

## Analisis Aplikasi E-Learning STMIK Indonesia Padang Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19 Dengan Metode Usability

Arman<sup>1</sup>, Zainul Efendy<sup>2</sup>, Joni Eka Candra<sup>3</sup>, Very Karnady<sup>4</sup>

Sistem Informasi, STMIK Indonesia Padang<sup>1,2,4</sup>, Teknik Informatika, Universitas Putera Batam<sup>3</sup>

Email: arman@stmikindonesia.ac.id<sup>1</sup>, zainulefendy@stmikindonesia.ac.id<sup>2</sup>,

jonicandra82@gmail.com<sup>3</sup>, veryshredder@gmail.com<sup>4</sup>

DOI: <http://dx.doi.org/10.31869/rtj.v4i1.2250>

**Abstract:** *Sekarang ini seluruh dunia lagi di gemparkan oleh Virus Corona COVID 19, negara Indonesia umumnya dan sumbar khususnya juga tidak luput juga kena virus tersebut, virus corona ini merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Dengan adanya Covid-19 mengakibatkan perubahan dalam tatanan kehidupan dalam segala bidang, salah satunya dalam pendidikan, selama ini proses belajar dilakukan tatap muka dengan adanya virus ini, poses perkuliahan dilakukan secara online. Di STMIK Indonesia untuk mengatasi hal tersebut perkuliahan juga di lakukan secara online, salah satu menggunakan aplikasi E-learning. Tujuan penelitian ini adalah bagaimana menganalisa kualitas e-learning STMIK Indonesia Padang sebagai media pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 dengan metode Usability, selain itu juga menganalisa seberapa mudah e-learning ini digunakan dalam pembelajaran jarak jauh ini, sehingga proses perkuliahan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan yang diinginkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis usability. Hasil penelitian User Interface E-learning STMIK Indonesia Padang termasuk kategori baik, hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar jawaban kuisioner menunjukkan nilai diatas rata-rata sebesar 3 dengan kriteria baik. Dan juga E-learning STMIK Indonesia Padang memiliki tingkat usability diatas nilai rata-rata, User Interface sudah user friendly, mudah digunakan masing-masing faktor usability seperti learnability nilainya 3,22, effisiensi nilai rata-ratanya 3,39, nilai memorabilitynya 3,55, kemudian error nilai rata-ratanya 3,44 dan satisfaction 3,67.*

**Keywords:** *Analisis, E-learning, Pembelajaran, Jaraj, Jauh, Covid-19, Usability*

### PENDAHULUAN

Sekarang ini seluruh dunia lagi di gemparkan oleh Virus Corona COVID 19, negara Indonesia umumnya dan sumbar khususnya juga tidak luput juga kena virus tersebut, virus corona ini merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Biasanya manusia terinfeksi virus ini biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, dengan gejala flu biasa dan berlanjut hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* dan Sindrom Pernafasan Akut Berat, menurut data dari WHO sudah ada 213 negara yang terjangkit virus corona covid 19 [1]. Awal Virus tersebut pertama kali dilaporkan pada tanggal 31 Desember 2019. Diman negara yang pertama kali terkonfirmasi yaitu Negara Cina, tepatnya dikota wuhan, dan terus menyebar di seluruh dunia, dan sampai ke negara Indonesia, Indonesia juga ikut serta menjadi bagian salah satu Negara yang terkena pandemi Virus Corona Covid 19, [2] ini terbukti setelah Presiden Jokowi bersama Menteri Kesehatan Terawan Agus

Putranto, pada hari senin, tanggal 2 Maret 2020 yang dinyatakan 2 orang warga Negara Indonesia yang berasal dari Depok sudah terindikasi Positif Virus Corona Covid 19 dandalam perawatan dirawat di Rumah Sakit Penyakit Infeksi Prof. Dr. Sulianti Saroso, Jakarta Utara.

