

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Tinjauan Pustaka

3.1.1. Penelitian sebelumnya

Penelitian ini menggunakan penelitian sebelumnya untuk menjadi bahan referensi dan mencari informasi-informasi sebagai perbandingan yang akan dilakukan penelitian saat ini serta membandingkan kekurangan dan kelebihan. Berikut hasil penelitian sebelumnya yang disajikan pada Tabel 3.1 dibawah ini.

Tabel 3.1 Tinjauan Pustaka

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1	<i>Key factors to instructors' satisfaction of learning management systems in blended learning</i> [11].	Penelitian ini meneliti penggunaan berkelanjutan pada LMS[11].	Penelitian ini berfokus pada penelitian kepuasan instruktur dari pembelajaran campuran dan pembelajaran pendidikan jarak jauh[11].	Penelitian ini tidak menjelaskan secara signifikan mengenai LMS pada perguruan tinggi yang mana yang diteliti[11].	Penelitian ini melakukan survei lebih dari 800 instruktur di 35 lembaga pengadopsi LMS[11].	Penelitian ini melakukan evaluasi terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan instruktur terhadap LMS dalam pembelajaran gabungan. Meneliti terkait karakteristik individu instruktur, karakteristik LMS, dan

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						karakteristik organisasi. Menemuukan bahwa kecemasan komputer, inovasi pribadi, kualitas sistem, kualitas informasi, dan lainnya faktor kunci kepuasan[11].
2	<i>Determinants Influencing the Continuous Intention to Use Digital Technologies in Higher Education</i> [13].	Bertujuan untuk memberikan wawasan dalam pembelajaran digital tingkat perguruan tinggi dari 2 perspektif yaitu dari peran dosen dan mahasiswa dalam	Memperediksi penggunaan terus menerus pembelajaran digital. Mulai dari kesiapan dari teknologi, kualitas tutor dan kepuasan Pengguna dalam penggunaan	Pada jurnal ini tidak dijelaskan secara spesifik apakah mencakup LMS, aplikasi seluler, <i>platform e-learning</i> , atau alat bantu lainnya[13].	Jurnal ini melakukan penelitian dengan melihat beberapa faktor seperti kesiapan dari teknologi, kualitas tutor, kepuasan penggunaan pembelajaran digital	Penelitian ini mengevaluasi proyek yang bertujuan untuk meningkatkan akses dan penggunaan informasi digital di sektor pendidikan. Model terintegrasi digunakan untuk mengukur kualitas

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
		minat penggunaan pembelajaran digital secara terus menerus[13].	pembelajaran digital dan terakhir dari segi pengalaman yang dirasakan pengguna dan juga manfaatnya[13].		dan dari segi pengalaman yang dirasakan serta manfaatnya[13].	guru, efek penghindaran ketidakpastian, dan kepuasan siswa terkait penggunaan teknologi digital. Survei dilakukan terhadap 553 siswa perguruan tinggi. Hasilnya menunjukkan bahwa pengguna menganggap pentingnya informasi digital berdasarkan faktor eksternal yang meningkatkan pengalaman belajar dan mengajar. Karakteristik personal pengguna,

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						kesiapan dalam menggunakan teknologi, dan kualitas tutor mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan dan kegunaan teknologi. Aliran informasi, penghindaran ketidakpastian, dan kepuasan juga berperan dalam niat berkelanjutan untuk menggunakan teknologi tersebut[13].
3	<i>Evaluation of students' satisfaction toward an adopted</i>	Pada jurnal ini meneliti bertujuan untuk mengevaluasi	Jurnal ini melakukan penelitian kepuasan mahasiswa terhadap	Pada jurnal ini kurangnya konteks yang memadai	Pada penelitian ini melakukan evaluasi kepuasan mahasiswa	Penelitian ini mengevaluasi kepuasan mahasiswa terhadap

