

PROPOSAL SIKRIPSI

ANALISIS KESUKSESAN PORTAL RUMAH BELAJAR DENGAN MENGUNAKAN MODEL *DELONE AND MCLEAN* (STUDI KASUS SMK 03 POLEANG KABUPATEN BOMBANA)



**RISNA THAMRIN
171220445**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NEGERI 19 NOVEMBER
KOLAKA
TAHUN 2021**

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	iiiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB 1_PENDAHULUAN.....	1
<u>1.1 Latar Belakang.....</u>	<u>1</u>
<u>1.2 Batasan Masalah</u>	<u>5</u>
<u>1.3 Rumusan Masalah.....</u>	<u>5</u>
<u>1.4 Tujuan Penelitian</u>	<u>5</u>
<u>1.5 Manfaat Penelitian</u>	<u>5</u>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
<u>2.1 Penelitian Terdahulu</u>	<u>8</u>
<u>2.2 Portal Rumah Belajar.....</u>	<u>9</u>
<u>2.3 Model Sukses Sistem Informasi DeLone dan McLean</u>	<u>15</u>
<u>2.4 Kisi-kisi Instrumen Model DeLone dan McLean.....</u>	<u>25</u>
<u>2.5 Penelitian Kualitatif</u>	<u>27</u>
<u>2.6 Sofwer NVIVO</u>	<u>29</u>
<u>2.7 Kerangka Berfikir</u>	<u>300</u>
BAB III METODE PENELITIAN	334
<u>3.1 Pendekatan Penelitian</u>	<u>34</u>
<u>3.2 Desain Penelitian</u>	<u>35</u>
<u>3.3 Fokus dan Lokasi Penelitian</u>	<u>38</u>
<u>3.4 Data dan Sumber Data Penelitian</u>	<u>39</u>
<u>3.5 Teknik Pengumpulan Data</u>	<u>39</u>
<u>3.6 Teknik Keabsahan Data</u>	<u>43</u>
<u>3.7 Teknik Analisis Data</u>	<u>45</u>

DAFTAR PUSTAKA	48
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 2.2 Kisi-kisi Instrumen Model <i>Delone & Mclean</i>	25
Tabel 3.1 Daftar Informan.....	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan Portal Rumah Belajar.....	12
Gambar 2.2 Login Pengguna Baru Portal Rumah Belajar.....	12
Gambar 2.3 Model Kesuksesan SI <i>Delone & Mclean</i>	16
Gambar 2.4 Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 3.1 Bagan Penelitian.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	62

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu kebutuhan menuju *innovative school* yang memungkinkan terjadinya transformasi manajemen pembelajaran konvensional menjadi modern berbasis digital. Keberadaan sistem informasi menjadi salah satu tolak ukur dalam menilai keberhasilan pengelolaan sekolah. Sekolah yang dikelola dengan sistem informasi yang baik akan mampu mengendalikan manajemen institusi dengan baik pula. Pendapat tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Merliana (2018) yang menyatakan bahwa dibutuhkan adanya suatu kemajuan proses pembelajaran yang dapat membantu memajukan sistem pendidikan. Salah satunya adalah dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Selama ini peserta didik atau tenaga pendidik menghadapi banyak persoalan dan permasalahan dalam proses penyelenggaraan pembelajaran. Permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik atau tenaga pendidik diantaranya kesulitan menuntaskan pelaksanaan kurikulum dengan adanya penyesuaian dan perubahan kurikulum 2013, serta tuntutan sertifikasi pendidik sebagai upaya peningkatan kualitas dan kompetensi pendidik (Julaeha, 2019). Di sisi lain peserta didik masih kesulitan memperoleh bahan belajar dan media belajar

mandiri yang dapat digunakan untuk meningkatkan kompetensi peserta didik (Yolanda dkk, 2020). Permasalahan-permasalahan tersebut diharapkan dapat diatasi dengan adanya aplikasi Rumah Belajar.

Aplikasi Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang dikembangkan oleh Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom Kemendikbud) sejak tahun 2011 dengan alamat url <http://belajar.kemdikbud.go.id>.

Rumah Belajar yang merupakan Sistem Manajemen Pembelajaran (SMP) atau *Learning Management System* (LSM) adalah suatu perangkat lunak atau *software* untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara *online* (terhubung ke internet), *e-learning* dan materi-materi pelatihan yang semuanya dilakukan secara *online* (Nurhayati dkk., 2017).

Aplikasi rumah belajar saat ini sudah dapat digolongkan dalam golongan yang baik, dimana beberapa sekolah di Indonesia sudah mengaplikasikannya dan mampu membantu peserta didik dan tenaga kependidikan, salah satu sekolah yang sudah mengaplikasikan rumah belajar adalah SMK 03 Poleang Kabupaten Bombana. SMK 03 Poleang adalah satu-satunya sekolah di Kabupaten Bombana yang menggunakan manajemen pembelajaran berbasis *web*. Sistem yang didukung teknologi informasi dapat memberikan nilai tambah bagi organisasi jika didesain menjadi sistem informasi yang efektif dan efisien. Namun demikian, pengukuran atau penilaian kualitas suatu sistem informasi yang efektif

sulit dilakukan (Furukawa et al., 2013.). Kesulitan penilaian kesuksesan dan keefektifan sebuah sistem mendorong banyak peneliti mengembangkan model untuk menilai kesuksesan sebuah sistem. Penelitian serupa tentang pengukuran kesuksesan sistem informasi sudah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti, seperti pada Wicaksono (2016) & Bhakti (2020) tentang analisis kesuksesan sistem informasi manajemen dengan menggunakan pendekatan, yang memperoleh hasil bahwa penggunaan sistem informasi yang baik mampu memberikan dampak kepuasan pengguna dan juga berdampak positif pada organisasi, sedangkan menurut pengaplikasian *platform* rumah belajar mampu memangkas waktu yang digunakan (Susilawati, E. (2020)). Selain itu peningkatan sistem menjadi sistem yang mempermudah pekerjaan *user* juga perlu dipertimbangkan untuk ditingkatkan.

Pada kenyatannya, berdasarkan studi awal pada tanggal 1 April 2021, hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, guru, dan siswa masih didapatkan beberapa permasalahan dalam proses manajemen pembelajaran. Permasalahan tersebut diantaranya sering terdapat ketidaksesuaian perangkat, mekanisme pengelolaannya secara *online* belum terpusat. Proses rekapitulasi dan pelaporan buku kemajuan kelas serta hasil belajar siswa masih menggunakan cara konvensional.

Berdasarkan studi awal di atas peneliti bermaksud mengukur sejauh mana kesuksesan implementasi portal rumah pintar di SMK 03 Poleang Kabupaten Bombana dengan menggunakan model sistem informatika DeLone & McLean (2003) sehingga akan

menghasilkan *output* yang dapat menjadi acuan untuk solusi rancangan perbaikan sistem manajemen pembelajaran.

DeLone dan McLean (2003) menyatakan bahwa ada konstruksi yang saling tergantung atau kausalitas mengalir ke arah yang sama dengan proses informasi. Misalnya, tanpa penggunaan sistem, tidak akan ada konsekuensi atau manfaat. Namun, dengan penggunaan sistem, bahkan penggunaan ekstensif, yang tidak sesuai atau kurang informasi, mungkin juga tidak ada manfaatnya. Faktor keberhasilan sering kali berhubungan dengan tujuan penelitian dan bervariasi tergantung pada konteks organisasi, aspek sistem informasi yang diteliti, aspek sistem independen yang diselidiki, metode penelitian, dan tingkat analisis.

Atas dasar penjelasan di atas, peneliti berpendapat bahwa model DeLone & McLean (2003) berguna dalam memberikan pendekatan yang lebih pragmatis untuk penilaian keberhasilan implementasi di mana hubungan dapat disimpulkan secara analitis daripada diukur secara langsung. Sehingga penelitian ini mengadopsi komponen - komponen yang ada pada model DeLone & McLean (2003), yaitu : kualitas sistem, informasi kualitas, kualitas layanan, niat menggunakan dan menggunakan, kepuasan pengguna, dan manfaat bersih, sebagai model awal untuk mengukur sejauh mana kesuksesan implementasi portal rumah pintar sebagai manajemen pembelajaran di SMK 03 Poleang Kabupaten Bombana.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa model DeLone & McLean dapat digunakan untuk menguji kesuksesan portal rumah pintar dan juga untuk membentuk usulan hipotesis dan juga usulan

kuisisioner yang diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti memiliki fokus penelitian dengan batasan masalah yaitu : analisis kesuksesan portal rumah belajar dengan menggunakan model SI *Delone & Mclean*.

1.3 Rumusan Masalah

Perumusan masalah dilakukan berdasarkan identifikasi masalah dan mengacu pada batasan masalah untuk lebih memfokuskan penelitian yaitu:

Bagaimana tingkat kesuksesan portal rumah belajar dengan menggunakan analisis model *Delone and Mclean* di SMK Negeri 03 Poleang Kabupaten Bombana?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Menganalisis kesuksesan portal rumah belajar dengan menggunakan model *Delone and Mclean* di SMK Negeri 03 Poleang Kabupaten Bombana.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan mempunyai beberapa manfaat baik bagi penulis maupun pihak-pihak yang terkait. Adapun manfaat yang dapat diambil adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan memberi gambaran dan pemahaman lebih mendalam mengenai model sistem informasi *Delone & Mclean*, serta dapat dijadikan referensi bagi peneliti-peneliti yang mengambil judul serupa dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Ini diharapkan dapat menambah wawasan selama melakukan penelitian.

