

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Implementasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) *online*, penerapan dan pelaksanaan merupakan bagian dari implementasi. Kegiatan yang diawali suatu tindakan pelaksanaan merupakan perumusan dari kebijakan program. Implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Secara sederhana implementasi diartikan pelaksanaan atau penerapan. Implementasi *E-Learning* saat sekarang sangat bervariasi, namun semua itu didasarkan pada konsep bahwa *E-Learning* dapat menyampaikan atau menginformasikan materi pembelajaran melalui media elektronik atau internet.

2. E-Learning

a. Konsep dan Pengertian E-Learning

E-Learning merupakan model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Metode belajar mengajar secara elektronik yang memungkinkan tersampainya bahan ajar dengan menggunakan internet, intranet atau media lainnya (Wassalam dkk., 2017). Waller, & Wilson (2001) mengatakan *E-Learning* telah dimulai pada tahun 1970-an, tetapi menurut Kamarga (2002) mulai bersifat komersial dan berkembang pesat sejak periode 1990-an. *E-Learning* merupakan suatu penerapan teknologi yang relative baru di Indonesia, mulai dikenal secara komersial pada 1995

ketika *IndoInternet* membuka layanannya sebagai penyedia jasa internet pertama. *E-Learning* terdiri dari dua bagian, yaitu sesuai dengan singkatan “E” pada istilah *E-Learning* yang artinya elektronik dan *learning* yang berarti pembelajaran.

E-Learning berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa atau bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer atau yang sering disebut *on-line course* (Soekartawi, 2007), sedangkan menurut Koran (2002) *E-Learning* sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN dan Internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan.

E-Learning merupakan segala bentuk aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik untuk belajar (Gilbert, & Jones, 2001; Michael, 2013). Definisi ini lebih menekankan pada penggunaan alat elektronik untuk membantu manusia belajar. Rosenberg (2001) menekankan bahwa *E-Learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. *E-Learning* sebagai penggunaan teknologi internet dan komputer terhubung jaringan untuk membantu proses belajar manusia (Hartley, 2001; Kamarga, 2002). *E-Learning* diciptakan untuk mempermudah pelaksanaan *distance learning* atau pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh adalah suatu bentuk pembelajaran dimana peserta didik dan pendidik terpisah oleh jarak dan waktu.

Universitas Illinois di Urban-Champaign yang pertama memperkenalkan *E-learning* dengan sistem instruksi berbasis komputer.

Fase perkembangan *E-learning* dari setiap masa sebagai berikut:

- 1) *Computer Based Training* pertama sekali muncul tahun 1990 dalam CD-ROM berbentuk tulisan, audio dan video dengan menggunakan aplikasi *E-Learning PC standalone*.
- 2) *Computer Based Test* muncul tahun 1994, berkembang dan diproduksi secara massal dalam bentuk paket sehingga banyak masyarakat menggunakan.
- 3) *Learning Management System* muncul tahun 1997, perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak, dan jarak serta lokasi bukan menjadi halangan.
- 4) *E-Learning* berbasis WEB muncul tahun 1999 menggunakan perkembangan LMS. Situs-situs sistem informasi majalah dan surat kabar bergabung dengan LMS untuk pembuatan konten bersifat multimedia dan interaktif dengan kapasitas kecil serta lebih standar.

Pembelajaran yang memanfaatkan *Web Based Learning* merupakan pembelajaran elektronik berbasis web dengan memanfaatkan jaringan internet dan media situs *websites*. Soekartawi (2007) sebagai *literatur E-Learning* adalah:

“E-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses.”

Kelas digital, kelas virtual dan pembelajaran berbasis komputer maupun pelaksanaan penerapan pembelajaran berbasis web merupakan istilah dari *E-Learning* atau pembelajaran jarak jauh. Materi yang terdapat dalam pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran elektronik disampaikan melalui tape video, audio, intranet, penyiaran satelit maupun CD-ROM.