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	<p><i>learning management system at Indiana Aerospace University: A structural equation modelling approach</i>[14].</p>	<p>kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan LMS di indiana Aerospace University. Data didapatkan dari survey yang dilakukan menggunakan Google Form yang diisi oleh para mahasiswa[14].</p>	<p>penggunaan LMS dengan menguji pengaruh konten sistem, informasi instruksi, interaksi dan kualitas teknologi terhadap persepsi kegunaan LMS[14].</p>	<p>tentang pentingnya penelitian dalam konteks krisis kesehatan global dikarenakan COVID-19 dan peralihan ke pendidikan <i>online</i>. Serta penelitian ini tidak memberikan informasi tentang sampel penelitian apakah dari satu perguruan tinggi yang sama atau berbeda[14].</p>	<p>dalam menggunakan LMS dengan menggunakan variabel jenis kelamin dan tingkat tahun, serta menguji dengan melihat pengaruh konten sistem, informasi instruksi, interaksi dan kualitas teknologi terhadap persepsi kegunaan LMS[14].</p>	<p>penggunaan <i>BrightSpace</i>, sebuah <i>Learning Management System</i> (LMS), di Indiana Aerospace University. Variabel jenis kelamin dan tingkat tahun sebagai variabel moderator. Survei <i>online</i> dilakukan terhadap 602 mahasiswa dari berbagai program studi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa konten sistem, interaksi, dan kualitas teknologi secara signifikan</p>

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						<p>mempengaruhi persepsi kegunaan LMS mahasiswa, yang kemudian berhubungan dengan kepuasan terhadap LMS. Jenis kelamin dan tingkat tahun juga mempengaruhi hubungan antara faktor-faktor tersebut dengan persepsi kegunaan LMS. Penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi praktisi dalam merancang pengalaman belajar yang</p>

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
						lebih efektif dengan LMS[14].
4	<i>The learning process matter: A sequence analysis perspective of examining procrastination using learning management system</i> [15].	Jurnal ini melakukan Penelitian mengenai penggunaan LMS dalam proses pembelajaran <i>online</i> , yang bertujuan untuk melihat pola belajar harian mahasiswa[15].	Penelitian ini menggunakan data rill yang dilihat berdasarkan dari aktivitas yang ada di LMS untuk melihat pola belajar dan perilaku menunda mengumpulkan tugas oleh mahasiswa[15].	Pada jurnal ini tidak menggambarkan secara jelas hubungan antara menunda belajar dan kinerja dari aktivitas akademik serta tidak memberikan relevansi konteks pandemi COVID-19[15].	Jurnal ini melakukan penelitian untuk melihat pola belajar mahasiswa yang suka menunda mengerjakan tugas yang diberikan serta memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara mengelola waktu belajar yang efektif dengan menggunakan LMS[15].	Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh menunda belajar terhadap kinerja akademik menggunakan LMS dalam konteks pembelajaran <i>online</i> . Penelitian ini menggunakan pendekatan baru yang melibatkan analisis pola belajar harian mahasiswa menggunakan LMS. Temuan penelitian

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						<p>menunjukkan bahwa menunda belajar memiliki dampak negatif terhadap kinerja akademik, namun juga menemukan bahwa keterlambatan dalam pengumpulan tugas terkait dengan kinerja yang lebih baik. Penelitian ini juga mengusulkan strategi belajar yang dapat membantu mahasiswa meningkatkan pembelajaran melalui penggunaan LMS.</p>

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						<p>Penelitian ini memberikan wawasan berharga tentang perilaku menunda dalam pembelajaran <i>online</i> dan dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran[15].</p>
5	<p><i>Predicting students' intention to continue business courses on online platforms during the Covid-19: An extended expectation confirmation</i></p>	<p>Melakukan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data primer dari responden[7].</p>	<p>Objek penelitian dilakukan pada 2 universitas jurusan bisnis yang melanjutkan studi [7].</p>	<p>Pada penelitian ini membahas tentang <i>platform</i> yang digunakan untuk pembelajaran, akan tetapi tidak memberikan penjelasan yang</p>	<p>Penelitian ini memiliki geografis yang berbeda yang dilakukan di Bangladesh[7].</p>	<p>Penelitian ini bertujuan mahasiswa jurusan bisnis di dua universitas dalam melanjutkan studi menggunakan <i>platform e-learning</i> Data dikumpulkan dari lebih dari 285 responden</p>

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	<i>theory</i> [7].			memadai tentang jenis alat yang digunakan atau bagaimana alat-alat tersebut mempengaruhi pembelajaran[7].		melalui kuesioner, dan penelitian ini menggunakan model persamaan struktural. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan tugas dan tantangan tugas memiliki pengaruh signifikan terhadap kesenangan mahasiswa, yang pada gilirannya berdampak positif pada tingkat kepuasan. Pengukuhan juga berpengaruh terhadap persepsi manfaat pasca