Selanjutnya Bicara Pemerintah untuk Penanganan Virus Korona (Covid-19), yang sekaligus Direktur Jenderal (Dirjen) Pencegahan dan Pengendalian Penyakit, menyampaikan pernyataan bahwa World Health Organization (WHO) telah menetapkan bahwa Virus Korona (Covid-19) sebagai Pandemi sehingga mengisyaratkan kepada seluruh dunia untuk meyakini penyakit ini bisa menyerang siapa saja, negara mana saja di dunia ini, oleh karena itu semua negara harus mengantisipasi dan memberikan respons dan juga harus membuat kewaspadaan. Dan untuk merespon hal tersebut, pada hari minggu, 15 Maret 2020, Presiden Jokowi memberikan himbauan agar masyarakat Indonesia tetap tenang, Presiden menyatakan “Dengan kondisi ini saatnya

kita kerja dari rumah, belajar dari rumah, ibadah di rumah,” ujar Presiden Jokowi saat menyampaikan keterangan pers di Istana Kepresidenan Bogor, Provinsi Jawa Barat dan dengan adanya arahan Presiden Jokowi tersebut, [3] Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengoordinasikan pembelajaran melalui sistem daring atau online dengan mendapatkan bantuan gratis dari Ruang guru, Zenius, Google, Microsoft, Quipper, Sekolahmu, dan Kelas Pintar. Presiden Jokowi yakin sistem daring atau online akan mengurangi banyak sekali mobilitas para pelajar, mahasiswa, dan mengurangi penyebaran Covid-19 [4]. Presiden Jokowi juga menyampaikan prioritas dalam mencegah penyebaran virus corona covid-19 lebih luas lagi sangat penting untuk dilakukan, dengan mengurangi pergerakan orang dari satu lokasi ke lokasi yang lain, Presiden memberikan penegasan untuk belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan beribadah di rumah betul-betul harus disampaikan terus sehingga betul-betul bisa dijalankan secara efektif di lapangan secara nyata.

Disamping itu pemerintah juga terus menyuarakan agar masyarakat rajin melakukan cuci tangan dengan sabun memakai air mengalir minimal 20 detik atau memakai sanitizer, menjaga kebersihan diri, keluarga dan lingkungannya, mengkonsumsi makanan bergizi, melakukan olah raga secara teratur serta menjaga kesehatan diri, melakukan jaga jarak dan menggunakan masker setiap keluar dari rumah setiap saat.

Disamping itu juga disisi lain demi tetap menjaga dunia pendidikan agar dapat berjalan dengan baik serta mendukung Pemerintah dalam mendukung Psysical distancing ditengah Pandemi Covid 19 sesuai dengan perintah presiden untuk tetap dirumah, belajar dirumah, bekerja dirumah, ibadah dirumah. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menindak lanjuti kebijakan tersebut melalui Surat Edaran Nomor, 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dengan cara melakukan pembelajaran daring, online atau Pembelajaran Jarak Jauh sendiri itu bertujuan untuk memenuhi standart pendidikan dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau gadget yang saling terhubung antaras siswa dan guru

maupun antara mahasiswa dengan dosen sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik [5]. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan mampu mengatasi proses belajar mengajar tetap berjalan dengan baik meskipun tengah berada masa pandemi Virus Corona Covid 19 [3], [6]. Hal ini dimungkinkan dapat berjalan dengan baik, semua itu karena masyarakat Indonesia saat ini mayoritas sudah menggunakan jaringan Internet, hal ini sesuai dengan penelitian *WE ARE SOSIAL*, “Digital Reports 2020” yang dirilis pada akhir Januari 2020 menyatakan hampir 64 persen penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan internet, jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta orang dari total jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah sekitar 272,1 juta dan ibanding tahun 2019 lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 17 persen atau 25 juta pengguna [7].