E-Learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (LAN, WAN, atau internet) sebagai metode peyampaian, interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar yang dapat dilakukan dengan metode *synchronous* atau *asynchronous* (Brown, 2000; Feasey, 2001). Berdasarkan salah satu yang dipaparkan (Thompson dkk., 1999).

“E-learning is instructional content or learning experiences delivered or enabled by electronic technology.”

Kelebihan *E-Learning* dapat memberikan fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi, melalui berbagai kelebihan masing masing teknologi. Abidin, & Nawi (2002) menyatakan *E-Learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan sistem *online* sebagai medium perantara antara pengajar dan pelajar. Pembelajaran yang mengkombinasikan

teknologi dengan terapan praktis, kemudahan akses terhadap sumber pembelajaran dengan memanfaatkan internet merupakan ciri-ciri *E-Learning* (Kartasasmita, 2004). *E-Learning* adalah pembelajaran baik secara formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik seperti internet, intranet, CDROM, video tape, DVD, TV, Handphone, dan PDA (Linde, 2004).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dikatakan bahwa *E-Learning* lebih luas dibandingkan dengan *online learning* (*virtual learning*). Internet, jaringan komputer dan teknologi komputer merupakan media pembelajaran jarak jauh atau *E-Learning*. Melalui internet siswa mudah mengakses pembelajaran berbasis web. Materi pelajaran yang disampaikan lewat *interface* yang dipahami oleh siswa dengan metode pembelajaran *E-Learning* tidak berpengaruh kepada guru.

b. Kelebihan dan Kekurangan *E-Learning*

Sudjana (2005) menyebutkan kelebihan *E-Learning* adalah fleksibilitas, interaktivitas, kecepatan, visualisasi melalui berbagai kelebihan dari berbagai masing-masing media. Gavrilova (2006) menyebutkan kekurangan *E-Learning* adalah suatu pembelajaran dengan menggunakan model *E-Learning* tersebut membutuhkan peralatan tambahan yang lebih seperti komputer, monitor dan *keyboard*.

Rosenberg (2001) kriteria dasar dalam pembelajaran menggunakan *E-Learning* yaitu:

- 1) Memanfaatkan jaringan sehingga *E-Learning* mampu memperbaiki, menyimpan dan menampilkan kembali pembelajaran atau informasi.
- 2) Memanfaatkan komputer yang berstandar teknologi internet untuk menyampaikan pembelajaran secara *E-Learning*.
- 3) Pelatihan pada pembelajaran *E-Learning* yang mengungguli paradigma tradisional untuk mencapai pembelajaran secara luas.

c. Fungsi *E-Learning*

Siahaan (2002) mengatakan terdapat tiga fungsi *E-Learning* dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

1) *Suplemen* (Tambahan).

Berfungsi sebagai *suplemen* (tambahan), apabila peserta didik mencapai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *E-Learning* atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi *E-Learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2) *Complemen* (Pelengkap).

Berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) materi pembelajaran berbentuk elektronik yang pelajari siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi *E-Learning* diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi siswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi *E-Learning* dikatakan sebagai *enrichment* (pengayaan), apabila kepada peserta

didik yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan pendidik secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka.

Peserta didik paham dan menguasai materi pelajaran yang disajikan oleh pendidik di dalam kelas. Melaksanakan program remedial, apabila peserta didik mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik secara tatap muka di kelas atau peserta didik yang memahami materi dengan lambat (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi *E-Learning* yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik di kelas.

3) *Substitusi* (Pengganti).

