KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE BAGI MAHASISWA/I UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE DELONE AND MCLEAN (STUDI KASUS : ZOOM & GMEET)

Diah Triesia[1] , Ubaidillah Ubaidillah[2], M. Taufik Roseno[3], Trian Ervandi[4],
Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Sumatera Selatan
diahtriesia@uss.ac.id[1], ubai@uss.ac.id[2], mtaufikroseno@uss.ac.id[1],
trianervan0077@students.uss.ac.id[4]

Abstrak

Semenjak pemerintah memberlakukan PSBB besar-besaran bagi seluruh masyarakat Indonesia pada semua wilayah agar memutuskan tali penyebaran Covid-19. Semenjak proses belajar mengajar bagi mahasiswa/i khususnya dikota palembang dilakukan secara online itu terlaksana kurang lebih hampir 3 tahun guna mendukung proses belajar mengajar akan terus berlangsung dan tidak akan terhambat oleh pandemi yang sedang berlangsung. Universitas Sumatera Selatan menyediakan platform bagi dosen dan mahasiswa agar tetap bisa melaksanakan proses belajar dan mengajar yang terjadi dilingkungan universitas. Pada penelitian Penulis menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menganalisa kualitas pembelajaran online mahasiswa/i universitas Sumatera Selatan serta tentang hubungan kegiatan sikap pandangan serta proes yang sedang berlangsung. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa atau mahasiswi universitas sumatera selatan. Dalam pengolahan data dengan metode dimana penelitian ini memiliki variabelyaitu informas, sistem, service, usage intentions, user satitisfication.Kualitas sistem pembelajaran memiliki variabel informasi dengan memilki nilai 0,6 dinyatakan berhubungan dengan kualitas, Sistem yg baik memiliki desain, tools dan sistem yg memiliki hasil dari varibael sistem memilkinilai 0,5 dinyatakan berhubungan dengan kualitas, Variabel service memiliki hasil 0,6 dimana dengan service yang dilakukakan guna menjaga kualitas dari sistem serta melakukan perbaikan secara teratur maka sistem akan memiliki kualitas yg baik, Usage Intention memiliki nilai 0,5 dimana sistem pembelajaran dalam jaringan sudah menjadi kebutuhan karena keterbatasan jarak dan waktu sehingga dengan menggunakan pembelajaran daring bisa, User satisfication memiliki nilai 0,7 dimana dalam proses pembelajaran daring hal yg paling penting adalah kecepatan jaringan, Dari hasil uji statistik yg telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa/I universitas sumatera selatan masih memiliki beberapa kendala yg menghambat proses belajar mengajar yaitu kecepatan jaringan internet akan tetapi dalam proses belajar mengajar yg sudah terlaksanakan di universitas sumatera selatan sudah terkategori baik.

Kata Kunci: Covid-19, Jaringan, Mahasiswa, Delone And Mclean, Zoom dan Gmeet

1. Pendahuluan

Indonesia mengkonfirmasi tetang masuknya virus COVID -19 pertama kali pada tangga 22 maret 2020 [1]. Semenjak pemerintah memberlakukan PSBB besar – besaran bagi seluruh masyarakat indonesia pada semua wilayah agar memutuskan tali penyembaran COVID – 19. Semenjak saat itu seluruh kegiatan terhentikan, akan tetapi pemerintah memberikan solusi untuk melakukan kegiatan secara online agar semua agar tetap bisa berjalan sebagaimana mestinya. Proses kerja sudah diberlakukan secara online begitupula dengan proses belajar mengajar dilakukan secara online demi tidak terhambatnya kegiatan yang berlangsung. Teknologi yang berkembang dengan sangat cepat

memungkinkan dapat membantu proses belajara mengajar yang dilakukan secara *online.* banyak sekali *platform* yang tersedia dalam mendukung proses belajar mengajar apalagi teruntuk mahasiswa/wi sudah memahami teknologi yang ada, akan tetapi tidak sedikit pula yang masih belum bisa melakukan proses pembelajaran secara *online.* Proses belajar yang dilakukan secara *online* tidak semuanya berjalan dengan baik masih banyak kendala kendala yang didapatkan sehingga bisa menghambat proses belajar mengajar yang terlaksana Proses belajar mengajar bagi mahasiswa/i khususnya dikota palembang dilakukan secara online itu terlaksana kurang lebih hampir 3 tahun guna mendukung proses belajar mengajar akan terus berlangsung dan tidak akan terhambat oleh pandemi yang sedang berlangsung.