STMIK Indonesia dalam proses pembelajaran di masa pandemik juga sudah mengubah pembelajaran tatap muka dengan perkuliahan jarak jauh (online) salah satu pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi e-learning, dengan alamat <http://E-learning.stmikindonesia.ac.id>. Dengan aplikasi ini mahasiswa dengan dosen lebih mudah berkomunikasi. Istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *elearning* sering digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung kegiatan-kegiatan pembelajaran lewat teknologi elektronik internet [8]. Dalam penerapan sehari-hari *E-learning* memerlukan bantuan teknologi. Oleh karena itu dikenal istilah: *computer based learning* (CBL) yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan perangkat komputer; dan *computer assisted learning* (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer. Untuk teknologi pembelajaran dikelompokkan menjadi dua, yaitu: *Technology based learning* dan *Technology based web-learning*.

*E-learning*. merupakan inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran secara baik, tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Melalui *e-learning*,

peserta didik tidak hanya mendengarkan uraian materi dari pendidik saja tetapi juga aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Materi bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai format sehingga lebih menarik dan lebih dinamis sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk lebih jauh dalam proses pembelajaran [9].

STMIK Indonesia Padang salah satu perguruan tinggi yang ada di LLDIKTI Wilayah x yang juga merupakan salah satu institusi pendidikan tinggi turut merespon kebijakan Pemerintah serta menjalankan arahan Pemerintah dan Menteri Pendidikan Kebudayaan dalam melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh dalam rangka menekan laju penyebaran Covid-19 hal ini sesuai dengan Surat Edaran Rektor, pada tanggal 16 Maret 2020, Nomor : 037/3.02/UBSI/III/2020, Tentang Pencegahan Penyebaran Corona Virus (Covid-19) dilingkungan STMIK Indonesia Padang dan Surat Edaran ketua, perihal Pelaksanaan Perkuliahan *E-Learning*. *E-learning* ini digunakan metode *Usability*.

Dalam menganalisis aplikasi permasalahan yang terjadi dalam analisa kualitas e-learning dalam pembelajaran jarak jauh ini paham antar mahasiswa dan dosen menggunakan elearning tersebut, kemudian selain itu seberapa mudah elearning STMIK Indonesia Padang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di STMIK Indonesia Padang dalam pembelajaran jarak jauh, sehingga proses pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan sesuai dengan target yang diharapkan.

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode ketergunaan *usability*, yakni sebuah metode yang mengukur keefisienan, efektifitas serta kepuasan pengguna dalam menggunakan *website/aplikasinya*. Cara penilaian dan pengukuran *usability* [10] itu sendiri bersifat relatif dan sangat bergantung pada bagaimana cara peneliti menyelesaikan sekumpulan masalah yang ada. Terdapat beberapa ukuran umum yang dapat dijadikan patokan dalam mengukur karakteristik *usability*, yakni :

1. *Learnability*, yaitu menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi *taks-taks* ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.
2. *Efficiency*, menjalankan tingkat kecepatan pengguna dalam

menyelesaikan *taks-taks* setelah mereka mempelajari hasil perancangan.

3. *Memorability*, menjalankan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.
4. *Errors*, menjelaskan jumlah *error* yang dilakukan pengguna, tingkat kejangkalan terhadap *error* dan cara memperbaiki *error*.
5. *Satisfaction*, menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan.

Dari kelima ukuran umum tersebut dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara memberi pertanyaan dari pernyataan (kuesioner) kepada responden untuk dijawab. Pernyataan yang digunakan dalam penelitian menggunakan skala likert.