Kegiatan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik secara alternatif oleh perguruan tinggi agar lebih fleksibel dalam mengatur waktu perkuliahan yaitu: (1) Pembelajaran konvensional yang dilakukan tatap muka didalam kelas secara full, (2) Pembelajaran yang dilakukan secara campuran atau blended learning, (3) Pembelajaran full memanfaatkan jaringan internet atau pembelajaran jarak jauh. Sistem penilaian yang sama dari ke tiga alternative penyampaian materi pembelajaran sehingga mempermudah proses pembelajaran.

d. Karakteristik *E-Learning*

Soekartawi (2007) menyebutkan karakteristik *E-Learning* sebagai berikut:

- 1) Jasa teknologi elektronik dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh.
- 2) Pemanfaatan keunggulan komputer baik media digital dan *computer network*.
- 3) Bahan ajar yang mudah diakses oleh guru dan siswa menggunakan *self learning material* yang bersifat mandiri.
- 4) Komputer dimanfaatkan untuk mempermudah melihat jadwal belajar, hasil belajar, kurikulum dan administrasi pendidikan.
- 5) Komunikasi akan menjadi lebih cepat

Rudi, & Riyana (2007) kharakteristik yang terdapat pada *E-Learning* sebagai berikut:

- 1) Materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa tidak tergantung kepada pendidik, karena siswa bisa belajar melalui situs web secara mandiri.
- 2) Media internet yang mudah diakses oleh setiap orang merupakan sumber ilmu pengetahuan.
- 3) Fungsi mediator sebagai lembaga pendidikan.
- 4) Sistem pendidikan memerlukan sebuah kebijakan untuk mendukung pemanfaatan teknologi informasi.

Cisco (2001) mendeskripsikan agar *E-Learning* memenuhi empat filosofi *E-Learning*, sebagai berikut :

- a) Komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *online*, serta penyampaian informasi merupakan bagian dari *E-Learning*.
- b) Perkembangan globalisasi dapat meningkatkan hasil belajar secara konvensional yang disediakan oleh *E-Learning*.
- c) Perkembangan teknologi pendidikan dan pengulangan konten di *E-Learning* tidak bisa menggantikan pembelajaran dalam kelas secara konvensional.
- d) Pembelajaran dengan *E-Learning* menimbulkan keberagaman peserta didik terhadap konten dan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.

E-Learning merupakan elemen penting untuk mencapai strategi keberhasilan menyampikan informasi, interaksi dan komunikasi pendidikan dalam pembelajaran.

e. Manfaat *E-Learning*

Siahaan (2002) menuliskan manfaat *E-Learning* dari 2 sudut pandang, sebagai berikut:

1) Siswa

E-Learning telah memasuki daerah perdesaan, kecamatan tidak hanya di perkotaan, sehingga siswa merasakan manfaat dari pembelajaran menggunakan *E-Learning* sebagai berikut:

- a) Fasilitas yang lengkap untuk sekolah perdesaan tidak terpenuhi oleh pihak sekolah untuk pembelajaran tertentu.

- b) Pendidikan *home schoolers* untuk mempelajari bahasa asing dan keterampilan komputer yang orang tua tidak menguasai.
- c) Memberikan fasilitas kepada siswa yang sakit agar tidak putus sekolah dan siswa yang berada di daerah/luar negeri.
- d) Tidak mendapatkan pendidikan disekolah konvensional.

2) Guru

E-Learning dalam pembelajaran bermanfaat oleh guru sebagai berikut:

- a) Bertanggung jawab terhadap perkembangan ilmu sesuai bahan ajar dan mudah dalam melakukan pemutakhiran.
- b) Meningkatkan wawasan dan pengembangan diri dalam melakukan penelitian.
- c) Memantau kegiatan siswa dalam belajar untuk mengetahui jadwal siswa belajar, materi yang dipelajari siswa, lama waktu belajar.
- d) Memastikan tugas yang dikerjakan siswa setelah mempelajari suatu topik.
- e) Menginformasikan hasil belajar siswa.

Manfaat *learning* (Bates, 1995; Wulf, 1996) sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dan pendidik/instruktur (*enhance interactivity*).
- b) Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*).

- c) Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
- d) Mempermudah pembaruan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

f. Komponen *E-Learning*

Komponen-komponen dalam *E-Learning* (Wahono, 2007) sebagai berikut:

1) *E-Learning System*

Sistem perangkat lunak yang menggunakan proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian *online*, dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak yang sering disebut dengan LMS (*Learning Management System*).