Pembelajaran online tidak hanya dilakukan oleh mahasiswa/i tapi dilakukan oleh siswa/i TK, SD, SMP dan SMA semua melakukan proses belajar menagajar melalu online.Universitas Sumatera Selatan merupakan Universitas yang berada dikota palembang yang memiliki 4 Fakultas (Fakultas Ilmu Komputer, Fakultas Ekonomi, Fakultas Komunikasi dan Fakultas Pertanian). Dimana Selama Pandemi berlangsung tidak menghambat proses belajar mengajar yang terjadi dilingkungan Universitas. Universitas Sumatera Selatan menyediakan *platfrom* bagi Dosen dan Mahasiswa agar tetap bisa melaksanakan proses belajar dan mengajar yang terjadi dilingkungan Unversitas. Dalam Proses belajar mengajar sudah banyak tersedia *platfrom* bagi pendukung proses belajar mengajar akan tetapi banyak siswa/i maupun mahasiswa/i masih banyak mengalami kendala sehingga banyak yang tidak bisa optimal dalam menjalankan proses pembelajaran *online*.

Maka dari latar belakang yang dimiliki maka dapat diangkat penelitian dengan judul **ANALISA KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE MAHASISWA/I UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN METODE DELONE AND MCLEAN (STUDI KASUS : ZOOM & GMEET).**

Tujuan Khusus yang dimiliki, yaitu : **"Mengetahui kualitas dari pembelajaran *online* yang dimiliki oleh mahasiswa/i Universitas Sumatera selatan sehingga menhasilkan sebuah informasi guna pengambilan keputusan kedepan dalam meningkatkan atau memperbaiki proses pembelajaran yang dilkaukan secara *online*."**

Urgensi yang dimiliki dalam penelitian ini, yaitu : **" Membantu meningkatkan kualitas dalam proses belajar mengajar yang terlaksana pada Mahasiawa/i Universitas Sumatera Selatan."**.

Ruang Lingkup yang dimiliki pada penelitian ini, yaitu :

1. **Penelitian dilakukan hanya terpusat dilingkungan Univeritas Sumatera Selatan**
2. **Responden dalam penelitian ini adalah Mahasiswa/I Universitas Sumatera Selatan**
3. **Pengujian ini dilakukan menggunakan alat bantu pengukuran SPSS dengan menggunakan metode *Delone and Mclean*.**

2. Kajian Pustaka

2.1. Analisa

Analisa adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian – bagian (decomposition) sehingga susunan/ tantanan bentuk sesuatu yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknaya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya. [1]

Analisa adalah pekerjaan sulit memelurkan kerja keras, Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisa, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sigat penelitiannya bahan yang sama bisa diklasifikasikanberbeda[2**].**

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa analisa merupakan suatu kegiatan pengolahan data sehingga menghasilkan sebuah informasi guna mengambil keputusan bisnis maupun dalam pengambilan keputusan kedepan.

2.2. Kualitas

Kualitas adalah Totalitas dari fitur – fitur dan karakteristik – karakteristik yang dimiliki oleh produk yang sanggup untuk memuaskan kebutuhan konsumen. [3]

Kualitas adalah seluruh ciri sifat suatu produk atau pelayanan yang berpengaruh pada kemapuan untuk memuaskan kebutuhan yang dinyatakan atau yang tersirat. Kualitas berpusat pada konsumen, seorang produsen dapat memberikan kualitas bila produk atau pelayanan yang diberikan dapat memenuhi atau melebih harapan konsummen. [4]

Adapun 5 padangan dalam kualitas, yaitu :

a. Transcendental Approach

Kualitas dalam pendekatan ini, dipandang sebagai innate excellence (keunggulan yang bersifat alami/bawaan), dimana kualitas dapat dirasakan atau diketahui tetapi sulit didefinisikan dan dioperasionalisasikan. Sudut pandang ini biasanya digunakan dalam dunia seni. Meskipun pernyataan – pernyataan maupun pesan – pesan komunikasi seperti tempat berbelanja yang menyenangkan, aman dan cepat. Dengan demikian fungsi perencanna, produksi dan pelayanan suatu perusahaan sulit sekali menggunakan definisi seperti ini sebagai dasar manajemen kualitas.

b. Product – based Approach

Pendekatan ini memandang bahwa kualitas diartikan sebagai karakteristik atau atribut yang dapat diukur. Perbedaan dalam kualitas mencerminkan perbedaan unsur – unsur atau atribut yang dimiliki oleh suatu produk. Pandangan ini bersifat sangat objektif sehingga tidak dapat menjelaskan perbedaan dalam hal selera, kebutuhan dan preferensi konsumen

c. User – based Approach

Pendekatan ini merupakan pendekatan yang paling tepat diaplikasikan dalam mendefinisikan kualitas jasa. Pendekatan ini didasarkan pada pemikiran bahwa kualitas tergantung pada sudut pandang seseorang sehingga produk yang paling memuaskan seseorang merupakan produk yang berkualitas paling tinggi. Predpekrif yang subjektif dan demandorientid ini juga menyatakan bahwa pelanggan yang berbeda memiliki kebutuhan dan keinginan yang berbeda pula, sehingga kualitas bagi seseorang adalah sama dengan kepuasan maksimum yang dirasakannya.

d. Manufacturing-based Approach

Pandangan ini bersifat supply-based dan terutama memperhatikan praktik - praktik perekayasaan dan pemanufakturan serta mendefinisikan kualitas sebagai kesesuaian dengan persyaratan(conformance to requirements).

e. Value – based Approach

Pendekatan ini memandang kualitas dari segi nilai dan harga dengan mempertimbangkan trade-off antara dan harga kualitas didefinisikan

sebagai affordable excellence kualitas dalam presfektif ini bersifat relatif sehingga produk yang diliki kualitas paling tinggi belum tentu produk yang paling bernilai tetapi yang paling bernilai adalah barang atau jasa yang paling tepat.