2) Bagi instansi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk mengetahui cara menganalisis kesuksesan sistem informasi pada implementasi di instansi.

3) Bagi Akademik.

Diharapkan penelitian ini dapat menambah kepustakaan dan literatur terutama mengenai penggunaan model *Delone and Mclean*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan atau pedoman adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama & Judul	Hasil Penelitian	Metode
1	Yadnya, <i>et el.</i> (2019). <i>Success Implementation Of Online Technology Information System On Market Cooperative Kumbasari Denpasar.</i>	Sistem yang berjalan mampu menjawab kebutuhan pengguna sistem informasi koperasi berbasis online. Kualitas sistem berpengaruh terhadap kepuasan pengguna terhadap sistem informasi koperasi online. Keandalan sistem informasi yang dibangun juga mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna sistem.	Kualitatif, teknik pengumpulan data yaitu observasi non partisipan dan menggunakan kuesioner.
2.	Dewantoro, Hermadi & Ratono (2019). <i>Evaluation of The Ioffice-Integrated System Using an Adaptation to The Delone and Mclean Success Model.</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Service Quality</i> berpengaruh positif terhadap <i>Use</i> dan <i>User Satisfaction</i> , begitu juga <i>System Quality</i> terhadap <i>User Satisfaction</i> . Kepuasan Pengguna berpengaruh positif terhadap Manfaat Bersih sebagai efektivitas penggunaan sistem informasi.	Kuantitatif, teknik pengumpulan data yaitu kuesioner. Analisis SEM
3.	Triandhini, M. (2018). Analisis Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Manajemen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas informasi berpengaruh terhadap kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan. Kegunaan	Kuantitatif, teknik pengumpulan data yaitu kuesioner. Analisis PLS

	Keuangan Daerah Pemerintah Kabupaten Sukoharjo Riasti & Nugroho (2019).	yang dirasakan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna dan kepuasan pengguna berpengaruh terhadap manfaat-manfaat bersih.	
4.	<i>Analysis Of The Success Of Student Monitoring Information System Implementation Using DeLone and McLean model.</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Monitoring Mahasiswa, meliputi penilaian kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan, penggunaan, kepuasan pengguna dan manfaat bersih. Secara keseluruhan, penerapan Sistem Informasi Pemantauan Siswa dinyatakan berhasil.	Kuantitatif, teknik pengumpulan data yaitu kuesioner. Analisis SPSS.
5.	Pramedia (2018). Analisis Faktor Kesuksesan Mobile Payment di DKI Jakarta Dengan Menggunakan Model <i>Delone</i> dan <i>Mclean</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas system berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan <i>mobile payment</i> , namun tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna <i>mobile payment</i> .	Kuantitatif, teknik pengumpulan data yaitu kuesioner. Analisis SEM melalui program SmartPLS versi 3
6.	Rachmadi & Handaka (2019). Evaluasi Penerapan E-Faktur Dengan Model Kesuksesan Sistem Informasi <i>Delone</i> dan <i>Mclean</i> (Studi Kasus Di KPP Pratama Metro).	Hasil penelitian menunjukan bahwa kepuasan pengguna merupakan variabel intervening dalam hubungan antara kualitas informasi dan kualitas layanan terhadap manfaat bersih. Sementara itu kepuasan pengguna tidak dapat menjadi variabel intervening dalam hubungan antara kualitas sistem terhadap manfaat bersih.	Kualitatif dengan desain studi kasus, analisis data dengan <i>partial least squares path modeling</i> .

Dari beberapa penelitian terdahulu diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan mendasar dalam penelitian ini, antara lain pada *setting* tempat penelitian dan desain penelitian kualitatif dengan tools NVIVO, sedangkan pada penelitian ini fokus pada analisis

kesuksesan portal rumah belajar dengan menggunakan model *Delone and Mclean*.

2.2 Portal Rumah Belajar

Pustekkom Kemdikbud telah membuat dan mengembangkan Rumah Belajar sejak tahun 2011 sebagai salah satu portal pembelajaran berbasis web, yang berisi berbagai layanan pembelajaran seperti Kelas Maya, Lab Maya, Sumber Belajar, dan Peta Budaya. Rumah Belajar merupakan portal pembelajaran resmi milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang bisa diakses dengan alamat URL <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Portal ini menyediakan berbagai bahan belajar dan fasilitas komunikasi dan interaksi antarkomunitas pendidikan, bahan belajar untuk pendidik dan peserta didik, bank soal, dan konten-konten budaya pada fitur Peta Budaya dengan harapan fitur-fitur tersebut bisa dimanfaatkan seluas-luasnya oleh pendidik, peserta didik, dan masyarakat umum untuk belajar dan dalam kegiatan pembelajaran. Rumah Belajar sebagai salah satu sistem pembelajaran interaktif diharapkan akan mempercepat penguasaan materi peserta didik sehingga meningkat kualitas peserta didik Indonesia (Yanti, 2020).

Rumah Belajar seagai Sistem Manajemen Pembelajaran atau (SMP) atau Learning Management System (LMS) bermanfaat untuk meningkatkan standar proses pembelajaran dalam rangka memaksimalkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Peningkatan penggunaan sistem ini semakin terbuka peluangnya karena adanya tuntutan pendidikan yang harus terintegrasi TIK (Amalia, 2020).

Melalui Rumah Belajar dapat dilakukan pengelolaan materi pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran berbasis web. Kelebihan sistem ini adalah membuka peluang belajar kepada peserta didik dengan waktu yang lebih panjang dan lebih leluasa, meningkatkan interaksi peserta didik dengan pendidik tidak hanya terbatas pada jam sekolah.

Portal Rumah Belajar hadir untuk mendukung dan menyediakan fitur, media, dan konten pembelajaran bagi pendidik, peserta didik, dan masyarakat. Beberapa contoh fitur yang dimaksud antara lain Buku Sekolah Elektronik (BSE) yang berfungsi sebagai alternatif referensi bahan-bahan belajar berupa buku-buku pelajaran yang bisa di download dan fitur Peta Budaya yang memuat konten mengenai pengetahuan aneka ragam budaya di Indonesia yang bisa menumbuhkan dan meningkatkan kecintaan serta kepedulian peserta didik, pendidik, maupun masyarakat umum terhadap budaya dan cagar budaya di Indonesia. Kesemua konten tersebut dapat diakses langsung secara online maupun offline (mengunduh file materi atau konten dari portal Rumah Belajar) dengan harapan adanya Rumah Belajar ini dapat menambah pengetahuan serta literasi bagi peserta didik, pendidik, maupun masyarakat umum dalam melakukan kegiatan pembelajaran kapan saja, di mana saja, dan bisa diulangi sebanyak sesuai keinginan pengguna (Nurhayati dkk., 2017).

Secara lengkap, Rumah Belajar terdiri dari delapan fitur utama yaitu Sumber Belajar, Buku Sekolah Elektronik (BSE), Bank Soal, Laboratorium Maya, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa,

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB)/Diklat Online, dan Kelas Maya. Terdapat pula fitur tambahan yaitu Karya Komunitas, Karya Pendidik, dan Karya Bahasa Sastra. Untuk dapat memanfaatkan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar secara lengkap dan optimal, pengguna harus memiliki jaringan internet dan beberapa perangkat teknologi lainnya seperti komputer beserta perangkat lunak (software) pendukung, di antaranya, yaitu Adobe Acrobat Reader, WinRAR, maupun Adobe Flash 9 Player. Rumah Belajar ditujukan untuk peserta didik, pendidik, masyarakat umum, serta siapapun yang mau belajar. Portal Rumah Belajar diharapkan bisa menjadi milik komunitas dengan pengisian konten/media yang berprinsip “dari dan untuk” komunitas belajar. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dalam hal ini yaitu Pustekkom, berperan sebagai inisiator, Pendidik, dan regulator (Nurhayati dkk., 2017).