2) *E-Learning Content*

Konten dan bahan ajar yang ada pada *E-Learning* system bisa dalam bentuk *Multimedia-based content* (konten yang berbentuk multimedia interaktif) atau *text-based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa).

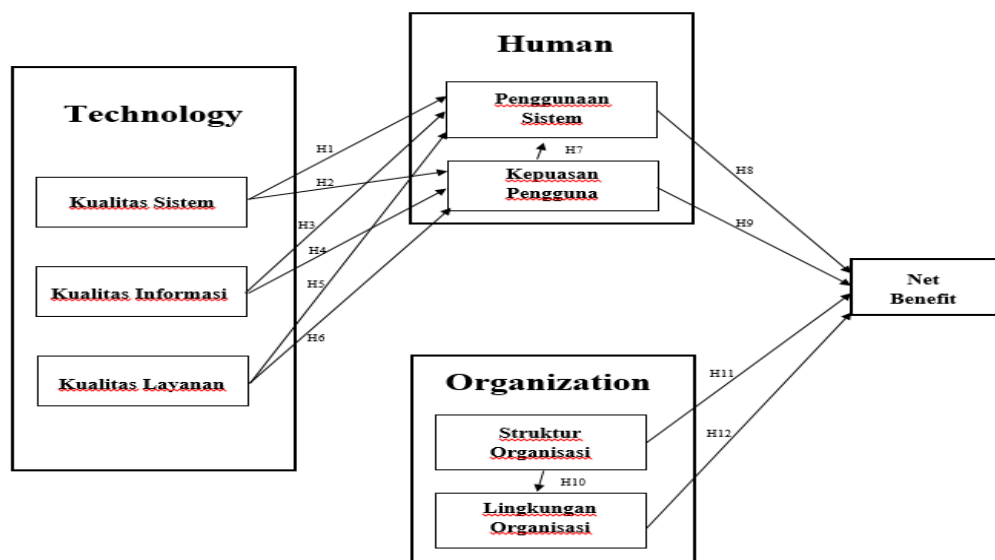
3) *E-Learning Infrastructure*

Infrastruktur *E-Learning* dapat berupa personal komputer (PC), jaringan komputer dan perlengkapan multimedia. Termasuk

didalamnya peralatan *teleconference* apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui *teleconference*.

3. HOT (*Human Organization Technology*)

Manusia, organisasi dan teknologi merupakan kompoten penting dalam sebuah sistem informasi (Yusof dkk., 2008). Model *Human Organization Technology fit* merupakan pengembangan model kesuksesan SI DeLone dan McLaen yaitu menambahkan faktor organisasi dan dimensinya: struktur dan lingkungan (Pamugar dkk., 2014).



Gambar 1. *Human Organization Technology Fit* Model (Yusof dkk., 2006)

Model keberhasilan sistem informasi berdasarkan kategori yang spesifik yang telah diterapkan pada evaluasi HIS (*Health Information System*). Model *Human Organization Teknologi* merupakan komponen penting dalam menganalisis suatu sistem informasi. Perkembangan terhadap sistem

informasi berawal di *Fundus Imaging System* (FIS) tetapi tidak melakukan pengukuran secara keseluruhan terhadap komponen FIS. (Yosuf dkk., 2008).

a. Manusia (*Human*)

Integral dalam sebuah sistem informasi adalah manusia, karena sebagai pemakai dan penyedia sistem informasi (Husein, & Wibowo, 2006). Manusia sangat penting dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna, harapan pengguna dan penerimaan pengguna. Tidak semua sistem cocok oleh manusia karena kurangnya pemahaman terhadap suatu sistem. Penggunaan sistem (*system use*) dan kepuasan pengguna (*user satisfaction*) yang terdapat dalam komponen *human* untuk menganalisis sistem informasi (Aziz, & Mohamadali, 2015).