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						<p>adopsi yang positif bagi kepuasan mahasiswa. Keamanan psikologis dan kepuasan dari <i>platform</i> pembelajaran <i>online</i> juga berdampak positif terhadap niat kelanjutan penggunaan <i>platform e-learning</i>. Temuan ini dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam mempromosikan program pendidikan berbasis <i>e-learning</i>, dan penelitian lebih lanjut disarankan untuk</p>

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						memperbaiki pengajaran di <i>platform e-learning</i> melalui pengaturan yang tepat[7].
6	<i>Acceptance of e-learning in higher education: The role of task-technology fit with the information systems success model</i> [6].	Penelitian ini meneliti hal yang sama dari segi kemudahan pengguna terhadap teknolog di institusi pendidikan tinggi[6].	Penelitian ini menggunakan model Task-Technology Fit (FTT) dan <i>Information System Success Model</i> (ISSM) dalam memahami adopsi penggunaan teknologi di pendidikan tinggi[6].	Pada penelitian ini terlalu fokus pada pengenalan dan deskripsi pneggunaan <i>e-learning</i> kurang memberikan analisis mendalam atau informasi konkret terkait dampak dan keefektifan penggunaan <i>e-learning</i> [6].	Penelitian ini menemukan bahwasannya keamanan psikologis dan kepuasan dari <i>platform pembelajaran online</i> [6].	Penelitian ini menguji pengaruh pandemi COVID-19 terhadap metode pengajaran di perguruan tinggi dan adopsi <i>e-learning</i> sebagai solusi pembelajaran jarak jauh. Melibatkan 260 responden mahasiswa, penelitian ini menggunakan model Task-Technology Fit

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						<p>(TTF) dan <i>Information System Success Model</i> (ISSM) untuk memahami adopsi <i>e-learning</i>. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan, kegunaan, kualitas sistem, dan kesesuaian tugas-teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap adopsi <i>e-learning</i>. Oleh karena itu, disarankan bagi mahasiswa untuk memanfaatkan <i>e-learning</i> dalam</p>

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						pembelajaran, serta pentingnya motivasi dari dosen di institusi pendidikan tinggi[6].
7	Analisis Faktor Keberhasilan Pembelajaran Menggunakan <i>Learning Management System</i> (LMS)[16].	Penelitian ini meneliti hal yang sama, yakni <i>Learning Management System</i> (LMS)[16].	Penelitian ini dilakukan di Universitas PGRI Madiun (UNIPMA) sebagai salah satu instansi pendidikan yang berfokus pada pengembangan menggunakan teknologi[16].	Penelitian ini tidak menjelaskan secara spesifik akan memberikan gambaran yang jelas mengenai fokus penelitiannya[16].	Metode yang digunakan pada jurnal ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif[16]	Penelitian ini melakukan identifikasi keberhasilan pembelajaran <i>online</i> menggunakan LMS dengan faktor dominan[16].
8	Analisis kepuasan mahasiswa Pendidikan IPA	Penelitian ini meneliti hal yang sama, yakni	Penelitian ini melakukan penelitian kepuasan	Penelitian ini hanya fokus pada satu mata kuliah saja, yang	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif	Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi faktor keberhasilan

No	Judul	Comparing	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	menggunakan <i>learning management system</i> brightspace pada matakuliah mitigasi bencana[17].	<i>Learning Management System(LMS)</i> [17].	mahasiswa terhadap penggunaan LMS pada mata kuliah mitigasi bencana[17].	dapat dikatakan, hanya menganalisis satu corse di lms[17].	kuantitatif di Universitas Islam Lamongan[17].	pembelajaran <i>online</i> menggunakan <i>Learning Management System(LMS)</i> [17].
9	Analisis karakteristik tenaga pendidikan learning manajement system eldiru (E-Learning Soedirman) Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Universitas Jendral Soedirman[18].	Penelitian ini membahas hal yang sama yakni tentang pemakaian LMS[18].	Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis karakteristik tenaga pendidikan pengguna LMS[18].	Penelitian ini tidak memiliki bagan alir penelitian[18].	Penelitian ini meneliti tentang karakteristik tenaga pendidikan dengan menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD)[18].	Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis karakteristik pengguna lms yang memprioritaskan kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode <i>User Centered Design</i> (UCD)[18].