2.2.1 Akun Rumah Belajar

Agar pengguna dapat menggunakan fitur-fitur pada portal Rumah Belajar secara optimal, seperti unduh file BSE dalam format BSE, maka pengguna perlu melakukan registrasi atau login terlebih dulu pada menu Daftar atau Login. Berikut ini prosedur Login akun Rumah Belajar (Daftar bagi pengguna baru):

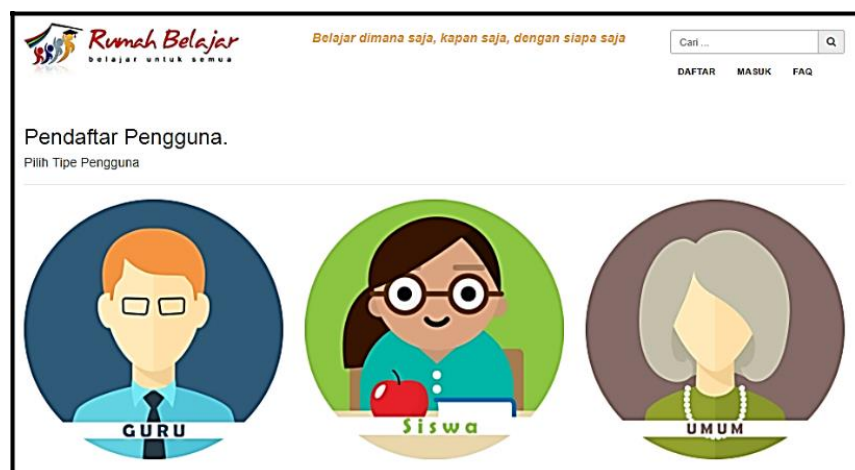
1. Menyiapkan perangkat komputer/laptop/tablet/smartphone yang sudah terkoneksi dengan internet. Kemudian, buka portal Rumah Belajar dengan menggunakan browser yang tersedia di perangkat pengguna dengan alamat URL <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Portal Rumah Belajar dapat dibuka melalui berbagai macam browser yang

ada seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, Safari, Internet Explorer, Edge, atau jenis browser yang lainnya.



Gambar 2.1 Tampilan Portal Rumah Belajar

3. Login ke Rumah Belajar dengan cara input username dan password. (Bagi pengguna yang sudah memiliki akun Rumah Belajar.)
4. Bagi pengguna baru yang belum memiliki akun Rumah Belajar, klik tombol Daftar yang terdapat pada bagian kanan atas halaman utama Rumah Belajar. Kemudian, pilih tipe pendaftar sesuai dengan pengguna yang bersangkutan. Terdapat tiga tipe pengguna Rumah Belajar yaitu pendidik, peserta didik, dan umum seperti yang ditampilkan pada gambar berikut ini.



Gambar 2.2 Login pengguna baru Portal Rumah Belajar

Bagi pengguna tipe pendidik, data yang harus diisi antara lain data pribadi pengguna dan data sekolah tempat pengguna bekerja. Jika sekolah pengguna belum terdaftar, pengguna dapat menambahkan nama sekolah pengguna secara manual dengan cara klik tombol “+” sehingga muncul form penambahan sekolah. Kemudian, pengguna mengisi dan menyimpan form tersebut sehingga sekolah pengguna terdaftar di database Rumah Belajar. Selanjutnya, pengguna mengisi kolom username dan password yang diinginkan, mencantumkan alamat email pengguna, serta menuliskan kode captcha sesuai dengan tulisan yang muncul pada gambar. Langkah dan isian yang harus diisi pada form pendaftaran untuk pengguna tipe peserta didik dan umum kurang lebih sama. Berikut ini tampilan halaman form pendaftaran pengguna tipe pendidik.

5. Jika pengguna mengalami kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur dalam portal Rumah Belajar, pengguna dapat melihat Frequently Asked Question (FAQ) yang berisi pertanyaan-pertanyaan umum seputar Rumah Belajar beserta solusi-solusinya dengan mengklik menu FAQ. Berikut ini tampilan halaman FAQ.

2.2.2 Fitur Utama Rumah Belajar

1. Sumber Belajar

Layanan fitur Sumber Belajar diperuntukkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dan guru di sekolah. Selain menyediakan berbagai materi pengetahuan jenjang pendidikan PAUD, SD, SMP, SMA dan SMK juga menyediakan sarana evaluasi belajar secara online. Layanan ini akan memberikan alternatif media pembelajaran berbahasa Indonesia yang sesuai dengan tuntutan perkembangan TIK. Saat ini media pembelajaran berbasis web yang berbahasa Indonesia dalam dunia pendidikan Indonesia masih terbatas jumlah konten dan medianya di banding yang berasal dari luar negeri.

2. BSE (Buku Sekolah Elektronik)

Buku Sekolah Elektronik, disebut juga BSE, adalah inisiatif dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia yang bertujuan untuk menyediakan buku ajar elektronik untuk tingkat pendidikan dari SD, SMP, SMA dan SMK. Pemerintah (Kemendikbud) melalui Pusat Perbukuan membeli hak cipta buku-buku sekolah di berbagai jenjang pendidikan kemudian buku tersebut diunggah ke website. Web BSE merupakan situs yang menyajikan buku dengan format .pdf yang dapat dibaca secara online atau dapat diunduh untuk kemudian dibaca secara offline dengan alamat <http://belajar.kemdikbud.go.id> kemudian pilih fitur buku sekolah elektronik. Buku-buku tersebut bisa diunduh dan diperbanyak oleh siapa saja secara gratis. Harapannya adalah anak-anak Indonesia tidak lagi menghadapi masalah dalam membeli buku. Hingga saat ini sudah lebih dari 900 judul buku yang tersedia di situs BSE.

2.3 Model Sukses Sistem Informasi DeLone dan McLean

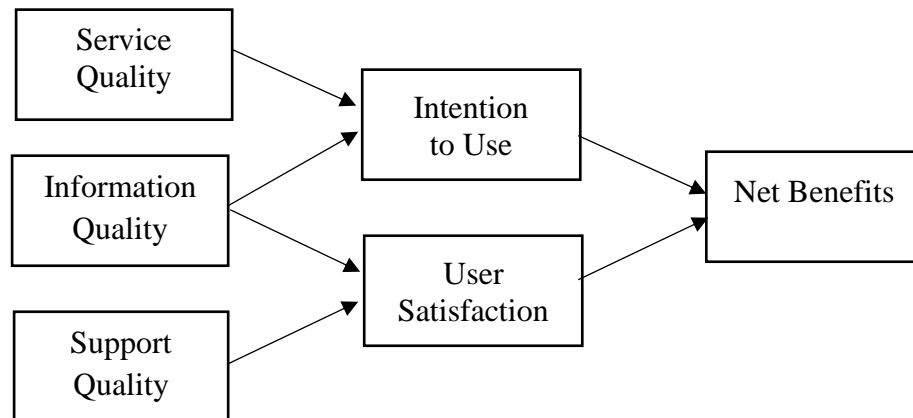
Model DeLone dan McLean adalah sebuah model yang digunakan untuk mengukur kesuksesan dari sistem informasi, model ini dikenal sebagai model yang sederhana tetapi dianggap cukup valid oleh para peneliti. Model DeLone dan McLean (1992) tercipta berdasarkan kajian teoritis dan empiris mengenai sistem informasi yang tercipta oleh para peneliti pada sekitar tahun 1970-an dan 1980-an (Dowsett & Harty, 2019).

Menurut Delone dan Mclean (2003) kesuksesan sistem informasi terdiri dari 6 variabel yaitu :

1. *System Quality* yang digunakan untuk mengukur kualitas sistem teknologi informasinya sendiri.
2. *Information Quality* yang digunakan untuk mengukur kualitas keluaran dari sistem informasi.
3. *Use* adalah penggunaan keluaran suatu sistem oleh penerima/pemakai.
4. *User Satisfaction* adalah respon pemakai terhadap penggunaan keluaran sistem informasi.
5. *Individual Impact* merupakan efek dari informasi terhadap perilaku pemakai.
6. *Organizational Impact* merupakan pengaruh dari informasi terhadap kinerja organisasi.

Secara singkat dapat dijelaskan bahwa hubungan antara kualitas sistem (*system quality*) dan kualitas informasi (*information quality*) secara independen dan bersama-sama mempengaruhi baik

elemen penggunaan (*use*) dan kepuasan pemakai (*user satisfaction*). Besarnya elemen penggunaan (*use*) dapat mempengaruhi besarnya nilai kepuasan pemakai (*user satisfaction*) secara positif dan negatif. Penggunaan (*use*) dan kepuasan pemakai (*user satisfaction*) mempengaruhi dampak individual (*individual impact*) dan selanjutnya mempengaruhi dampak organisasional (*organizational impact*).



Gambar 2.3 Model kesuksesan SI DeLone & McLean.

Pada model kesuksesan sistem informasi D&M terdapat beberapa perubahan yaitu:

1. Kualitas layanan (*service quality*) pelayanan yang diberikan oleh pengembang sistem informasi.
2. Penambahan minat memakai (*intention to use*) sebagai alternatif dari penggunaan (*use*).
3. Penggabungan antara dampak individual (*individual impact*) dan dampak organisasional (*organizational impact*) menjadi satu yaitu sebagai manfaat-manfaat bersih (*net benefits*).

Dari setiap elemen yang ada dalam model kesuksesan DeLone dan McLean masih diperlukan penguraian lebih lanjut agar lebih mudah digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui tingkat

kesuksesan dari sebuah sistem informasi. Setiap item-item tersebut telah dikelompokkan sebagai berikut:

1. Kualitas Sistem (*System Quality*)

Menurut Delone & McLean (2003) dan Urbach & Mueller (2011) *system quality* adalah kualitas dari kombinasi *hardware* dan *software* dalam sistem informasi. Berfokus pada performa sistem yang merujuk pada seberapa baik kemampuan *hardware*, *software*, kebijakan, prosedur dari sistem informasi dapat menyediakan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini kualitas sistem yang dimaksud adalah keakurasian dan efisiensi dari SIKEU dalam menghasilkan informasi.