Menurut (Sugiyono, 2007) Skala Likert digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dari seseorang atau sebuah kelompok tentang fenomena sosial, pada ujung sebelah kiri (angka rendah) menggambarkan suatu jawaban yang bersifat negatif. Sedang ujung sebelah kanan (angka tinggi), menggambarkan suatu jawaban yang bersifat positif. Skala Likert dirancang untuk meyakinkan responden dalam menjawab berbagai tingkatan pada tiap butir-butir pertanyaan atau pernyataan yang ada dalam kuesioner. Data-data dari variabel yang akan dianalisis pada penelitian ini akan ditunjukkan kepada responden menggunakan skala 1 - 5 untuk mendapatkan data yang sifatnya ordinal maka diberikan skor sebagai berikut :

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini bertujuan untuk menganalisis seberapa mudah pemanfaatan teknologi Informasi e-learning STMIK Indonesia Padang dalam pembelajaran jarak jauh, *online* perkuliahan di Kampus STMIK Indonesia Padang.

Beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian tentang analisis pemanfaatan teknologi dalam perkuliahan Jarak jauh antara lain, peneliti pertama oleh, [11] dengan judul penelitian pengembangan model pembelajaran jarak jauh berbasis web, hasil penelitiannya media web dapat dijadikan salah satu sarana untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh bagi mahasiswa dan dosen secara efektif dan efisien.

Kemudian penelitian berikutnya [12] dengan judul penelitian Dampak pandem Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, meskipun mayoritas mahasiswa (95,8%) sudah memiliki perangkat teknologi dalam Pembelajaran Jarak Jauh, namun di sisi lain mahasiswa merasa metode PJJ saat ini belum tepat karena mahasiswa merasa tidak dapat memantau perkembangan PJJ dengan mudah dan mahasiswa juga mudah dalam mendapatkan bahan atau materi pembelajaran karena materi sudah upload di web tersebut.

Berikutnya penelitian yang sudah memeliti tentang topik penelitian antara lain adalah satu penelitian oleh [13] dengan judul penelitian Peranan Teknologi Informasi Dan komunikasi Dalam Pendidikan, hasil penelitiannya menemukan bahwa peran teknologi informasi dalam dunia pendidikan, selain dapat membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru, terutama dalam penggunaan fasilitas demi memperkaya kemampuan mengajar.

Selanjutnya penelitian oleh [14] dengan judul penelitiannya analisis kebijakan pendidikan terkait implementasi pembelajaran jarak jauh pada masa darurat covid-19. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa implementasi Pembelajaran jarak jauh ini masih memiliki banyak kendala seperti peralatan yang kurang memadai dan koneksi internet yang buruk, selain itu peningkatan keberhasilan pembelajaran masih kecil dan tidak efektif.

Berikutnya peneliti oleh [5] dengan judul penelitiannya analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam pembelajarah Jarak jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona COvid-19. Dengan hasil penelitian menunjukkan pemanfaatan teknologi informasi memiliki peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pada Universitas Bina Sarana Informatika ditengah pandemi virus corona covid19, proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dengan adanya

teknologi informasi yang sudah berkembang pesat saat ini diantaranya elearning, google class, whatsapp, zoom serta media infromasi lainnya serta dengan adanya fasilitas jaringan internet dapat mempermudah komunikasi antara dosen dengan mahasiswa dalam proses belajar mengajar jarak jauh di masa pendemik dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan yang direncanakana.

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang sudah disebutkan diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajarah jarak jauh dapat membantu mahasiswa dan dosen dalam kerkomunikasi dengan baik, dan juga proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi ini juga dapat berjalan dengan baik dan sesuai apa yang diharapkan.

## METODE PENELITIAN

Dalam pengumpulan data-data guna terlaksananya penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

### 1. Metode Observasi,

Dalam hal ini peneliti melihat serta mempelajari permasalahan yang ada dilapangan yang erat kaitannya dengan objek yang diteliti yaitu tentang pemanfaatan tehnologi informasi dalam pembelajaran online di STMIK Indonesia Padang.

### 2. Metode Studi Pustaka

Peneliti mendapatkan sumber data dari berbagai sumber dengan cara mengumpulkan referensi yang menunjang melalui buku, jurnal, majalah dan sumber lainnya yang mendukung penelitian, metode ini digunakan dalam pengumpulan data yang berkaitan dengan konsep *E-learning* yang berhubungan dengan Pemanfaatn Tehnologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh.