1) *Sistem Use*

Penggunaan sistem adalah cara memakai sistem (Petter dkk., 2008).

Karakteristik penggunaan sistem yaitu: siapa yang menggunakan, harapan, sikap penerima sistem dan pelatihan.

2) *User Satisfaction*

Ives (1983) mengatakan *user satisfaction* adalah tingkat keyakinan pengguna bahwa sistem informasi menyediakan kebutuhan informasi. Mereka menganggap kepuasan sebagai pengganti yang signifikan untuk efektivitas organisasi sebagai dampak kritis dan tak terukur, sedangkan menurut Bailey, & Pearson (1983) kepuasan dalam situasi tertentu adalah jumlah perasaan atau sikap terhadap berbagai faktor yang mempengaruhi situasi itu.

Kinerja seseorang dapat meningkat jika sistem yang digunakan mampu memberikan rasa puas terhadap pengguna sistem (Wu, & Wang, 2006; Arifin, & Pratolo, 2012). Kepuasan pengguna mengacu pada rasa puas pengguna terhadap sistem dengan hasil akhir dari sistem tersebut (Petter dkk., 2008). Kepuasan pengguna merupakan dimensi penting dalam mengukur suatu keberhasilan sistem informasi. Kepuasan pengguna adalah hasil *output* dari sistem informasi.

b. *Organization*

Wadah yang menghasilkan suatu keluaran dari sumber daya dan lingkungan dengan struktural secara formal dan stabil disebut organisasi (Husein, & Wibowo, 2006). Struktural organisasi dan lingkungan organisasi merupakan komponen penting dari organisasi. Komunikasi antar manajemen, dukungan yang diberikan manajemen, dan pihak manajemen merupakan komponen untuk menilai struktur organisasi, sedangkan untuk lingkungan organisasi yaitu masyarakat yang dilayani.

c. *Technology*

Teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang ditetapkan untuk memproses atau mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik (Lucas, 2000). Teknologi adalah suatu kemampuan manusia untuk memanfaatkan Sumber Daya Alam dan Sumber Daya Manusia dengan menciptakan alat-alat yang berguna bagi kepentingan hidupnya (Poerwadarminta, 1976).

Model sistem informasi DeLone & McLean yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas sistem telah banyak digunakan dalam berbagai penelitian sebagai kriteria untuk menilai kesuksesan sistem informasi. Berdasarkan model (DeLone & Mclean *Information System Success Model*) kesuksesan sistem informasi dapat dinilai dari segi *System Quality* (kualitas sistem), *Information Quality* (kualitas informasi) dan *Service Quality* (kualitas layanan) sebagai berikut:

1) *System Quality*.

Jogiyanto (2007a) kualitas sistem digunakan untuk mengukur kualitas sistem teknologi informasinya sendiri. Kualitas sistem berkaitan dengan karakteristik yang diinginkan organisasi dalam sistem informasi. Karakteristik yang dimaksud sistem yang fleksibel, kehandalan sistem, kemudahan dipelajari dan waktu respon. Kualitas sistem berfokus pada keberhasilan sistem atau karakteristik kinerja (DeLone, & McLean, 2003).

2) *Information Quality*.

Output yang dihasilkan dari sistem informasi merupakan gambaran dari kualitas informasi dan salah satu langkah mencapai keberhasilan informasi secara keseluruhan (DeLone, & McLean, 2003). Kualitas informasi mengacu pada karakteristik sistem yang menghasilkan keinginan organisasi untuk mencakup laporan manajemen dan halaman informasi di *web*. Komponen kualitas informasi, meliputi

relevansi, mudah dimengerti, kelengkapan, keakuratan, keakuratan atau ketepatan waktu dan kegunaan (Alhendawi, & Baharudin, 2013).

3) *Service Quality*.