2.3. Statistical Product and Service Solution (SPSS)

SPSS merupakan program untuk membantu dalam melakukan olah data dan analisis data statistik. Dengan SPSS akan membantu menyingkat waktu atau efisiensi kegiatan dalam menganalisis data hal ini dikarenakan dengan SPSS kita tidak membutuhkan perhitungan secara manual yang menghabiskan banyak waktu untuk menganalisis data.

SPSS adalah suatu software komputer yang berfungsi menganalisis data statistik. Meski awalnya SPSS digunakan untuk menganalisis data pada ruang lingkup terbatas, namun dalam perkembangannya software SPSS juga digunakan untuk melakukan analisis data statistik di berbagai bidang bisnis dan keilmuan. Adapun menu yang tersaji dalam SPSS adalah sebai berikut :

a. Menu File dipergunakan untuk membuka dta baru, output baru, menutup file, menyimpan,print, keluar dari program, dan sebagainya.
b. Menu Edit dipergunakan untuk melakukan penngeditan seperti undo, redo,cut,copy,clear,insert variabel, dan sebagainya.
c. Menu View dipergunakan untuk mengatur toolbar, seperti status bar,fornt, value label, dan sebagianya.
d. Menu Data digunakan untuk keperluan yang berhubungan dengan data sperti mengurutkan data, validasi data, menggabungkan data, membagi data dan sebagainya.
e. Menu Transform digunakan untuk keperluan membuat perubahan pada variabel yang telah dipilih berdasarkan kriteria tertentu, seperti computer variabel, rank cases, automatic recode, rank cases, dan sebagianya.
f. Menu Analys merupakan menu pokok untuk analisis dan statistic seperti analisis deskriptif, analisis perbandingan ratarata , analisis korelasi, regersi liner, dan sebagainya.
g. Menu Graph untuk membuat berbagai grafik seperto bar,dot,line, dan sebagainya
h. Menu Utilities untuk memngetahui tampilan menu
i. Menu Add-ons digunakan untuk membuka aplikasi tambahan, membuka service,statisticguides, dan sebagainya.
j. Menu Windows dipergunakan untuk pengaturan jendela SPPS seperti split dile dan sebagainya.

Menu Help dipergunakan untuk membantu pengunjung dan memahami perintah-perintah SPPS jika pengunjung memngalami kesulitan

2.4. Literatur Riview

Tabel 1.Literatur Riview

No	Nama	Judul	Metode	Ringkasan
1	Mela Marlena [6]	Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu	Proportionate Stratified Random Sampling Dan Statistik dengan uji F dan Product Moment	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh daring terhadap aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu. Jenis penelitian

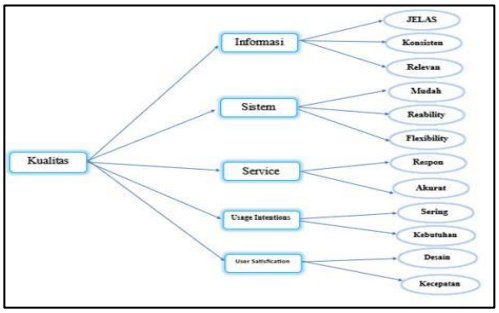
				yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif, penelitian yang mencari hubungan sebab akibat antara satu variabel x dengan variabel y. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII dan siswa kelas IX. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik Proportionate Stratified Random Sampling. Dan jumlah sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan
2	MELINIA RAHMADANI [7]	Pengaruh Pembelajaran Daring Media Whatsapp Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Pgri 01 Kotabumi Lampung Utara	Teknik analisis data menggunakan uji asumsi klasik dan uji hipotesis dengan regresi sederhana	Penelitian ini merupakan. Jenis penelitian kuantitatif berdasarkan metode survei dengan penelitian explanatory research. Penelitian explanatori merupakan penelitian yang menjelaskan pengaruh antara variabel X dan Y. penelitian explanatory merupakan penelitian yang menjelaskan tentang hubungan kausal (sebabakibat) antara variablevariabel yang mempengaruhi hipotesis, Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas X, XI, XII SMA PGRI 01 Kota Baru Lampung dengan jumlah populasi 337 peserta didik. Sampel penelitian yaitu kelas XB, XI IPA, XII IPS sebagai kelas sampel dengan model pembelajaran daring media whatsapp