### 3. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data, dimana peneliti melakukan secara langsung wawancara terkait dengan pembelajan jarak jauh dengan dosen dan mahasiswa–mahasiswi STMIK Indonesia Padang.

### 4. Metode Pengukuran *Usability*

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode ketergunaan

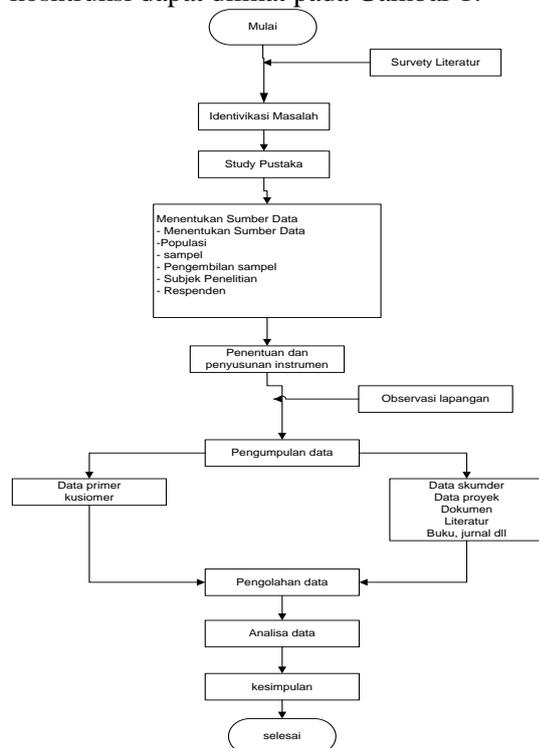
(*usability*), yakni sebuah metode yang mengukur ke efisienian, efektifitas serta kepuasan pengguna dalam menggunakan *website*.

### 5. Menentukan Responden

Responden juga bisa diartikan dalam “kebanyakan kasus, saya cenderung berpikir jumlah pengguna yang ideal untuk setiap putaran pengujian tiga, atau empat paling banyak”. Rusidi (2011), pemilihan responden yang akan memberikan isian terhadap kuesioner sejumlah 3 (tiga) orang dengan pemisahan, satu orang pengguna aktif (yaitu terampil dalam menggunakan *internet* dan sering mengakses kedua situs *website* tersebut), satu orang pengguna terampil (terampil menggunakan *internet*) dan satu orang pengguna awam.

### 6. Alur penelitian

Tahapan Penelitian Skema bagan alir dalam tahapan penelitian kajian tentang manajemen kualitas dengan kegagalan konstruksi dapat dilihat pada Gambar 1:



Gambar 1 alur penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Kesesuaian antara Aplikasi dengan Penggunaanya

Hasil dari Analisa dari *E-Learning* STMIK Indonesia Padang dalam proses pembelajaran jarak jauh berdasarkan

kebutuhan dan pengguna system yang sudah di rancangan. Selain itu system dari *E-Learning* juga di lakukan pengujian yaitu melakukan uji coba tentang kesesuaian dari system *E-Learning* yang sudah dirancang seperti: (1) Kesalahan dalam penulisan kode program sama dengan software pemrograman yang dipakai, (2) Kesalahan dalam membuat rumus untuk dalam proses, kesalahan tampil program waktu dijalankan aplikasi oleh pengguna. Kesalahan yang tampil ini dapat mengakibatkan kepada jalannya program, dan juga dapat mengakibatkan program dapat berhenti sebelum waktu proses selesai. (3) Kesalahan diwaktu membuat logika program, kesalahan pada bagian ini sangat sulit lihat, sebab kesalahan tidak terlihat pada waktu program berjalan. Pada saat dijalankan program tampil normal atau tidak normal, namun outputnya salah. Pada tahap ini sistem diuji setelah sistem selesai dikerjakan, disamping itu juga memelihara aplikasi dengan tujuan untuk sistem dapat berjalan secara stabil dan berjalan dengan baik Selain itu aplikasi yang dirancang juga menyediakan fasilitas kesalahan saat user serangan virus. Setelah dilakukan pengembangan sistem akan dilakukan analisis terkait kelayakan dengan pemberian nilai terkait 10 aspek.