Kualitas layanan bertujuan untuk mendukung sistem yang diterima dari organisasi atau departemen. Kualitas layanan merupakan kualitas pelayanan yang diperoleh pengguna dalam memanfaatkan sistem informasi (Parasuraman dkk., 1985). Terkadang kualitas layanan diartikan sebagai perbandingan antara harapan konsumen dan persepsi konsumen. Kualitas layanan mencakup rasa empati dan kepastian. Kualitas layanan merupakan dukungan keseluruhan yang disediakan oleh layanan penyedia termasuk departemen Sistem Informasi, unit organisasi baru dan penyedia jasa *outsourcing* (DeLone, & McLean, 2003).

d. *Net benefit*

Sarana yang disediakan untuk memberikan informasi terhadap visi misi organisasi, meningkatkan produktifitas kerja pengguna dan meningkatkan komunikasi sesama pengguna (Petter dkk., 2008). Manfaat sistem informasi yang berkontribusi terhadap keberhasilan individu, kelompok, organisasi, industry dan bangsa.

4. Profil Media *E-Learning*

a. *Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta

Puskom Universitas Negeri Yogyakarta membangun pembelajaran jarak jauh yang disebut *E-Learning Be-Smart* bertujuan untuk

mengotimalkan manfaat dari teknologi informasi. LMS (*Learning Management System*) Moodle merupakan implementasi dan paradigma pembelajaran *online* yang digunakan oleh *E-Learning* Universitas Negeri Yogyakarta. Materi perkuliahan *online* berbasis web menggunakan perangkat lunak dari LMS. Materi pelajaran yang mudah di akses tanpa batas waktu, materi belajar dalam bentuk multimedia yang memanfaatkan *E-Learning* sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan *E-Learning* sangat mempermudah dosen dalam penyusunan silabus, mengupload materi pelajaran, penugasan, penilaian serta pengelolaan nilai mahasiswa. Melakukan interaksi dengan mahasiswa dan sesama dosen melalui *forum* diskusi dan *chat*, sedangkan mahasiswa dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama mahasiswa dan dosen, melakukan transaksi tugas-tugas perkuliahan, mengerjakan tes/quiz, melihat pencapaian hasil belajar.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terhadap implementasi *E-Learning* telah pernah ada dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang telah menggunakan *Human Organization Technology Fit* model sebagai berikut:

1. *The Implementation of the Human, Organization and Technology Fit Framework to Evaluate the Electronic Medical Record (EMR) System in a Hospital* (Erlirianto dkk., 2015). Tujuan untuk melakukan evaluasi faktor yang mempengaruhi *Electronic Medical Record*. Hasil penelitian

menjelaskan bahwa kualitas informasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna, kualitas layanan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna, struktur berpengaruh positif dan signifikan terhadap lingkungan, lingkungan berpengaruh positif dan signifikan terhadap struktur, lingkungan berpengaruh positif dan signifikan terhadap manfaat bersih.

2. *An Evaluation System Using Human Organization Technology fit Models: A case Study of a Hospital Information System* (Sibuea dkk., 2017). Tujuan untuk evaluasi informasi sistem menggunakan model panas cocok. Hasil penelitian menjelaskan bahwa tidak ada faktor organisasi baik struktur maupun lingkungan tidak memiliki pengaruh pada manfaat dari sistem. Secara khusus semua faktor teknologi memiliki dampak signifikan pada faktor kepuasan pengguna.
3. Evaluasi Implementasi Sistem Informasi Senayan *Library Managemen System* (SLIMS) di Perpustakaan Universitas Syiah Kuala dengan menggunakan *Human Organization Technology Fit Model* (Asnawi, 2014). Tujuan untuk mengetahui kesesuaian human antar manusia, organisasi dan teknologi pada manfaat implementasi sistem. Hasil penelitian mengatakan bahwa kualitas layanan memiliki pengaruh yang rendah terhadap penggunaan sistem, kepuasan pengguna memiliki pengaruh yang rendah terhadap *net benefit*.
4. Evaluasi penerimaan kinerja *Human Resource Information System* Universitas Bina Darma (Diana, & Kurniawan, 2014). Tujuan untuk

mengukur keberhasilan penerapan *Human Resource Information System* (HRIS). Hasilnya adalah terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variable *human* terhadap penerimaan kinerja. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara organisasi terhadap penerimaan kinerja. Terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap teknologi terhadap penerimaan kinerja.