3	Iim Halimatul Mu'minah [8]	PEMANFAATAN APLIKASI WHATSAPP GROUP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID-19	Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif	Pandemi covid-19 memaksa masyarakat dunia mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Keputusan Pemeritah yang mendadak dengan meliburkan atau memutuskan bahwa proses belajar dari sekolah di lakukan di rumah dengan pembelajaran daring. Dengan adanya pemasalahan tersebut diperlukan sebuah solusi atau alternative untuk menjawab permasalahan tersebut. Pembelajaran daring merupakan alternative yang

2.5 Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini maka didapat kerangka berfikir sebagau acuan utama dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Berikut kerangka berfikir yang dimiliki

Dalam penelitian ini memiliki



Gambar 1. Kerangka Berfikir

kerangka berfikir dimana dalam kerangka berfikir ini sebagai ladasan dan keterkaitan antar variabel yang akan menjadi tolak ukur dalam penelitian ini. Kerangka berfikir ini pun berasal dari beberapa penelitian terdahulu dan tujuan dalam penelitian yang dilakukan. Dimana VARIABEL Y adalah Kualitas dan memiliki 5 VARIABEL Y, dimana indikator tersebut sebagai pengukur pada kuisioner yang saya miliki

3. Metode Penelitian

3.1. Desain Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif kuantitatif untuk menganalisa kualitas pembelajaran online mahasiswa/i Universitas Sumatera Selatan serta tentang hubungan, kegiatan, sikap, pandangan serta proses yang sedang berlangsung.Desain Penelitian

3.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, untuk pengumpulan data yang dibutukan, digunakan survei dari kualitas Pembelajaran Online bagi Mahasisawa/I Univerisitas Sumatera Selatan. Dengan media pembelajaran yang sudah tersedia apakah dapat dipergunakan semaksimal mungkin. *Survei* dilakukan untuk mendapatkan umpan balik atas persepsi pengguna terhadap pembelajaran online menggunakan zoom mapun gmeet, seperti tersedianya kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran *online.* Survei yang dilakukan berupa kuisioner

atas pengguna *zoom* dan gmeet yang diakses oleh mahasiswa/i Universitas Sumatera Selatan. Kuisioner disebarkan kepada responden yang melakukan pembelajaran online khususnya bagi mahasiswa/i Universitas Sumatera Selatan.

Adapun informasi-informasi *detail* yang akan digali dari pengguna Pembelajaran *Online* (*zoom* dan *gmeet*) adalah :

a. Mengetahui kemudahan pengguna dalam menggunakan *zoom* maupun gmeet.
b. Mengetahui *zoom* maupun gmeet dapat menyediakan informasi dengan cepat atau lambat pada setiap menu yang ditampilkan.
c. Mengetahui apakah pengunjung/ *user* akan memerlukan waktu untuk menyesuaikan penggunaan jika *zoom* maupun gmeet mengalami perubahan
d. Mengetahui apakah informasi yang diberikan telah sesuai dengan apa yang di butuhkan oleh Mahasiswa/i Universitas Sumatera Selatan.
e. Mengetahui apa saja yang sulit diterima (informasi) dan apa yang menjadi penyebabnya.
f. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna atau respon *user* terhadap *zoom* maupun gmeet

3.3. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan[5]. Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasisawa/I Universitas Sumatera Selatan.Hasil dan Pembahasan

Tabel 2. Sampel Mahasiswa/i Universitas Sumatera Selatan

No	Sampel	Karakteristik
1	Mahasiswa/I Unviersitas SumateraSelatan	- Yang Menggunakan internet - yang melakuakan kegiatan proses belajar mengajar melalui online (zoom dan gmeet)

Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini berpedoman pada rumus slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+(N\ e^2)}$$

Keterangan :

n = Sampel

N = Jumlah Populasi

e = *Confidence Level* (Margin Kesalahan 0.01, 0.02, 0.03, 0.04, 0.05, 0.10 dan sebagainya)

3.4. Teknik Analisa Data

Metode Delone and Mcleon

Dalam Metode DeLone and McLean terdapat 6 faktor yang menjadi variabel ukur, yaitu[9]

a. *Information Quality* membahas mengenai karakteristik dari *output* yang dihasilkan, contoh apakah informasi yang dihasilkan jelas, konsisten dan relevan?
b. *System Quality Variable* akan membahas mengenai karakteristik dari sistem informasi yang digunakan, seperti *system flexibility, system reliability*, kemudahan dalam mempelajari dan menggunakan sistem.
c. *Service Quality* akan membahas mengenai kualitas layanan yang diterima oleh pengguna dari sistem yang digunakan, contoh *responsiveness, accuracy*,dan *reliability ofservices*.
d. *Usage Intentions* akan membahas mengenai tingkat dan cara yang dilakukan pengguna dalam memanfaatkan kemampuan sebuah sistem informasi, contoh tingkat jumlah penggunaan, tingkat keseringan penggunaan, dan tingkat kebutuhan penggunaan.
e. *User Satisfication* pengguna akan membahas mengenai tanggapan dan kesan pengguna terhadap layanan yang diberikan oleh sistem, contoh *User Interface* (UI) dan *User Expericence* (UX) yang
f. *System Benefit* akan membahas

mengenai dampak, hasil dan manfaat yang diberikan sistem terhadap kebutuhan pengguna dan kesuksesan perusahaan, contoh pengambilan keputusan dan produktifitas yang lebih baik.