Indikator pengukuran kualitas sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Mudah digunakan (*Ease of Use*)

Suatu sistem informasi dapat dikatakan berkualitas jika sistem tersebut dirancang untuk memenuhi kepuasan pengguna melalui kemudahan dalam menggunakan sistem informasi tersebut. Kemudahan penggunaan dalam konteks ini bukan saja kemudahan untuk mempelajari dan menggunakan suatu sistem tetapi juga mengacu pada kemudahan dalam melakukan suatu pekerjaan atau tugas dimana pemakaian suatu sistem akan semakin memudahkan seseorang dalam bekerja dibanding mengerjakan secara manual.

- 2) Integrasi (*Integration*)

Apabila sistem-sistem yang ada dalam organisasi telah terintegrasi tentunya akan sangat mempermudah karyawan saat

bekerja. Integrasi data juga ditandai dengan semua data dari tiap bagian dapat digabungkan dengan data dari bagian lain.

3) Fleksibilitas (*Flexibility*)

Fleksibilitas suatu sistem informasi menunjukkan bahwa sistem informasi yang diterapkan tersebut memiliki kualitas yang baik. Fleksibilitas yang dimaksud adalah kemampuan sistem informasi dalam melakukan perubahan-perubahan yang berkaitan dengan kebutuhan pengguna. Pengguna akan merasa lebih puas menggunakan suatu sistem informasi jika sistem tersebut fleksibel dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

4) Kecepatan Akses (*Response Time*)

Kecepatan akses merupakan salah satu indikator kualitas sistem informasi. Jika akses sistem informasi memiliki kecepatan yang optimal maka layak dikatakan bahwa sistem informasi yang diterapkan memiliki kualitas yang baik. Kecepatan akses akan meningkatkan kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem informasi.

5) Keamanan (*Security*)

Suatu sistem informasi dapat dikatakan baik jika keamanan sistem tersebut dapat diandalkan. Keamanan sistem ini dapat dilihat melalui data pengguna yang aman disimpan oleh suatu sistem informasi. Data pengguna ini harus terjaga kerahasiaanya dengan cara data disimpan oleh sistem informasi sehingga pihak lain tidak dapat mengakses data pengguna secara bebas (Urbach & Mueller, 2011). Jika data pengguna dapat disimpan secara

aman maka akan memperkecil kesempatan pihak lain untuk menyalahgunakan data pengguna sistem informasi tersebut.

6) Keandalan Sistem (*Reliability*)

Sistem informasi yang berkualitas adalah sistem informasi yang dapat diandalkan. Jika sistem tersebut dapat diandalkan maka sistem informasi tersebut layak digunakan. Keandalan sistem informasi dalam konteks ini adalah ketahanan sistem informasi dari kerusakan dan kesalahan. Keandalan sistem informasi ini juga dapat dilihat dari sistem informasi yang melayani kebutuhan pengguna tanpa adanya masalah yang dapat mengganggu kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem informasi.

7) Kualitas Informasi (*Information Quality*)

Kualitas informasi merupakan output dari penggunaan sistem informasi oleh pengguna (user). Variabel ini menggambarkan kualitas informasi yang dipersepsikan oleh pengguna yang diukur dengan keakuratan informasi (*accuracy*), relevan (*relevance*), kelengkapan informasi (*completeness*), ketepatan waktu (*timeliness*), dan penyajian informasi (*format*).

Indikator pengukuran kualitas informasi dari DeLone dan McLean yaitu :

1. Kelengkapan (*Completeness*)

Suatu informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi dapat dikatakan berkualitas jika informasi yang dihasilkan lengkap. Informasi yang lengkap ini sangat dibutuhkan oleh pengguna dalam pengambilan keputusan. Informasi yang lengkap ini mencakup

seluruh informasi yang dibutuhkan oleh pengguna dalam menggunakan sistem informasi tersebut. Jika informasi yang tersedia dalam sistem informasi lengkap maka akan memuaskan pengguna. Pengguna mungkin akan menggunakan sistem informasi tersebut secara berkala setelah merasa puas terhadap sistem informasi tersebut.

2. Relevan(*Relevance*)

Kualitas informasi suatu sistem informasi dikatakan baik jika relevan terhadap kebutuhan pengguna atau dengan kata lain informasi tersebut mempunyai manfaat untuk penggunanya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap pengguna satu dengan yang lainnya berbeda sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

3. Akurat (*Accurate*)

Informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi harus akurat karena sangat berperan bagi pengambilan keputusan penggunanya. Informasi yang akurat berarti harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksud informasi yang disediakan oleh sistem informasi. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

4. Ketepatan waktu (*Timeliness*)

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat, informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi, karena

informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan. Jika pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi sebagai pengguna sistem informasi tersebut. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kualitas informasi yang dihasilkan sistem informasi baik jika informasi yang dihasilkan tepat waktu.

5. Format

Format sistem informasi perpustakaan yang memudahkan pengguna untuk memahami informasi yang disediakan oleh sistem informasi mencerminkan kualitas informasi yang baik. Jika penyajian informasi disajikan dalam bentuk yang tepat maka informasi yang dihasilkan dianggap berkualitas sehingga memudahkan pengguna untuk memahami informasi yang dihasilkan oleh suatu sistem informasi. Format informasi mengacu kepada bagaimana informasi dipresentasikan kepada pengguna.

2. Kualitas layanan (*Service quality*)

Kualitas layanan sistem informasi merupakan pelayanan yang diperoleh pengguna dari pengembang sistem informasi, layanan dapat berupa update sistem informasi dan respon dari pengembang jika sistem informasi mengalami masalah. Beberapa indikator pada kualitas layanan adalah sebagai berikut:

1) Jaminan (*Assurance*)

Jaminan berhubungan dengan kemampuan teknisi dalam membangun sistem informasi yang berkualitas, dimana sistem informasi tersebut mampu menjamin kelancaran pekerjaan pengguna.

2) Empati (*Empathy*)

Empati adalah sikap kepedulian pihak pengembang sistem informasi kepada pengguna ketika pengguna menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan sistem informasi yang dibangun.

3) Penggunaan (*Use*)

Penggunaan mengacu pada seberapa sering pengguna memakai sistem informasi. Dalam kaitannya dengan hal ini penting untuk membedakan apakah pemakaiannya termasuk keharusan (*mandatory*) yang tidak bisa dihindari atau sukarela (*voluntary*). Variabel ini dapat diukur dengan indikator-indikakator sebagai berikut:

1. Penggunaan sehari-hari (*Daily Use*)

2. Frekuensi Penggunaan (*Frequency of use*)

Indikator ini menunjukkan seberapa sering pengguna menggunakan sistem informasi tersebut.

3. Niat penggunaan (*Intention to use*)

Niat penggunaan digunakan untuk mengukur pendapat responden tentang kegunaan sistem terhadap pekerjaan yang mereka lakukan.

4. Kepuasan Pengguna (*User satisfaction*)

Kepuasan pengguna merupakan respon dan umpan balik yang dimunculkan pengguna setelah memakai sistem informasi. Sikap pengguna terhadap sistem informasi merupakan kriteria subjektif mengenai seberapa suka pengguna terhadap sistem yang digunakan.

Variabel ini diukur dengan indikator-indikator sebagai berikut:

1) Efisiensi (*Efficiency*)

Kepuasan pengguna dapat tercapai jika sistem informasi membantu pekerjaan pengguna secara efisien. Keefisienan ini dapat dilihat dari sistem informasi yang dapat memberikan solusi terhadap pekerjaan pengguna kaitannya dengan aktivitas pelaporan data secara efisien. Suatu sistem informasi dapat dikatakan efisien jika suatu tujuan yang dimiliki pengguna dapat tercapai dengan melakukan hal yang tepat.

2) Keefektivan (*Effectiveness*)

Keefektivan sistem informasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap sistem informasi tersebut. Keefektivan sistem informasi ini dapat dilihat dari kebutuhan atau tujuan yang dimiliki pengguna dapat tercapai sesuai harapan atau target yang diinginkan.

3) Kepuasan (*Satisfaction*)

Kepuasan pengguna dapat diukur melalui rasa puas yang dirasakan pengguna dalam menggunakan sistem informasi perpustakaan. Rasa puas pengguna dapat ditimbulkan dari fitur-fitur yang disediakan sistem informasi tersebut. Rasa puas yang dirasakan pengguna mengindikasikan bahwa

sistem informasi berhasil memenuhi aspirasi atau kebutuhan pengguna.

5. Manfaaaat-manfaat bersih (*net benefit*)

Manfaaaat-manfaat bersih merupakan dampak (*impact*)keberadaan dan pemakaian sistem informasi terhadap kualitas kinerja pengguna baik secara individual maupun organisasi termasuk di dalamnya produktivitas, meningkatkan pengetahuan dan mengurangi lama waktu pencarian informasi (Jogiyanto, 2007). Beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur variabel ini adalah sebagai berikut:

6. Performa Pekerjaan (*Job performance*)

Indikator ini merupakan persepsi pengguna atas pengaruh sistem terhadap kualitas kinerja individual pengguna (Delone & McLean, 2003).