5. Evaluasi faktor-faktor kesuksesan implementasi sistem informasi manajemen rumah sakit di PKU Muhammadiyah Sruweng dengan menggunakan metode *Human Organization Technology fit* (Bayu, & Muhimmah, 2013). Tujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi faktor pendukung kesuksesan penerapan SIMRS di RS PKU Muhammadiyah Sruweng. Hasil pembahasan menyatakan komponen teknologi seperti kualitas sistem dan kualitas informasi memiliki hubungan searah dan signifikan terhadap penggunaan sistem. Bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi faktor-faktor yang mendukung kesuksesan penerapan SIMRS di RS PKU Muhammadiyah Sruweng. Hasil pembahasan adalah faktor teknologi yaitu kualitas sistem dan kualitas informasi memiliki hubungan yang searah dan signifikan terhadap penggunaan sistem dan kepuasan pengguna. Komponen manusia seperti kepuasan pengguna berhubungan searah dan signifikan terhadap pengguna sistem dan *net benefit*, sedangkan komponen organisasi meliputi struktur organisasi berhubungan positif dan signifikan terhadap lingkungan organisasi, struktur organisasi dan lingkungan organisasi berhubungan searah dan signifikan terhadap *net benefit*.

Berdasarkan penelitian yang relevan, belum ada penelitian yang mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi *E-Learning* dengan model *Human Organization Technology*. Oleh karena itu penulis meneliti dengan tujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi *E-Learning* di Universitas Negeri Yogyakarta.

C. Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian gabungan (*Mixed Methods*). Metode penelitian campuran merupakan suatu pendekatan yang mengkombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kuantitatif dan kualitatif. Sugiyono (2013) penelitian kombinasi adalah metode penelitian yang mengkombinasikan atau menggabungkan antara metode penelitian kuantitatif dan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga memperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan obyektif.

John (2009) *mixed methods* adalah penggunaan dua metode ini lebih dapat memberikan sesuatu pemahaman yang lengkap/komprehensif mengenai isu atau permasalahan penelitian. Penelitian ini data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran kuesioner sementara data kualitatif didapat dari hasil wawancara dan *Focus Group Discussion*.

2. Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan model *Human Organization Technology Fit* yang dikembangkan oleh Yusof (2006) untuk menilai keberhasilan implementasi *E-Learning*. *Human Organization Technology Fit* model merupakan model yang sesuai dengan kondisi permasalahan yang ada dibandingkan dengan model yang lain. *Human Organization Technology fit* model diakomodir variabel struktur dan lingkungan organisasi dimana variabel tersebut tidak terdapat pada model sebelumnya.

3. Pendekatan yang Digunakan

Model pendekatan penelitian yang digunakan adalah *sequential explanatory* (urutan pembuktian). Sugiyono (2013) model *sequential explanatory* digunakan apabila peneliti ingin memperdalam, membuktikan kembali dan memberi makna hasil penelitian kuantitatif yang diperoleh pada penelitian tahap pertama dengan data kualitatif yang diperoleh dari penelitian tahap dua, sedangkan menurut John (2009) *sequential explanatory* merupakan prosedur dimana didalamnya peneliti berusaha menggabungkan / memperluas penemuan penemuannya, yang diperoleh dari metode yang lain.

Berdasarkan uraian tersebut maka, metode penelitian kombinasi dengan model *sequential explanatory*. Penelitian dilakukan secara *sequential* (berurutan), dimana tahap pertama menggunakan metode kuantitatif dan tahap kedua dilanjutkan dengan metode kualitatif.

4. Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data berupa kuesioner dan wawancara. Responden dalam penelitian adalah mahasiswa dan dosen di Universitas Negeri Yogyakarta. Instrumen penelitian berbentuk kuesioner diisi secara online oleh mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Kuesioner ini dibuat menggunakan *geogle from*.