### 2. Analisis Aplikasi Dengan Menggunakan Skala Likert Dan Metode Usability

Kemudahan Semua aspek tersebut dijabarkan dalam 10 pernyataan yang diberikan kepada responden, dan hasil penilaian akan dihitung dengan menggunakan *skala likert* dari kategori Tidak Layak hingga Sangat Layak. Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman php, Dreamweaver dan software pendukung lainnya. Berikut ini merupakan tampilan awal dari menu utama LSM *E-Learning* STMIK Indonesia. Pada bagian analisa dari kelayakan sistem dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Metode System Usability Scale (SUS)*, metode ini adalah penggunaan data kuesioner dapat digunakan dalam mengukur *usability* suatu aplikasi, menurut pandang satu sisi segi pemakai aplikasi [17].

### 3. Indikator Usability

Evaluasi dari kelima indikator dan variabel usability menggunakan alat bantu SPSS dan MS Excel, indikator usability yang dievaluasi yaitu *lernability*, *effisiensi*, *memoribility*, *error* dan *statison*, evaluasi dilakukan dengan menggunakan statistic deskriptif. Hasil dari pengujian indikator akan dipertakan berdaasrkan renge nilai dari masing-masing dari indikator. Hasilnya pemetaan berupa tingkat dari masing-masing.

Hasil dari dari kelima aspek usability ada terdapat 13 pertanyaan dari kusioner. Untuk lebi jelas dapat dilihat pada Tabel 2. Soal Analisa tentang aplikasi SUS yang diberikan kepada 20 Responden

Tabel 1. Aspek Usability

No	Pertanyaan	Aspek Usability				
		LR	EF	MR	E R	S F
<b>ASPEK SISTEM</b>						
1.	Apakah tampilan antar muka dari website STMIK Indonesia mudah di kenali					
2.	Apakah website mudah digunakan					
3.	Apakah tampilan dari background yang digunakan website STMIK Indonesia nyaman dilihat					
<b>ASPEK PENGGUNA (USER)</b>						
4.	Apakah tampilan menu pada website mudah untuk					

	dikenali oleh user?					
5.	Apakah informasi yang ada dalam website STMIK Indonesia mudah dicari?					
6.	Apakah tulisan pada website mudah dibaca ?					
7.	Apakah aplikasi mudah diakses oleh user ?					
8.	Apakah tombol, simbol, ikon, dan gambar yang ada dalam website itu mudah dipahami					
<b>ASPEK INTERAKSI</b>						
9	Apakah informasi yang ditawarkan dalam website mudah diakses?					
10	Apakah fungsi dari apliasi yang ada pada website?					
11	Apakah transaksi pembayaran yang tersedia					

	mudah diakses?					
12	Apakah keamanan aplikasi sudah terjamin?					
13	Apakah menu dan tampilan website mudah dingiat?					

Keterangan :

LB = *Learnability*

EN = *Efficiency*

MB = *Memorability*

ER = *Error*

ST = *Satisfaction*

Data-data dari variabel yang akan dianalisis pada penelitian ini akan ditunjukkan kepada responden menggunakan skala 1 - 5 untuk mendapatkan data yang sifatnya ordinal maka diberikan skor sebagai berikut :

Tabel 2 Tabel Bobot Nilai

PK	SS	S	CS	TS	STS
Nilai	5	4	3	2	1

Nilai : 1, 2, 3, 4, 5

Keterangan :