7. Produktifitas kerja (*Task Productivity*)

Penggunaan sistem dapat meningkatkan produktiiftas tenaga kerja ketika menggunakan sistem informasi.

1) Efektif (*Effectiveness*)

Efektif yang dimaksud adalah pengguna dapat menyelesaikan pekerjaannya dalam waktu yang lebih cepat dan menghasilkan hasil yang tepat saat menggunakan sistem.

2) Mempermudah pekerjaan (*Ease of Job*)

Indikator ini menunjukkan kemudahan yang diperoleh oleh pengguna saat menggunakan sistem informasi.

3) Kegunaan (*Usefullness*)

Indikator ini menunjukkan bahwa sistem informasi dapat atau mampu membantu dalam menyelesaikan pekerjaan pengguna dan kegiatan organisasi.

4) Pengurangan biaya (*cost reductions*).

Indikator ini menunjukkan bahwa sistem informasi dikatakan sukses apabila sistem informasi tersebut dapat mengurangi biaya terutama operasional di dalam suatu perusahaan atau organisasi.

5) Pengambil keputusan (*ecision making*)

Salah satu tujuan dari pengembangan suatu sistem informasi dalam organisasi adalah memberikan manfaat kepada organisasi dalam pengambilan keputusan yang tepat melalui sistem informasi yang digunakan.

2.4 Kisi-kisi Instrumen Berdasarkan Teori Model DeLone & McLean

Adapun instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah panduan wawancara yang dikembangkan dari teori Model DeLone & McLean (2003) yaitu: kualitas sistem, informasi kualitas, kualitas layanan, niat menggunakan dan menggunakan, kepuasan pengguna, dan manfaat bersih.

Tabel 2.2 Kisi-kisi Instrumen Model DeLone & McLean

Konstruk	Definisi	Indikator	Aspek system
Kualitas Sistem	Digunakan untuk mengevaluasi aspek teknis dari sistem. Didefinisikan sebagai	Ditandai dengan fungsi otomatis dan efisiensinya:	Kemudahan penggunaan Fungsionalitas mis. manipulasi

	akurasi dan efisiensi aspek nyata dari sistem	<ul style="list-style-type: none"> - Perangkat lunak/perangkat keras apa yang digunakan pada proyek dan dalam konfigurasi apa. - Seberapa cocok teknologi dalam mendukung dan memfasilitasi kebutuhan proyek? 	objek Keandalan Peningkatan interoperabilitas
Kualitas Informasi	Mengacu pada keluaran sistem. Digunakan untuk menentukan keberhasilan informasi yang dihasilkan pada proyek. Didefinisikan sebagai keberhasilan sistem dalam menyampaikan makna yang dimaksudkan secara efektif.	Komentar tentang peningkatan kegunaan informasi: <ul style="list-style-type: none"> - Aspek informasi yang dihasilkan oleh sistem yang memiliki kontribusi positif atau negatif terhadap kegiatan proyek. 	Relevansi Kelengkapan Penerimaan informasi yang tepat waktu
Kualitas Dukungan	Mengacu pada dukungan sistem. Digunakan untuk mengevaluasi efektivitas infrastruktur non-teknis sistem PRB dan merupakan bagian penting dalam menentukan 'pembuatan sistem'. Didefinisikan sebagai kualitas sistem pendukung yang diterima pengguna baik secara internal maupun eksternal.	Aspek kontekstual SI yang mempengaruhi proses rekonfigurasi yang efisien dan efektif. <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana implementasi dan penggunaan PRB telah didukung. - Tingkat kesadaran peserta terhadap kegiatan implementasi PRB dan efektivitasnya 	Latihan Pengembangan protokol Dukungan tingkat atas Pengembangan strategi Layanan SI/waktu respons dukungan SI
Penggunaan Informasi	Digunakan untuk mengevaluasi aktivitas yang dimungkinkan oleh sistem PRB. Mengacu pada aktivitas berbasis tugas Didefinisikan sebagai sejauh mana pengguna	Deskripsi untuk apa informasi itu digunakan dan konsekuensi penggunaannya. <ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana penggunaan model dan dokumentasi proses (jika ada) telah 	Sifat penggunaan Kesesuaian penggunaan Tujuan penggunaan Efek penggunaan

	sistem memanfaatkan kemampuan sistem	mengubah aktivitas proyek.	
Kepuasan Pengguna	Mengacu pada sikap pengguna Didefinisikan sebagai respons pengguna terhadap penggunaan keluaran sistem	Deskripsi tentang bagaimana perasaan pengguna tentang sistem. Juga terkait dengan pendapat pengguna tentang konfigurasi Sistem, Informasi, dan Kualitas Dukungan - Peserta merenungkan keadaan masa lalu, sekarang dan masa depan (skenario ideal) dari sistem PRB.	Perbedaan antara informasi yang dibutuhkan dan yang diterima Kenikmatan Kepuasan pengambilan keputusan
Manfaat Bersih	Mengacu pada peningkatan kemampuan kinerja individu dan organisasi	Dicirikan oleh aspek kinerja sistem 'Bersih' Manfaat juga mencakup aspek negatif dari sistem - Peserta menjelaskan kualitas keseluruhan sistem PRB.	Produktivitas keseluruhan ROI Kualitas produk Mengurangi limbah

2.5 Penelitian Kualitatif

Penelitian dalam bahasa Inggris disebut dengan *research*. jika dilihat dari susunan katanya, terdiri atas dua suku kata, yaitu *re* yang berarti melakukan kembali atau pengulangan dan *search* yang berarti melihat, mengamati atau mencari, sehingga *research* dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman baru yang lebih kompleks, lebih detail, dan lebih komprehensif dari suatu hal yang diteliti (Anggito & Setiawan, 2018).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci (Sugiyono, 2005).

Menurut Denzin & Lincoln 1994 dalam Anggito & Setiawan, (2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Kirk & Miller (1986 dalam Anggito & Setiawan, 2018) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan social yang secara fundamental bergantung dari pengamatan pada manusia baik dalam kawasan maupun dalam peristilahannya. hal tersebut mengidentifikasi hal-hal yang relevan dengan makna baik dalam beragamnya keadaan dunia keberagaman manusia, beragam tindakan, beragam kepercayaan dan minat dengan berfokus pada perbedaan bentuk-bentuk hal yang menimbulkan perbedaan makna.

Dari beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

Penelitian kualitatif berlandaskan pada filsafat postpositivisme, karena digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksprimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2011).

2.6 Aplikasi NVIVO

Nvivo adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pengolahan serta analisa terhadap data kualitatif yang tidak bias dan kredibel. Biasanya peneliti kualitatif akan mengolah data dengan cara membuat tabulasi data, mereduksi data, memberikan *coding* pada data yang akan diteliti, menyajikan data, dan memverifikasi data secara manual (Miles, 1984). Oleh sebab itulah Nvivo digunakan sebagai alat bantu peneliti untuk melakukan penelitian pada data kualitatif dengan asumsi peneliti paham atas data-data yang akan diolah dan dianalisa.

Sebelum menggunakan aplikasi Nvivo sebagai alat bantu untuk mengolah dan menganalisa data kualitatif, setidaknya peneliti memahami terlebih dahulu bagaimana filosofi dalam melakukan penelitian kualitatif sebagai fundamental dalam menggunakan Nvivo. Dengan memahami fundamental filosofi penelitian kualitatif di atas setidaknya pengguna Nvivo memahami tiga syarat mutlak dalam melakukan aktifitas olah data. Pertama, Nvivo bukan Software yang Melakukan Analisis Data Sendiri Secara otomatis. Kedua, Proses Analisis Kuncinya ada pada peneliti sendiri. Ketiga, kemampuan analitik masih diperlukan oleh peneliti.

Nvivo memiliki cukup banyak kelebihan dalam melakukan olah data kualitatif. Pertama dari segi bahan literatur untuk diolah. Setidaknya hampir semua data kualitatif dapat diolah menggunakan Nvivo baik itu berbentuk digital maupun cetak. Dalam versi cetak, nvivo dapat mengolah buku, semua jenis data berbentuk *hardcopy*, majalah, jurnal, dan koran. Pada versi digital data yang dapat diolah lebih

kompleks seperti transkrip, catatan lapangan, temuan umum, video, rekaman audio, gambar, berita online dan komentar di media sosial.