Gambar 2. Faktor Delone and Mclean

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur validitas item atau pernyataan dalam

Tabel 3. Uji Validitas Informasi

kuesioner yang telah disusun. Uji validitas dapat dilakukan dengan menggunakan teknikkorelasi *Pearson*, yaitu dengan cara mengkorelasikan antara skor item dengan skor total item. Kemudian, pengujian signifikansi dilakukan menggunakan R tabel. Jika R hitung positif dan lebih besar atau samadengan R tabel, maka item dapat dinyatakan valid.

a. Uji Validitas Informasi

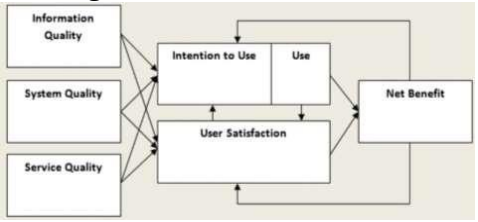
Pada Variabel 1 yaitu Informasi memiliki 3 indikator masing masing sudah diuji validitasnya, adapun hasil yang dimiliki sebagai berikut :

Item	R Hitung	R Tabel	Status
IJ.1	0.754	0.285	Valid
IK.2	0.770	0.277	Valid
IR.1	0.863	0.278	Valid

Untuk mengetahui r tabel, diperlukan data jumlah sampel dan tingkat kepercayaan yang diinginkan. Dalam penelitian ini digunakan 47 sampel dan tingkat Prodisposisi 0,05 sehingga r tabel yang didapatkan adalah 0,285. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa r dari masing-masing instrumen bernilai positif dan lebih besar dari 0,277. Oleh karena itu, semua pernyataan Informasi dinyatakan Valid

b. Uji Validitas Sistem

Pada Variabel 2 yaitu Sistem memiliki 3 indikator masing masing sudah diujivaliditasnya, adapun hasil yang dimiliki sebagai berikut :



Tabel 4. Uji Validitas Sistem

Item	R Hitung	R Tabel	Status
SM.1	0.887	0.275	Valid
SR.1	0.843	0.275	Valid
SF.1	0.769	0.275	Valid

Untuk mengetahui r tabel, diperlukan data jumlah sampel dan Sistem yang tersedia. Dalam penelitian ini digunakan 47 sampel dan tingkat Sistem yang tersedia 0,05 sehingga r tabel yang didapatkan adalah 0,275. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa r hitung masing-masing instrumen bernilai positif dan lebih besar dari 0,275. Oleh karena itu, semua pernyataan Sistem dinyatakan Valid.

c. Uji Validitas Service

Pada Variabel 3 yaitu Service memiliki 2 indikator masing masing sudah diuji validitasnya, adapun hasil yang dimiliki sebagai berikut :

Tabel 5. Uji Validitas Service

Item	R Hitung	R Tabel	Status
SER.1	0.886	0.275	Valid
SEA.1	0.769	0.275	Valid

Untuk mengetahui r tabel, diperlukan data jumlah sampel dan Service yang tersedia. Dalam penelitian ini digunakan 47 sampel dan tingkat Respon yang tersedia 0,05 sehingga r tabel yang didapatkan adalah 0,275. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa r hitung masing-masing instrumen bernilai positif dan lebih besar dari 0,275. Oleh karena itu, semua pernyataan Sevice dinyatakan Valid.

d. Uji Validitas Usage Intentions

Pada Variabel 4 yaitu *Usage Intentions* memiliki 2 indikator masing masing sudah diuji validitasnya, adapun hasil yang dimiliki sebagai berikut :

Tabel 6. Uji Validitas Usage Intentions

Item	R Hitung	R Tabel	Status
UIS.1	0.885	0.276	Valid
UIK.1	0.773	0.276	Valid

Untuk mengetahui r tabel, diperlukan data jumlah sampel dan *Usage Intentions* yang tersedia. Dalam penelitian ini digunakan 47 sampel dan tingkat Respon yang tersedia 0,05 sehingga r tabel yang didapatkan adalah 0,276. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa r hitung masing-masing instrumen bernilai positif dan lebih besar dari 0,276. Oleh karena itu, semua pernyataan *Usage Intentions* dinyatakan Valid.

e. Uji Validitas User Satifications

Pada Variabel 5 yaitu *User Satisfication* memiliki 2 indikator masing masing sudah diuji validitasnya, adapun hasil yang dimiliki sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Validitas User Satification

Item	R Hitung	R Tabel	Status
UIS.1	0.886	0.275	Valid
UIK.1	0.774	0.275	Valid

Untuk mengetahui r tabel, diperlukan data jumlah sampel dan *User Satisfication* yang tersedia. Dalam penelitian ini digunakan 47 sampel dan tingkat Respon yang tersedia 0,05 sehingga r tabel yang didapatkan adalah 0,275. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa r hitung masing-masing instrumen bernilai positif dan lebih besar dari 0,275. Oleh karena itu, semua pernyataan *User Satisfication* dinyatakan Valid.