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
10	Pemanfaatan <i>Learning Management System</i> (LMS) dalam pengelolaan pembelajaran daring pada satuan pendidikan[19].	Jurnal ini sama-sama meneliti mengenai LMS yang dalam pengelolaan pembelajaran daring dan fokus kepada efektivitas penggunaannya untuk meningkatkan hasil belajar[19].	Pada jurnal penelitiannya mengambil objek di sekolahan bukan diperguruan tinggi dan data didapatkan dari studi tekstual dan dianalisis menggunakan teknik analisis isi[19].	Kurangnya penekanan pada kelemahan atau batasan penelitian yang mempengaruhi generalisasi temuan, serta penelitian ini seharusnya memiliki perbandingan atau kontras dengan penelitian sebelumnya[19].	Jurnal ini pemanfaatannya ditunjukkan kepada lembaga pendidikan dalam meningkatkan proses pembelajaran[19].	pemanfaatan <i>Learning Management System</i> (LMS) dalam pembelajaran daring dan peningkatan hasil belajar peserta didik. Studi literatur ini mengevaluasi berbagai sumber artikel yang terkait dengan penggunaan LMS dan mengumpulkan data melalui studi tekstual. Temuan studi ini mencakup tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap LMS dalam

No	Judul	<i>Comparing</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						<p>pembelajaran daring, kelebihan fitur-fitur LMS dalam membuat pembelajaran lebih variatif, serta pengaruh positif penggunaan LMS terhadap aktivitas, hasil belajar, motivasi, dan kemandirian peserta didik. Studi ini memberikan dasar bagi perencanaan pembelajaran daring di masa depan[19].</p>

Berdasarkan Tabel 3.1 Tinjauan Pustaka, disimpulkan bahwasannya, penelitian sebelumnya membahas *Learning Management System* (LMS) dengan menunjukan bahwasannya pentingnya faktor-faktor dalam penggunaan LMS seperti kesiapan teknologi, kualitas tutor, kepuasan pengguna, interaksi, dan kesesuaian tugas dan lainnya. Penelitian sebelumnya memberikan wawasan yang berguna sebagai bahan referensi ketika menulis penelitian yang sedang dilakukan ini. Berguna juga untuk memberikan wawasan dalam meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa dan efektivitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi digital.

3.2. Landasan Teori

3.2.1. Penerimaan teknologi

Penerimaan teknologi adalah faktor krusial dalam menilai adopsi sebuah teknologi informasi oleh pengguna, melalui reaksi dan persepsi individu yang secara langsung mempengaruhi sikap serta perilaku terhadap teknologi tersebut, hal ini menjadi pertimbangan untuk melihat bagaimana pengguna menerima inovasi serta sejauh mana bersedia mengubah perilaku serta mengintegrasikan teknologi tersebut dalam kehidupan sehari-hari[20]. Penerimaan teknologi terus meningkat pada semua sektor industri, termasuk sektor pendidikan yang mulai menerapkan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Bertujuan untuk meningkatkan dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran ketika dilakukan secara *Blended Learning*[21].

Penerimaan teknologi melibatkan lebih dari sekedar penggunaan dan pemanfaatan teknologi oleh pengguna. Implementasi teknologi yang rumit seringkali tidak sepenuhnya dipahami oleh pengguna[14]. Hal ini memiliki dampak pada reaksi dan minat pengguna terhadap penggunaan teknologi baru, setiap individu akan merespons penggunaan teknologi baru yang pada akhirnya mempengaruhi minat dan penguasaan terhadap teknologi informasi[15]

Model penerimaan teknologi memiliki enam tingkatan yang meliputi variabel eksternal, persepsi pengguna, tentang kegunaan, persepsi pengguna tentang kegunaan, sikap terhadap penggunaan, perhatian terhadap fungsionalitas

dan penggunaan aktual[22]. Penerimaan teknologi berkaitan dengan bagaimana sikap dari pengguna dalam menggunakan teknologi dalam mendukung pekerjaannya[23].