2.7 Kerangka Berfikir

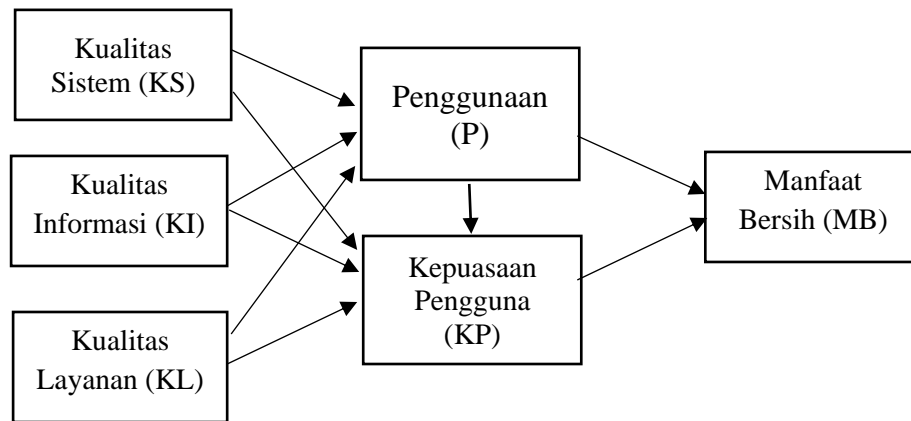
Menurut Laudon & Laudon (2018), sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang berfungsi mengumpulkan, menyimpan, mengelola data dan bertujuan untuk memberi informasi, pengetahuan dan produk digital, saling bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan. Sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan (Kadir, 2014: 8). Sistem informasi terdiri dari kombinasi teknologi informasi, orang, dan data untuk mendukung kebutuhan bisnis. Lima komponen utama adalah perangkat keras, perangkat lunak, data, proses, dan orang-orang (Tilley & Rosenblatt, 2017: 35). Sistem informasi menggunakan sumber daya manusia, perangkat keras, perangkat lunak, data dan jaringan untuk melakukan aktivitas *input*, *process*, *output*, *store* dan *control* yang mengubah sumber daya data menjadi produk informasi (O'Brien & Marakas, 2014: 35). Sehingga dapat dikatakan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling terintegrasi melakukan serangkaian aktivitas pengumpulan data (masukan), manipulasi dan mengubah data menjadi informasi (pemrosesan), disimpan untuk digunakan di masa depan (penyimpanan) atau dikomunikasikan kepada pengguna akhir (keluaran) menurut prosedur pemrosesan yang benar (kendali).

Aplikasi Portal Rumah Belajar pada dasarnya merupakan sarana pendukung pembelajaran daring (dalam jaringan) yang dikelola oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). Adanya aplikasi tersebut sesungguhnya sangat relevan digunakan dalam praktik pembelajaran di masa pandemi saat ini. Sebagaimana yang diketahui bahwa adanya pandemi tersebut telah mempengaruhi dan merubah tataran praktik pembelajaran (Putria et al., 2020). Pemberlakuan praktik pendidikan dengan sistem daring tersebut pada dasarnya merupakan desain ideal untuk melaksanakan kegiatan pengajaran di tengah masa pandemi saat ini (Imania, 2019). Hal ini selaras dengan pernyataan Sofyana & Abdul (2019) bahwa pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran berbasis daring memfasilitasi terlaksananya kegiatan pembelajaran tanpa harus bertatap muka langsung antara guru dan murid. Sehingga penerapan sistem daring pada praktik pembelajaran di masa pandemi dinilai tepat dilaksanakan saat ini. Mengingat bahwa pada sistem PJJ tersebut penggunaan aplikasi penyedia ruang kelas virtual menjadi sesuatu yang vital sehingga peranannya menjadi hal yang tidak dapat dihindarkan. Portal Rumah Belajar sebagai aplikasi belajar online memberikan dan memfasilitasi terciptanya ruang belajar virtual secara optimal bagi guru maupun siswa dalam praktik sistem PJJ. (Lathifah & Utami, 2021).

Model DeLone dan McLean adalah sebuah model yang digunakan untuk mengukur kesuksesan dari sistem informasi, model ini dikenal sebagai model yang sederhana tetapi dianggap cukup valid oleh para peneliti. Model DeLone dan McLean (1992) tercipta berdasarkan

kajian teoritis dan empiris mengenai sistem 19 informasi yang tercipta oleh para peneliti pada sekitar tahun 1970-an dan 1980-an. Menurut Delone dan Mclean kesuksesan sistem informasi terdiri dari 6 variabel yaitu : 1. *System Quality* yang digunakan untuk mengukur kualitas sistem teknologi informasinya sendiri. 2. *Information Quality* yang digunakan untuk mengukur kualitas keluaran dari sistem informasi. 3. *Use* adalah penggunaan keluaran suatu sistem oleh penerima/pemakai. 4. *User Satisfaction* adalah respon pemakai terhadap penggunaan keluaran sistem informasi. 5. *Individual Impact* merupakan efek dari informasi terhadap perilaku pemakai. 6. *Organizational Impact* merupakan pengaruh dari informasi terhadap kinerja organisasi. Secara singkat dapat dijelaskan bahwa hubungan antara kualitas sistem (*system quality*) dan kualitas informasi (*information quality*) secara independen dan bersama-sama mempengaruhi baik elemen penggunaan (*use*) dan kepuasan pemakai (*user satisfaction*). Besarnya elemen penggunaan (*use*) dapat mempengaruhi besarnya nilai kepuasan pemakai (*user satisfaction*) secara positif dan negatif. Penggunaan (*use*) dan kepuasan pemakai (*user satisfaction*) mempengaruhi dampak individual (*individual impact*) dan selanjutnya mempengaruhi dampak organisasional (*organizational impact*).

Secara sistematis kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.4 Kerangka Berfikir

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini diadaptasi dari model kesuksesan sistem informasi DeLone and McLean pada tahun 2003 (A Ten-Year Update) yang terdiri dari variabel eksogen dan variabel endogen, variabel eksogen terdiri atas kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas layanan, sedangkan variabel endogen terdiri atas Penggunaan, Kepuasan pengguna dan Manfaat bersih.

Hipotesis Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, dirumuskan hipotesis yaitu: Portal rumah belajar sukses memberi kepuasan pada pengguna di SMK Negeri 03 Poleang Kabupaten Bombana.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pendekatan interpretatif digunakan untuk menginformasikan analisis data dan bertujuan untuk membangun pemahaman tentang data empiris. Proses analisis menghasilkan tiga komponen yang saling berhubungan. Pertama, narasi kasus dikembangkan untuk memberikan penjelasan mendalam tentang proses implementasi, menggambarkan peristiwa penting dan dampaknya terhadap keberhasilan Layanan. Kedua, data empiris dikategorikan ke dalam enam konstruksi Model Sukses IS DeLone dan McLean. Penarikan kesimpulan dasarnya mengacu pada literatur inovasi yang lebih luas untuk menyoroti kesenjangan saat ini antara pengukuran dan implementasi.

Tujuan keseluruhan dari penelitian ini adalah untuk menguji implementasi portal rumah belajar dalam manajemen pembelajaran menggunakan model Sukses IS DeLone dan McLean sebagai kerangka analisis untuk menyusun dan mengkonseptualisasikan elemen konstitutif implementasi. Selain itu, bagaimana proses implementasi dapat dievaluasi secara komprehensif untuk menginformasikan strategi dan solusi untuk meningkatkan keberhasilan implementasi.

Pelaksanaan penelitian tidak berangkat dari suatu hipotesis untuk diuji kebenarannya dan kecocokannya di lapangan, tetapi dilakukan dengan observasi langsung serta mengumpulkan data yang

dibutuhkan dalam keadaan yang sesungguhnya. Moleong (2005:11) menyatakan bahwa penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses dari pada sekedar hasil.

Selama proses pengumpulan data, peneliti berusaha mengumpulkan informasi secara lengkap dan mendalam sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian yang dilakukan dengan cara keterlibatan aktif peneliti di lokasi penelitian. Pada kegiatan penggalan data peneliti berfungsi sebagai instrumen kunci dengan turun sendiri ke lapangan, aktif mendengar, mengamati, bertanya, mencatat, menghayati, berfikir, dan menarik referensi dari apa yang di peroleh di lapangan.

Kegiatan yang dilakukan peneliti sejalan dengan pendapat Bodgdan dan Biklen (Moleong, 2005:8) yang menyatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki medan yang lebih alami sebagai sumber data langsung, sehingga bersifat diskriptif naturalistik, artinya peneliti dalam melihat fenomena dan latar penelitian berupaya melihat apa adanya tanpa memberikan perlakuan tertentu.