4.2 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur yang menggunakan kuesioner. Jadi, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur (item, instrumen, atau pernyataan) akan mendapatkan hasil pengukuran yang konsisten jika pengukuran diulang kembali. Teknik yang digunakan untuk melakukan uji reliabilitas dalam Penelitian ini adalah Cronbach's Alpha

a. Uji Reabilitas Sistem

Pada Variabel 2 yaitu Sistem memiliki 3 indikator masing masing sudah diuji Sistem, adapun hasil yang dimiliki sebagai berikut :

Tabel 8. Uji Reabilitas Tools

Cronbach's Alpha	N of Items
,906	8

Kuesioner Baik jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6. Maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan-pernyataan yang ada dalam variabel Sistem memiliki Realibilitas baik dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

b. Uji Reabilitas Usage Intentions

Pada Variabel 4 yaitu *Usage Intentions* memiliki 2 indikator masing masing sudah diuji Reabilitas, adapun hasil yang dimiliki sebagai berikut :

Tabel 9. Uji Reabilitas Usage Intentions

Cronbach's Alpha	N of Items
,906	7

Kuesioner Baik jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6. Maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan-pernyataan yang ada dalam variabel *Usage Intentions* memiliki Realibilitas baik dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

c. Uji Reabilitasi User Satisfication

Pada Variabel 5 yaitu *User Satisfication* memiliki 2 indikator masing masing sudah diuji Reabilitas, adapun hasil yang dimiliki sebagai berikut :

Tabel 10. Uji Reabilitas User Satifications

Cronbach's Alpha	N of Items

,906	7

Kuesioner Baik jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6. Maka dapat disimpulkan bahwa pernyataan-pernyataan yang ada dalam variabel *User Satisfication* memiliki Realibilitas baik dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

4.3 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan proses yang dilakukan untuk mengetahui normalitas sebaran data penelitian. Suatu data dapat dikatakan normal jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (P>0,05). Sebaliknya apabila nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 (P<0,05) maka data tersebut dianggap tidak normal atau tidak baik. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 11. Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov Smirnov	Keterangan
Informasi	0.217	Normal
Sistem	0.138	Normal
Service	0.346	Normal
Usage Intentions	0,345	Normal
User Satisfication	0,285	Normal

Hasil uji Normalitas K-S/Kolmogorov Smirnov diketahui nilai variabel Prodisposisi adalah 0.217 > 0.05, nilai variabel *Tools* adalah 0.138 > 0.05, nilai variabel kualitas interaksi adalah 0.346 > 0.05 Maka dapat disimpulkan bahwa variabel yang dimiliki bersifat Normal.

4.4 Uji Multikolineritas

Uji Multikolinearitas adalah untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel independen (variabel bebas). Untuk mendeteksi gejala multikolinieritas dapat dilihat dari nilai VIF (Variance Inflation Factor) dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

Tabel 12. Uji Multikolinearitas

Gambar 3. Tools Linearitas Hubungan Informasi dengan Kualitas

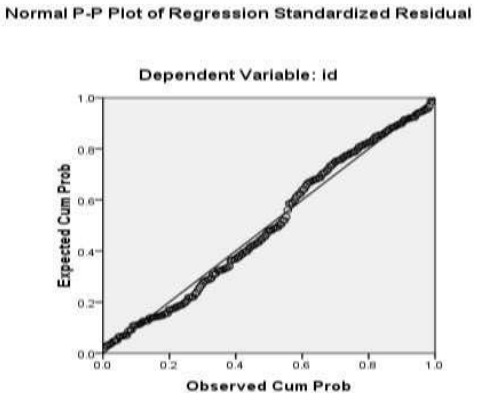
	Toleransi	VIF
Informasi	0,125	8,070
Sistem	0,211	4,760
Service	0,144	6,896
Usage Intentions	0,234	5,768
User Satisfication	0,241	7,653

Berdasarkan tabel diatas dengan menggunakan nilai toleransi pada ketiga variabelbebas, maka variabel penelitian telah memenuhi syarat bebas dari multikolinearitas karena bernilai lebih dari 0,01. Jika dilihat dari nilai VIF yang ada, ketiga variabel juga telah memenuhi syarat bebas dari multikolinearitas karena VIF pada masing-masing variabel bernilai kurang dari 10. Dengan ini, ketiga variabel bebas dalam penelitian ini dapat dikatakan bebas dari multikolinearitas.