Peneliti menemui mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta secara langsung di perkumpulan organisasi Himpunan Mahasiswa, Badan Eksekutif Mahasiswa, dan Unit Kegiatan Mahasiswa kemudian peneliti menyampaikan tujuan penelitian serta meminta No HP mahasiswa yang aktif di semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian yaitu :

a. Kuesioner

Sugiyono (2013) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan sebuah teknik dalam mengumpulkan data yang efisien bila peneliti tahu tentang variabel yang akan di ujinya. Uma (1992) mengemukakan beberapa prinsip dalam penulisan sebuah kuesioner sebagai teknik pengumpulan data yaitu prinsip penulisan, pengukuran dan penampilan fisik.

b. Wawancara/Interview

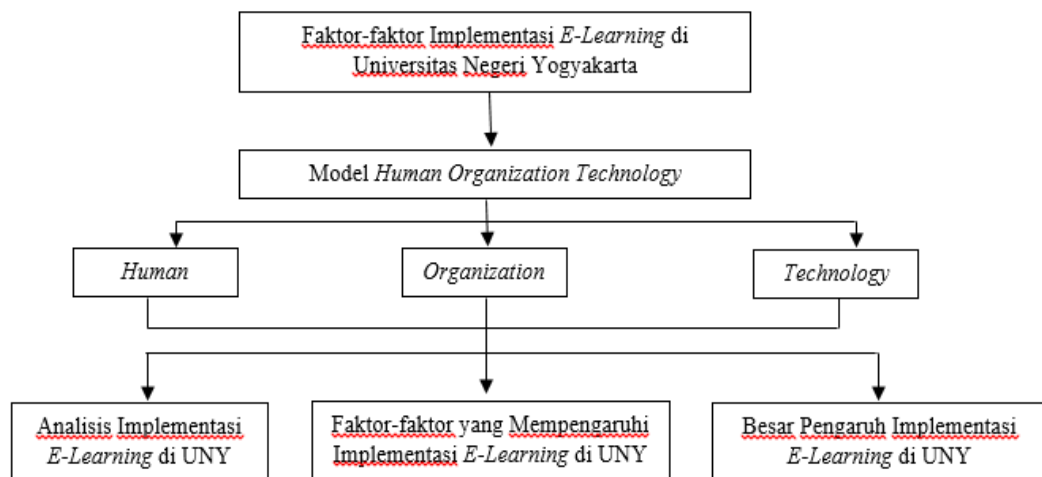
Sugiyono (2013) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus di teliti baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur.

c. Focus Group Discussion (FGD)

Focus Group Discussion (FGD) merupakan cara pengumpulan data melalui diskusi secara terpusat (Hidayat, 2014).

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir untuk penelitian di Universitas Negeri Yogyakarta dengan menggunakan model *Human Organisation dan technology* sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Berfikir

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dikembangkan dari kajian literatur dan kerangka pikir dengan tujuan lebih mendetailkan kembali rumusan yang ada, sehingga hipotesis terhadap penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kualitas sistem terhadap penggunaan sistem pada *e-learning be-smart* universitas negeri yogyakarta.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kualitas informasi terhadap penggunaan sistem pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kualitas layanan terhadap penggunaan sistem pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kepuasan pengguna terhadap penggunaan sistem pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan sistem terhadap *net benefit* pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Terdapat pengaruh yang signifikan antara kepuasan pengguna terhadap *net benefit* pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Terdapat pengaruh yang signifikan antara struktur organisasi terhadap lingkungan organisasi pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.
11. Terdapat pengaruh yang signifikan antara struktur organisasi terhadap *net benefit* pada *E-Learning Be-Smart* Universitas Negeri Yogyakarta.
12. Terdapat pengaruh yang signifikan antara lingkungan organisasi terhadap *net benefit* pada *e-learning be-smart* universitas negeri yogyakarta.