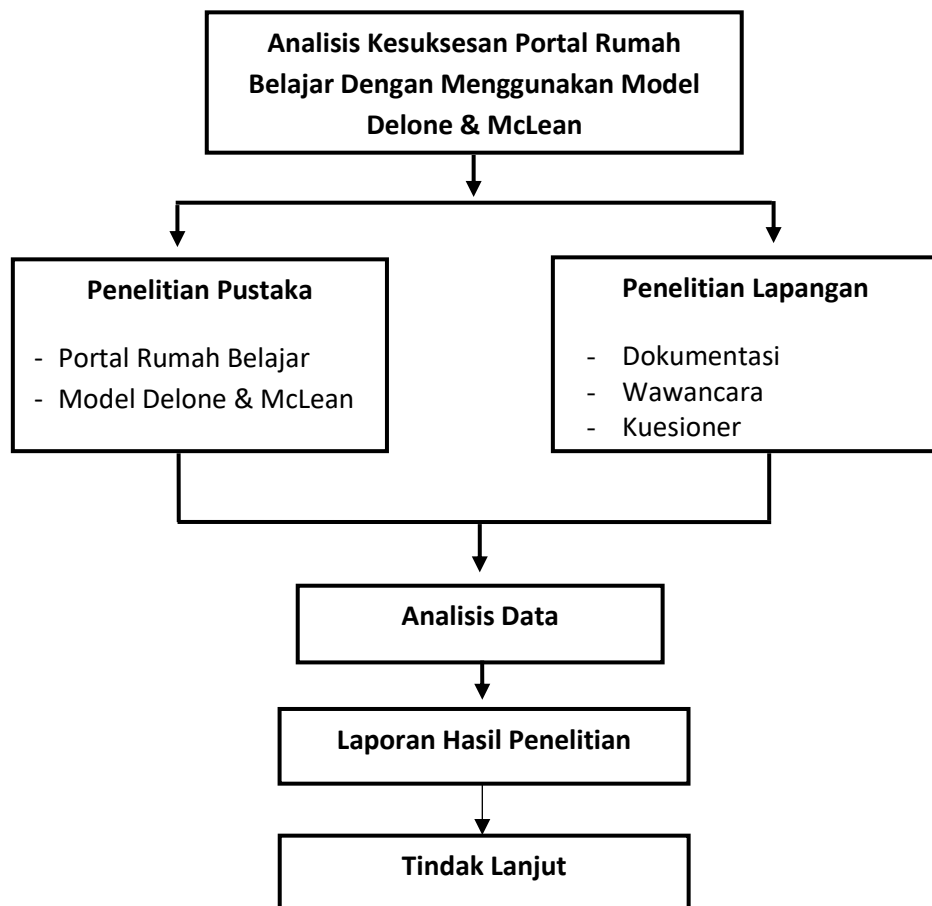
3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian studi kasus dengan pertimbangan bahwa desain tersebut lebih tepat sehingga dapat diperoleh pengetahuan lebih lanjut dan mendalam secara ilmiah. Stake (dalam Denzin & Lincoln, eds. 1994; 236) menyatakan bahwa agar sebuah kasus bisa digali maknanya peneliti harus pandai-pandai memilah dan memilih kasus macam apa yang layak diangkat menjadi tema penelitian.

Dari deskripsi definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa studi kasus merupakan suatu serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam tentang suatu program, peristiwa, dan aktivitas, baik pada tingkat perorangan, sekelompok orang, lembaga, atau organisasi untuk memperoleh pengetahuan mendalam tentang peristiwa tersebut. Biasanya, peristiwa yang dipilih yang selanjutnya disebut kasus adalah hal yang aktual (*real-life events*), yang sedang berlangsung, bukan sesuatu yang sudah lewat.

Studi Kasus juga dilakukan dalam latar alamiah, holistik dan mendalam. Alamiah artinya kegiatan pemerolehan data dilakukan dalam konteks kehidupan nyata (*real-life events*). Tidak perlu ada perlakuan-perlakuan khusus baik terhadap subjek penelitian maupun konteks dimana penelitian dilakukan. Biarkan semuanya berlangsung secara alamiah. Holistik artinya peneliti harus bisa memperoleh informasi yang akan menjadi data secara komprehensif sehingga tidak meninggalkan informasi yang tersisa. Dari data akan diperoleh fakta atau realitas. Agar memperoleh informasi yang komprehensif, peneliti tidak saja menggali informasi dari partisipan dan informan utama melalui wawancara mendalam, tetapi juga orang-orang di sekitar subjek penelitian, catatan-catatan harian mengenai kegiatan subjek atau rekam jejak subjek (Rahardjo, 2017).

Adapun gambaran dalam bagan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Bagan Penelitian

Tahapan penelitian kualitatif ini yaitu :

- 1) Mulai dari observasi lapangan terhadap Kepala Sekolah sebagai kordinator, Guru TIK, Guru Kelas dan Siswa.
- 2) Dilanjut dengan kegiatan wawancara atau interview yang dilakukan sebanyak IV sesi selama 2 minggu dimana setiap minggu terdiri dari 2 kali pertemuan yang terdiri dari sesi I minggu pertama, pertemuan pertama melakukan wawancara/interview terhadap Kepala Sekolah sebagai kordinator dan sesi II pertemuan kedua wawancara terhadap Guru TIK sebagai pembimbing, selanjutnya pada sesi III minggu kedua pertemuan pertama yaitu melakukan wawancara/interview terhadap Guru Kelas dan pada sesi IV pertemuan kedua melakukan wawancara mendalam terhadap Siswa.

- 3) Melakukan studi dokumentasi yaitu dokumentasi pribadi dan dokumentasi resmi, dimana dokumentasi resmi seperti: catatan lapangan, transkrip interview, foto kegiatan, perekaman foto kegiatan dan lain-lain serta dokumentasi resmi seperti: bukti hasil belajar, data-data siswa dan sebagainya.
- 4) Kemudian melakukan analisis data dari hasil penelitian menggunakan Tool NVIVO.
- 5) Dan yang terakhir pelaporan hasil penelitian.
- 6) Tindak lanjut hasil laporan penelitian.

Tindak lanjut hasil penelitian ini adalah luaran penelitian yang berupa publikasi ilmiah.

3.3 Fokus dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada masalah manajemen sistem pembelajaran berbasis android, baik dari segi manajemen perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi program serta hasil yang diperoleh. Lokasi penelitian di SMK Negeri 03 Bombana. Alamat: Kelurahan Kasabolo. Kecamatan Poleang. Kabupaten Bombana.

3.4 Data dan Sumber Data Penelitian

3.4.1 Data Penelitian

Data penelitian ini sifatnya tidak dapat dihitung (bukan data statistik) akan tetapi berupa informasi atau penjelasan yang didasarkan pada pendekatan teoritis dan penilaian logis yang terkait dengan fokus

penelitian yaitu analisis kesuksesan portal rumah belajar dengan menggunakan model Delone & MCLean.

Adapun pendekatan teoritis dalam penelitian ini adalah menggunakan teori model Delone & MCLean (2003), dengan aspek-aspek: kualitas sistem, informasi kualitas, kualitas layanan, niat menggunakan dan menggunakan, kepuasan pengguna, dan manfaat bersih.

3.4.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian ini adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lainnya (Moleong, 2007:157).

Jenis data penelitian yang dianalisis dan diolah berupa data primer, yaitu berupa kata-kata dan tindakan yang diperoleh dari proses observasi dan wawancara mendalam terhadap subjek penelitian yaitu Kepala Sekolah, Guru TIK, Guru Kelas dan siswa, yang terkait dengan pengguna portal rumah belajar di SMK Negeri 03 Bombana.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik pengamatan, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

1. Pengamatan (Observasi)

Teknik pengumpulan data melalui pengamatan dilakukan dengan merujuk pendapat Lincoln & Guba, 1985 (dalam Moleong, 2005) bahwa: (1) melalui pengamatan secara langsung akan memperkuat keabsahan data yang diperoleh dari hasil penggalian informasi sebelumnya, (2) peneliti dapat mengamati sendiri peristiwa

yang sedang berlangsung saat itu dan dapat mencatat keadaan yang terjadi pada keadaan sebenarnya. (3) pengamatan dapat memungkinkan peneliti mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan hal yang secara langsung diperoleh dari data. (4) pengamatan merupakan alat menghilangkan keraguan peneliti sebagai akibat kurang dapat mengingat peristiwa atau hasil wawancara ataupun karena reaksi peneliti yang emosional pada suatu saat, (5) Pengamatan memungkinkan peneliti mampu memahami peristiwa yang rumit pada peristiwa yang kompleks, (6) Pengamatan diperlukan karena teknik-teknik komunikasi lainnya tidak dimungkinkan untuk dilakukan.

Betapa pentingnya teknik pengamatan dalam penelitian kualitatif, maka peneliti melakukan tiga tahapan sebagaimana diungkapkan Faisal (2007:136) yakni pertama, dimulai dengan kegiatan observasi umum(*grand tour observation*) melalui pengamatan yang bersifat *descriptive observations*, dimana peneliti mencoba melakukan perekaman secara luas dari semua elemen situasi sosial yang ada di lokasi penelitian. Langkah kedua dilanjutkan dengan melakukan pengamatan yang lebih terfokus atau *focused observation* dimana peneliti sudah melakukan pengamatan secara mendetail atau terinci untuk menemukan kategori-kategori utama terkait dengan tujuan penelitian. Untuk mendapatkan data untuk dianalisis komponensial maka dalam langkah ketiga dilakukan observasi terseleksi (*selection observation*) untuk menemukan kategori-kategori yang lebih terperinci tentang subfokus-subfokus

penelitian. Pada tataran ini peneliti banyak bertanya pada dirinya sendiri dengan mencoba mengajukan pertanyaan-pertanyaan kontras untuk mengarahkan kegiatan observasi terseleksi.

Adapun Observasi langsung dalam penelitian ini digunakan untuk mengungkap data mengenai kesuksesan portal rumah belajar dengan model DeLone & McLean. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih lengkap mengenai kesuksesan portal rumah belajar dalam menunjang kemampuan stakeholder dan siswa dalam implementasi sistem manajemen pembelajaran berbasis web.

2. Wawancara/Interview

Dilakukan untuk menggali data secara mendalam yang dilakukan dengan menggunakan wawancara secara tidak terstruktur, artinya pertanyaan dapat berkembang sesuai dengan jawaban informan penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Faisal (2007: 134) yang menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif wawancara sering dilakukan secara tidak terstruktur atau disebut sebagai teknik wawancara mendalam (*in dept interview*), karena peneliti merasa “tidak tahu apa yang diketahuinya”. Dengan demikian wawancara dilakukan dengan pertanyaan yang “*opened*”, yang mengarah pada kedalaman informasi guna menggali pandangan subjek yang diteliti, sehingga data yang diperoleh bermanfaat untuk menjadi dasar dalam penelitian lebih jauh berkaitan dengan fokus masalah yang akan diteliti.