3.2.2. Pendidikan berbasis teknologi

Pendidikan berbasis Teknologi Informasi adalah konsep yang mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan internet dalam proses pembelajaran[24]. Era digital dan globalisasi dalam penggunaan teknologi informasi tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pada sektor pendidikan berbasis teknologi memanfaatkan berbagai fasilitas seperti komputer, internet, perangkat mobile, dan aplikasi pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran, proses pembelajaran antara lain seperti pemberian materi interaktif, video dan konten edukatif *online*, serta memberikan kemudahan dalam melakukan evaluasi pembelajara dan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung[25].

3.2.3. *Learning management system* (LMS)

Learning Management System (LMS) merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk mendukung para mahasiswa maupun pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara digital berbasis web yang lebih dikenal sebagai *e-learning*. Tujuan utama dari LMS adalah untuk menyediakan akses yang mudah dan fleksibel dalam proses pembelajaran, termasuk pemberian materi pembelajaran oleh pendidik, fasilitas diskusi antara pendidik dan pelajar, serta dukungan dalam melakukan evaluasi pembelajaran seperti quiz, ujian, dan berbagai fitur lainnya[26].

3.2.4. Moodle

Moodle merupakan *open source* pembelajaran daring dapat didownload secara gratis melalui <http://moodle.org>. *Platform* ini digunakan untuk mengembangkan sistem *e-learning* dan dapat disesuaikan sesuai kebutuhan

melalui portal *e-learning*[27][28]. Moodle menawarkan beragam fitur yang dapat digunakan dan disesuaikan baik melalui situs *web* maupun aplikasi *mobile*. Pendekatan pembelajaran berbasis konstruktivisme sosial yang diterapkan dalam Moodle sangat membantu para dosen dalam proses pembelajaran. Sebuah LMS berbasis Moodle yang dirancang dengan baik akan memberikan fasilitas pembelajaran yang efektif dengan menyediakan fitur-fitur interaktif seperti, tugas (*Assignment*), quiz, komunikasi, kolaborasi, serta fitur utama yang dapat meng-unggah berbagai format materi pembelajaran dan menyampaikan konten pembelajaran dalam bentuk video.

3.2.5. Karakteristik instruktur

Penerimaan dan kepuasan terhadap LMS sangat dipengaruhi oleh karakteristik pengguna. Faktor-faktor seperti kepercayaan diri, kecemasan terhadap komputer dan pengalaman teknologi memainkan peran kunci dalam menentukan niat pengguna dosen untuk menggunakan LMS. Hasil penelitian yang mengeksplorasi dampak kepercayaan diri, kecemasan terhadap komputer, dan pengalaman teknologi terhadap niat penggunaan LMS oleh dosen menunjukkan bahwa kepercayaan diri memiliki pengaruh langsung terhadap persepsi dosen terhadap kegunaan, kemudahan penggunaan, dan niat penggunaan LMS[29]. Survei yang dilakukan untuk menilai persepsi dosen terhadap penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam pendidikan menyoroti bahwa pandangan dosen terhadap teknologi, pengalaman teknologi dan konteks budaya mempengaruhi sikap terhadap teknologi. Pengalaman dosen dengan teknologi, lingkungan pembelajaran, dan kegunaan *e-learning* secara signifikan mempengaruhi persepsi terhadap kegunaan LMS dan implementasi sebenarnya dari lingkungan pembelajaran tersebut. Selain itu, inovasi pengajar juga menjadi faktor krusial dalam mencapai kepuasan dalam penggunaan *e-learning*[11].

3.2.6. Kecemasan komputer

Kecemasan merupakan respons seseorang terhadap perasaan ketakutan atau khawatir menghadapi situasi yang dianggap mengancam, serta kekhawatiran terhadap ketidakpastian yang menimbulkan rasa takut menghadapi masa depan yang tidak pasti. Kecemasan dapat muncul dari berbagai hal, termasuk kecemasan dalam pembelajaran atau kecemasan terkait penggunaan komputer[30]. Kecemasan terhadap komputer adalah bentuk stres yang timbul karena persepsi negatif pengguna terhadap perangkat tersebut. Hal ini dapat membuat pengguna merasa gugup, cemas, atau terintimidasi saat menggunakan komputer[31]. Penolakan terhadap penggunaan komputer dapat memiliki dampak serius untuk masa depan, karena hal ini dapat membuat pengguna kurang percaya diri dalam menguasai teknologi, sehingga menghambat kemampuannya dalam memanfaatkan komputer secara efektif. Kecemasan terhadap komputer juga dapat merugikan kepercayaan diri pengguna terhadap teknologi[32].