4.5 Uji Linearitas

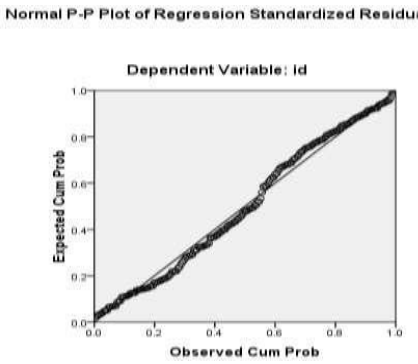
Dalam penelitian Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui sifat hubungan linear antara variabel bebas kepada variabel terikat. Jika terjadi linearitas pada hubungan variabel, maka perubahan pada satu sisi variabel akan diikuti dengan variabel yang dibandingkan. Hubungan variabel dapat dikatakan memiliki linearitas jika nilai linearitasyang dihasilkan IBM SPSS *Statistics Version* 25 pada penelitian ini memiliki nilai kurang dari 0,05.Uji linearitas kemudian dilakukan pada masing-masing variabel dari data penelitian, yakni Informasi, Sistem, Service, *Usage Intentions* dan *User Satisfication* terhadap variabel utama yaitu KUALITAS.

1. **Uji Linearitas hubungan Informasi Antara Kualitas**



Dari uji linearitas dengan variabel Informasi terhadap variabel Kualitas memilikinilai sebesar 0. Nilai linearitas ini memenuhi syarat linearitas karena bernilai kurang dari0,05. Jadi dapat disimpulkan hubungan yang linear antara variabel Informasi dengan variabel Kualitas.

2. **Uji Linearitas Sistem antara**

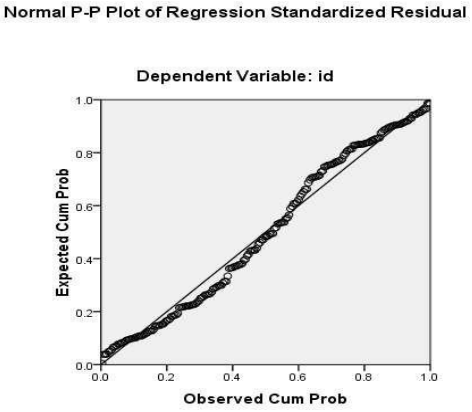


Gambar 4. Tools Linearitas Hubungan Sistem dengan Kualitas

Kualitas

Dari uji linearitas dengan variabel Sistem terhadap variabel Kualitas memiliki nilai sebesar 0. Nilai linearitas ini memenuhi syarat linearitas karena bernilai kurang dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan hubungan yang linear antara variabel Sistem dengan variabel Kualitas.

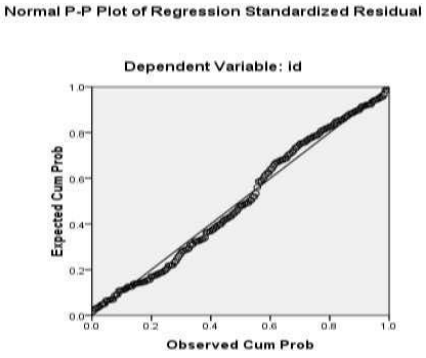
3. **Uji Linearitas Hubingan Service antara Kualitas**



Gambar 6. Uji Linearitas Hubungan Service antara Kualitas

Dari uji linearitas dengan variabel Respon terhadap variabel Kualitas memiliki nilai sebesar 0. Nilai linearitas ini memenuhi syarat linearitas karena bernilai kurang dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan hubungan yang linear antara variabel Service dengan variabel Kualitas.

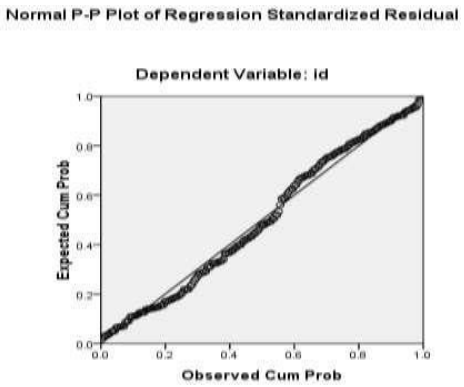
4. **Uji Linearitas Hubungan Usage Intentions antara Kualitas**



Gambar 5. Tools Linearitas Hubungan Usage Intentions dengan kualitas

Dari uji linearitas dengan variabel *Usage Intentions* terhadap variabel Kualitas memilikinilai sebesar 0. Nilai linearitas ini memenuhi syarat linearitas karena bernilai kurang dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan hubungan yang linear antara variabel *Usage Intentions* dengan variabel Kualitas

5. Uji Linearitas User Satisfication dengan Kualitas



Gambar 7. Tools Linearitas hubungan user Satifications dengan kualitas

Dari uji linearitas dengan variabel *User Satisfication* terhadap variabel Kualitas memiliki nilai sebesar 0. Nilai linearitas ini memenuhi syarat linearitas karena bernilai kurang dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan hubungan yang linear antara variabel *User Satisfication* dengan variabel Kualitas.