PK = Pertanyaan Kuesioner

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

CS = Cukup Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Setelah data dari pertanyaan yang sudah sesuai dengan empat aspek *usability*, kemudian angket diolah dan dianalisis sesuai dengan rang nilai yang sudah ditentukan dari aspek yang ada dengan jumlah pertanyaan ada 13 item, dan jumlah responden ada 30 responden. Kemudian hasil dari perhitungan di rata-ratakan sesuai dengan lima aspek *usability* testing. Untuk lebih jelas hasil dari rata-rata tersebut dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. laporan nilai rata-rata dari lima aspek *usability*

No	Faktor	Nilai
ASPEK SISTEM		
1.	Apakah tampilan antar muka dari website STMIK Indonesia mudah dikenali oleh user?	3,66

2.	Apakah website STMIK Indonesia mudah digunakan oleh penggunanya?	3,37
3.	Apakah tampilan dari background yang digunakan website STMIK Indonesia nyaman dilihat oleh user?	3,35

#### ASPEK PENGGUNA (USER)

4.	Apakah user interface antar muka yang ada pada menu website mudah untuk dikenali oleh user?	3,55
5.	Apakah informasi yang ada dalam website STMIK Indonesia mudah dicari?	3,51
6.	Apakah tulisan /kalimat yang ada pada website STMIK Indonesia ini mudah dibaca oleh user?	3,39
7.	Apakah website STMIK Indonesia Padang ini mudah diakses oleh penggunanya ?	3,47
8.	Apakah tombol, simbol, ikon, dan gambar yang ada dalam website STMIK Indonesia Padang itu mudah dipahami oleh penggunanya?	3,33

#### ASPEK INTERAKSI

9.	Apakah informasi yang diberikan pada website mudah diakses?	3,31
10.	Apakah fungsi dari aplikasi yang ada pada website mudah digunakan?	3,51
11.	Apakah transaksi pembayaran online yang tersedia mudah diakses?	3,56

12.	Apakah keamanan data pada apkasi sudah terjamin?	3,39
13.	Apakah menu dan tampilan website STMIK Indonesia Padang mudah dingiat?	3,50

Berdasarkan Tabel. 3 terlihat jelas bahwa faktor aspek usability menunjukkan nilai diatas rata-rata 3 dari skala 1-5. Ini melihtakan bahwa aplikasi dari E-learning STMIK Indonesia Padang memiliki tingkat daya guna baik (diatas nilai rata-rata), dan UI E-learning STMIK Indonesia sudah *user friendly* atau mudah digunakan, sementara masing-masing dari faktor *usability* seperti *lernability* nilaiainya rata-ratanya sebesar 3,22, *effisensi* nilai rata-ratanya sebesar 3,39, nilai *memorability* nilai rata-ratanya sebesar 3,55, kemudian *error* nilai rata-ratanya 3,44 dan *satisfaction*, menggambarkan semua nilai sudah diatas rata-rata nilai pengukuran secara nilai *satisfaction* rata-ratanya sebesar 3,67. Semua dari lima faktor *usability* memiliki nilai diatas rata-rata secara keseluruhannya.

Tabel 4. Aspek *usability* bersadarkan data hasil kuesioner

Faktor	Jumlah Responden	Nilai Rata-rata
<i>Lernability</i>	30	3,22
<i>Efficiency</i>	30	3,39
<i>Memorability</i>	30	3,55
<i>Error</i>	30	3,44
<i>Satisfaction</i>	30	3,67

Dengan demikian E-learning STMIK Indonesia Padang dapat disimpulkan bahwa E-learning STMIK Indonesia Padang mudah digunakan, mudah dipakai, mudah dipahami, tampilannya mudah diingat, mudah diakses dan aplikasi E-learning dinyatakan diterima dengan baik oleh penggunanya. Selan itu kualitas layanannya cukup baik dan diterima oleh penggunanya.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil pembahasan pada Analisis Kualitas *E-learning* STMIK Indonesia Padang sebagai media pembelajaran jarak jauh di masa pandemic covid-19 dengan metode *usability*, maka dapat disimpulkan bahwa sistem yang dirancang *User Interface*

