

# Perancangan strategi untuk meningkatkan keberhasilan penggunaan sistem e-learning berdasarkan perspektif mahasiswa rumpun ilmu sosial dan humaniora universitas indonesia = Strategy design to improve e-learning system success based on evaluation from social sciences and humanities students' perspective Universitas Indonesia.

Alga Rosetta, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20505021&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Disrupsi teknologi secara global berdampak dalam banyak bidang, salah satunya pada Pendidikan. Hal tersebut menuntut sistem pembelajaran yang lebih inovatif guna mempersiapkan tenaga kerja yang dapat bersaing pada era revolusi industri. Munculnya sistem e-learning sebagai media pendukung pembelajaran dapat menjadi katalisator peningkatan pengetahuan dan manfaat lain bagi mahasiswa sehingga pemanfaatannya sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan sistem e-learning Universitas Indonesia berdasarkan perspektif mahasiswa dengan model komprehensif yang mencakup model Information System Success, Technology Acceptance Model dan kepuasan pengguna. Model penelitian telah divalidasi secara empiris dari 394 mahasiswa rumpun ilmu sosial dan humaniora dengan metode Partial Least Square-(PLS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 71,6% dari varian manfaat e-learning dijelaskan oleh variabel kepuasan, kegunaan yang dirasakan, dan penggunaan sistem yang masing-masing variabel tersebut menjelaskan 72,3%, 58,3% dan 30,4% varians dimensi kualitas yang membentuknya. Sebagai implikasi praktis penelitian, strategi dirancang berdasarkan faktor yang memiliki pengaruh positif secara signifikan pada keberhasilan sistem e-learning dengan menyesuaikan karakteristik mahasiswa khususnya pada generasi Z dan rumpun ilmu tersebut. Akhirnya, keputusan rekomendasi strategi ditetapkan berdasarkan prioritas tinggi dari penilaian oleh praktisi dengan menggunakan relationship matrix. Strategi berupa penyediaan kebutuhan informasi, penyediaan konten yang sesuai serta perancangan user interface merupakan tiga rancangan yang harus diprioritaskan.

.....The disruption of technology globally impacts in many fields, including education. It requires a more innovative learning system to prepare a workforce that can compete in the era of the industrial revolution. The emergence of e-learning system as a powerful learning support media is a catalyst to enhance knowledge, skills, and other benefits for learners, so that its utilization is very important. This study aims to evaluate the successful use of the Universitas Indonesia's e-learning system based on the perspective of students with a comprehensive model that includes Information System Success model, Technology Acceptance Model and user satisfaction. The research model was validated empirically from 394 students of the social sciences and humanities studies using the Partial Least Square (PLS) method. The results showed that 71.6% of the e-learning benefit variants were explained by the satisfaction, perceived usefulness, and system usage variables, each of variable respectively explained 72.3%, 58.3% and 30.4% quality dimension variance who formed it. The strategies are designed based on factors that have a significant positive effect on the success of the e-learning system by analyzing the characteristics of students, especially in the generation Z with study background. Finally, the decision on strategy recommendations is set based on the high priority of evaluation by practitioners using the relationship matrix. Three designs that must be prioritized are in the form of providing information needs, appropriate content and re-designing user

interfaces.