3.2.7. Karakteristik LMS

Fitur-fitur LMS menjadi signifikan pada kepuasan instruktur terhadap LMS. Karakteristik LMS merupakan kepuasan utama karakteristik dari setiap sistem informasi, termasuk kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas dukungan layanan dari sudut pandang instruktur, ditemukan bahwa kualitas sistem LMS sangat penting dalam mempengaruhi persepsi kegunaan, kepuasan, dan kepercayaan diri[33]. Penelitian tentang kualitas teknologi *e-learning* dan dampaknya masih terbatas bahwa pandangan instruktur terhadap teknologi mempengaruhi sikapnya terhadap penggunaan ICT dalam pendidikan berfokus pada persepsi peserta didik. Kualitas sistem yang dirasakan oleh peserta didik berpengaruh pada kepuasan *e-learning* dan niat penggunaan. menginvestigasi kualitas sistem dalam aspek fungsi, interaktivitas, dan *respons*[11].

3.2.8. Kualitas sistem dan informasi

Kualitas sistem merupakan kebutuhan esensial bagi suatu sistem untuk memenuhi harapan pengguna, terkait dengan karakteristik informasi yang dihasilkan oleh sistem itu sendiri. Kepuasan pengguna akan berpengaruh positif ketika kualitas sistem yang digunakan semakin tinggi. Pengguna akan memilih menggunakan suatu sistem informasi ketika kualitas sistemnya memberikan manfaat bagi kebutuhan pribadinya. Diharapkan bahwa dengan adanya kualitas sistem yang baik, hal ini juga akan menciptakan kualitas informasi yang optimal [34]. Kualitas informasi yang diberikan oleh sistem akan memberikan dampak langsung terhadap tingkat kepuasan pengguna terhadap teknologi informasi [35]. Pengguna akan merasa puas apabila kualitas informasi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan pribadinya. Sebagai tambahan, kualitas informasi juga merupakan faktor kunci dalam menentukan kesuksesan suatu sistem informasi [36].

3.2.9. Karakteristik organisasi

Karakteristik organisasi dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku karyawan, termasuk dalam penggunaan dan kepuasan terhadap teknologi informasi, seperti penggunaan LMS. Kebiasaan dan praktik organisasi yang mempengaruhi kondisi kerja karyawan yang dapat berpengaruh pada tingkat kepuasan penggunaan LMS. Norma organisasi, seperti dukungan administratif, insentif, dan pelatihan, menjadi faktor utama dalam keputusan penggunaan atau penolakan terhadap teknologi, khususnya dalam konteks pendidikan [37]. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penelitian mengenai karakteristik organisasi dalam konteks penerimaan dan kepuasan terhadap LMS masih terbatas. Penting bagi manajemen untuk memperhatikan aspek-aspek tersebut, terutama dalam konteks penggunaan LMS. Dukungan administratif yang kuat, insentif yang memotivasi, dan pelatihan yang memadai menjadi kunci untuk memastikan bahwa para pengguna dapat mengadopsi dan memanfaatkan teknologi LMS dengan baik. Selain itu, penting bagi manajemen untuk menetapkan arah pembelajaran yang konsisten dengan kurikulum sarjana

dan kebutuhan perguruan tinggi dengan penekanan pada motivasi dan insentif untuk melibatkan karyawan dalam penggunaan teknologi tersebut[11].

3.2.10. Learning satisfaction

Penelitian tentang kepuasan belajar dianggap sebagai fenomena yang kompleks. Banyak faktor yang terlibat, seperti kualitas pembelajaran, jenis interaksi, dan tipe instruktur. Umpan balik dan interaksi dengan rekan-rekan. Studi menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran dan interaksi dapat secara langsung memengaruhi kepuasan[38]. Kualitas tutor dan efektivitas interaksi dengan rekan-rekan juga dapat mempengaruhi kepuasan, sehingga berkontribusi secara signifikan pada kesuksesan belajar dan kepuasan mahasiswa. Kepuasan terhadap pembelajaran juga terbukti berhubungan dengan faktor-faktor lain seperti motivasi untuk belajar, pengetahuan tentang lingkungan *online*, dan kualitas dosen. Semakin tinggi motivasi dan dedikasi dosen, semakin tinggi kualitas pembelajaran, dan semakin tinggi tingkat kepuasan[39].