*E-learning* STMIK Indonesia Padang termasuk kategori baik, hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar jawaban kuisoner menunjukkan nilai diatas rata-rata sebesar 3 dengan kriteria baik.dan memiliki tingkat usability diatas nilai rata-rata, User Interface sudah *user friendly*, mudah digunakan masing-masing faktor *usability* seperti *lernability* nilaiainya 3,22, *effisensi* nilai rata-ratanya 3,39, nilai *memorability*nya 3,55, kemudian *error* nilai rata-ratanya 3,44 dan *satisfaction* 3,67. Nilai dari lima faktor *usability* memiliki nilai diatas rata-rata secara keseluruhannya, dengan demikian E-learning STMIK Indonesia Padang dapat disimpulkan bahwa *E-learning* mudah digunakan, mudah dipakai, mudah dipahami, tampilannya mudah diingat, mudah diakses dan aplikasi dinyatakan diterima dengan baik oleh penggunanya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Berisi ucapan terima kasih kepada lembaga LPPM STMIK Indonesia Padang dan juga kepada Ketua STMIK Indonesia Padang yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. P. D. K. V. R. Indonesia and *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020*.
- [2] Tim Kerja Kementerian Dalam Negeri, "Pedoman Umum Menghadapi Pandemi Covid-19 Bagi Pemerintah Daerah: Pencegahan, Pengendalian, Diagnosis dan Manajemen," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [3] Kemenkes RI, "Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor HK.01.07/MENKES/239/2020 tentang Penetapan Pembatasan Sosial Berskala Besar di Wilayah Provinsi DKI Jakarta dalam Rangka Percepatan Penanganan Corona Virus Disease 2019 (COVID-2019)." 2020.
- [4] Mendikbud, "Permendikbud No 07 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta," 2020.
- [5] H. Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah J.*

- Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, p. 31, 2017, doi: 10.24042/atjpi.v8i1.2095.
- [6] M. P. D. K. R. Indonesia and Surat, *Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid- 1 9*. 2020.
- [7] M. Iksal, *Penetrasi Internet di Indonesia Capai 64 Persen*, vol. 21, no. 1. 2020.
- [8] H. Permadi, “Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif,” *J. Transform. Vol. 9, No. 2, Januari 2012* 72 – 78, no. September, pp. 72–78, 2017.
- [9] I. M. Rumengan *et al.*, “Pembelajaran Daring Pendidikan dan Pelatihan Aparatur Sipil Negara Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Papua Barat,” *Pembelajaran Daring Pendidik. dan Pelatih. Apar. Sipil Negara Badan Pengemb. Sumber Daya Mns. Papua Barat*, vol. 14, no. 3, pp. 303–312, 2019, doi: 10.35793/jti.14.3.2019.24147.
- [10] M. Daerah and B. P. Sumatera, “Analisis Usability Pada Website Badan Promosi Dan Perizinan Penanaman Modal Daerah (BP3MD) Propinsi Sumatera Selatan,” *Semin. Nas. APTIKOM (SEMNASTIKOM), Hotel Lomb. Raya Mataram*, pp. 28–29, 2016.
- [11] R. Pakpahan and Y. Fitriani, “Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19,” *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Researh*, vol. 4, no. 2, pp. 30–36, 2020.
- [12] W. Sari, A. M. Rifki, and M. Karmila, “Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Covid 19,” *J. MAPPESONA*, no. 1, p. 12, 2020.
- [13] Mohammad Siddik, “Pengembangan model Pembelajaran Deskripsi,” pp. 72–78, 2018.
- [14] R. M. Napitupulu, “Dampak pandemi Covid-19 terhadap kepuasan pembelajaran jarak jauh,” vol. 7, no. 1, pp. 23–33, 2020.