4.5 Uji Heteroskedastisitas

Pada penelitian ini memiliki Uji heteroskedastisitas merupakan salah satu dari uji asumsiyang harus dilakukan dalam uji regresi. Tujuan dilakukannya uji ini adalah untuk mengetahui adanya penyimpangan dari syarat asumsi klasik pada regresi linear. Uji heteroskedastisitas dapat dilakukan dengan beberapa cara. Salah satunya dengan uji Spearman Rho yang dihasilkan oleh IBM SPSS Stati stics Version 25. Nilai koefesien baru yang dihasilkan kemudian ditampilkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 13. Koefision Uji Heteriskedastisitas

	Signifikansi
Informasi	0,556
Sistem	0,270
Service	0,442
Usage Intentions	0,347
User Satisfication	0,523

Model regresi linear berganda pada penelitian ini dinyatakan bebas dari heteroskedasitas karena koefisien signifikansi pada ketiga variabel setelah dilakukan uji spearman Rho bernilai lebih dari 0,05.

5. Kesimpulan dan Saran

- **Kesimpulan**

  Adapun kesimpulan yang dimiliki dalam penelitian ini dalam mengatahui Kualitas sistem pembelajaran online Mahasiswa/I Universitas Sumatera Selatan, yaitu sebagai berikut :

  a. Kualitas sistem pembelajaran dalam jaringan sangat berpengaruh dengan informasi yang disajikan pada sistem agar mampu mengetahui dan melancarkan proses belajar mengajar yang berlangsung hasil ini dihasilkan dari variabel informasi dengan memiliki nilai 0,6 dinyatakan berhubungan dengan kualitas
  b. Sistem yang baik memiliki desain, tools dan sistem yang mudah dipahami agar para pengguna dengan cepat memahami sistem pembelajaran daring sehingga tidak ada hambatan dalam memahami sistem hyang digunakan sebagai pendukung proses belajar mengajar. Hasil dari variabel sistem memiliki nilai 0,5 dinyatakan berhubungan dengan kualitas.
  c. Variabel Service memiliki hasil 0,6 dimana dengan service yang dilakukan guna menjaga kualitas dari sistem tersebut serta melakukan perbaikan secara teratur maka sistem akan memiliki kualitas yang baik.
  d. *Usage Intentions* memiliki nilai 0,5 dimana sistem pembelajaran dalam jaringan sudah menjadi kebutuhan karna keterbatasan jarak dan waktu sehinga dengan menggunakan pembalajaran daring bisa mengatasi

permasalahan yang ada.

e. *User Satisfication* memiliki nilai 0,7 dimana dalam proses pembelajran daring hal yang palingpenting adalah kecepatan jaringan, sehingga jika kecepatan tidak mendukung maka proses pembelajaran akan mengalami kualitas yang tidak bagus.

f. Dari hasil uji statistik yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa/i Universitas Sumatera Selatan masih memiliki beberapa kendala yang menghambat proses belajar yaitu kecepatan jaringan internet akan tetapi dalam proses belajar mengajar yang sudah terlaksana di Universitas Sumatera Selatan sudah terkatagori baik.

- **Saran**

  Adapun saran yang dimiliki dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

  1. Sistem pembelajaran daring selalu dilakukan pengembangan agar mampu memenuhi kebutuahan yang ada.
  2. Diharapkan penelitian selanjut bisa menggunakan responden yang lebih luas lagi agarmampu mengidentifikasi secara menyeluruh dan dalam penelitian selanjutnya bisa menggunakan metodelogi yang berbeda.

Referensi

[1] Satori, Metodologi Penelitian, Bandung: Alfabeta, 2015.

[2] Sugiyoni, Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2017.

[3] V. Gasperz, All in One 150 Keys Performance Indicator and, Bogor: Tri-Al-Bros Publishing, 2013.

[4] P. d. K. L. K. Kotler, Manajemen Pemasaran Edisi 13, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2013.

[5] B. d. Ellison, Jejaring Sosial Instagram, Yogyakarta: Badan Penerbit Universitas, 2008.

[6] M. Marlena, Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 22 Kota Bengkulu, Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021.

[7] Melinia, Pengaruh Pembelajaran Daring Media Whatsapp, Lampung: IAIN Lampung, 2021.

[8] I. H. Mu'minah, "PEMANFAATAN APLIKASI WHATSAPP GROUP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING PADA MASA PANDEMI COVID -19," *Jurnal Bio Educatio,* vol. 6, no. 1, p. 68, 2021.

[9] S. Rahayu, "Pembelajaran Online ditengah Pandemi COVID - 19," *Indonesian Journal of Educational Science,* vol. 2, no. 2, p. 81, 2020.