Meskipun menggunakan jenis wawancara secara tidak terstruktur, peneliti dalam melakukan wawancara memperhatikan

anjuran Faisal (2007:133), yakni peneliti sebelum melakukan wawancara mempersiapkan pokok masalah yang akan ditanyakandengan menuliskan pada agenda/catatan kegiatan penelitian, dan pada pelaksanaan wawancara peneliti berada pada posisi kurang banyak tahu tentang konteks program. Data/informasi yang diperoleh peneliti dari wawancara tersebut, kemudian dilakukan pelacakan lebih lanjut melalui penggalian data dengan teknik *snowball samling* dengan tujuan melakukan *crossing cek* data dan memperoleh data yang lebih detail dan rinci pada informan lainnya. Wawancara dilakukan terhadap Kepala Sekolah, Guru TIK atau pembimbing, serta siswa sebagai subjek penelitian.

Adapun tabel daftar informan yang diwawancarai sebagai berikut:

Tabel 3.1 Daftar Informan

No.	Nara sumber/ informan	Jumlah
1.	Kepala Sekolah	1
2.	Guru TIK	1
3.	Guru Kelas	3
4.	Siswa	5
	Jumlah	10

Tahapan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan pertanyaan riset yang akan dijawab dalam wawancara tersebut.

2. Mengidentifikasi informan yang akan diwawancarai, yang dapat menjawab dengan baik pertanyaan riset berdasarkan prosedur purposive sampling.
3. Menentukan tipe wawancara yang praktis dan dapat menghasilkan informasi yang paling berguna untuk menjawab pertanyaan riset.
4. Menggunakan prosedur perekaman yang memadai ketika melaksanakan wawancara.
5. Merancang dan menggunakan panduan wawancara.
6. Setiap transkrip wawancara dianalisis dalam tool NVIVO.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan sebagai sumber data untuk menguji, melengkapi, dan menguatkan data yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Dokumen dari penelitian ini terdiri dari dokumen pribadi dan dokumen resmi. Dokumen pribadi berupa hasil tulisan yang mendukung, dan dokumen resmi merupakan data yang diperoleh dari data pengelola program berupa laporan hasil kegiatan seperti instrumen penelitian yang telah terisi dan hasil belajar peserta program pembelajaran, foto kegiatan maupun rekaman audio visual yang dapat menjadi bukti adanya kegiatan penelitian.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik triangulasi. Menurut Moleong (2005: 330), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang

memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu.

Moleong, (2005) membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi dengan sumber, yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal Tersebut dapat dicapai Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi.

Membandingkan dengan jalan:

- 1) Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.
- 2) Yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dilihat sepanjang waktu.
- 3) Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang.
- 4) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Triangulasi Temuan (Konfirmabilitas) juga diperlukan dalam penelitian ini. Menurut Rahardja (2007) agar temuan tidak dianggap bias, peneliti perlu melakukan triangulasi temuan, atau yang sering disebut sebagai konfirmabilitas, yakni dengan melaporkan temuan penelitian kepada informan yang diwawancarai. Seorang peneliti harus jujur, sehingga temuannya dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah

di masyarakat akademik atau masyarakat umum. Karena akan menjadi ilmuwan, seorang peneliti harus memiliki kejujuran, bertindak secara objektif, bertanggung jawab, dan profesional.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi temuan. Triangulasi sumber yaitu untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber ini digunakan oleh peneliti untuk mengecek data yang diperoleh dari kepala sekolah, guru TIK sebagai pembimbing, guru kelas dan siswa. Sedangkan triangulasi temuan yaitu untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara dengan melaporkan temuan penelitian kepada subjek penelitian yang diwawancarai yaitu kepala sekolah sebagai penanggungjawab program. Kedua teknik tersebut tentunya akan menghasilkan sebuah keabsahan data hasil penelitian terkait imlementasi manajemen pada sistem pembelajaran berbasis android di SMK 03 Bombana.

3.7 Teknik Analisis Data

Moleong, (2005) teknik analisis data adalah proses kategori urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar, ia membedakannya dengan penafsiran yaitu memberikan arti yang signifikan terhadap analisis, menjelaskan pola uraian dan mencari hubungan di antara dimensi-dimensi uraian.

Penelitian kualitatif yang dilakukan peneliti, data yang digunakan bukan berupa angka-angka, tetapi berupa kata-kata/ Pernyataan deskripsi, uraian dan lain-lain yang sangat verbal.

Kegiatan menganalisa data yang dilakukan meliputi kegiatan mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode, dan mengkategorikan dengan tujuan menemukan tema dan hipotesis kerja.

Agar data yang diperoleh lebih bermakna, menurut Moleong, (2005) bahwa teknik analisis data deskriptif model analisis interaktif dilakukan melalui tiga komponen yang saling berinteraksi.

- 1) Reduksi data, yaitu diartikan sebagai pemusatan penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kata kasar dari catatan lapangan.
- 2) Penyajian data, berupa teks naratif dari catatan lapangan yang telah digolong-golongkan sesuai dengan topik masalah.
- 3) Verifikasi dan penarikan kesimpulan, berusaha mencari makna dari komponen-komponen yang disajikan.

Penggunaan komponen tersebut di atas dalam penelitian yang dilakukan merupakan siklus yang berlangsung secara terus menerus antara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dengan menggunakan analisis kualitatif model interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Mengobservasi kemampuan penguasaan pembelajaran siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi berbasis android.
- 2) Melakukan wawancara dengan Kepala sekolah, Guru TIK, Siswa sebagai subjek penelitian sesuai pedoman wawancara yang telah dibuat.
- 3) Membaca dan menjabarkan pernyataan dari para pembimbing atau pengajar dan siswa, mencari definisi dan postulat yang cocok, dengan

mencatat hal-hal penting yang berkaitan dengan konsep-konsep kunci yang telah ditetapkan baik berupa pernyataan, definisi, unsur-unsur dan sebagainya.

- 4) Mengkategorikan catatan-catatan yang diambil dari sumber data lalu mengklasifikasikannya ke dalam kategori yang sama.
- 5) Mengkategorikan kategori yang telah disusun dan dihubungkan dengan kategori lainnya sehingga hasilnya akan diperoleh susunan yang sistematis dan berhubungan satu sama lain.
- 6) Menelaah relevansi data dengan cara mengkaji susunan pembicaraan yang sistematis dan relevansinya serta tujuan penelitian.
- 7) Melengkapi data dengan cara mengkaji isi data baik berupa hasil observasi dan hasil wawancara serta hasil dokumentasi lapangan.
- 8) Menjadikan jawaban, maksudnya adalah hasil kajian data kemudian dijadikan jawaban setelah dianalisis.
- 9) Menyusun laporan, setelah menjabarkan jawaban secara terperinci, kemudian menyusunnya dalam bentuk laporan.

Sebagaimana lazimnya dalam penelitian kualitatif, analisis data studi kasus dalam penelitian ini dimulai sejak peneliti lapangan, ketika mengumpulkan data dan ketika data sudah terkumpul semua.

Adapun alat bantu yang digunakan dalam analisis data penelitian kualitatif ini adalah Sofwer NVIVO.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. (2020). *Penerapan E-Learning Dengan Memanfaatkan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smpn 3 Tangerang Selatan*. Bachelor's thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Bhakti, F. K. (2020). *TA: Analisis Kesuksesan Website STIKES Yayasan Rumah Sakit Dr. Soetomo Surabaya dengan Menggunakan Model Delone and Mclean* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Davis, Gordon, B. (2002). *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: PPM.
- DeLone, W. H., McLean, E. R. (1992). Information Systems Success: The Quest for the Dependent Variable. *Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 4,;60–95.
- DeLone, W. H., McLean, E. R. (2003). The DeLone and McLean Model of Information Systems Success : A Ten-Year Update. *J. Manag. Inf. Syst.* Vol. 19(4): 9–30.
- Denzin, Norman K. & Yvonna S. Lincoln (2009). *Handbook of Qualitative Research*. Cetakan Pertama, Terjemahan. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dewantoro, B., Hermadi, I., & Ratono, J. (2019). Evaluation of The Ioffice-Integrated System Using an Adaptation to The Delone and Mclean Success Model. *Indonesian Journal of Business and Entrepreneurship (IJBE)*, 5(3), 275-275.
- Dowsett, R. M., & Harty, C. F. (2019). Assessing the implementation of BIM—an information systems approach. *Construction management and economics*, 37(10), 551-566.
- Fattah, Nanang (2008). *Landasan Manajemen Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Furukawa, M., Minami, A. 2013. A Study on the ‘Flexibility’ of Information Systems (Part 1).

- Hamalik Oemar (1999). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihsan Fuad (2003). *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka cipta.
- Imania, K. A. N. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran berbasis Daring. *Jurnal PETIK*, 5.
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum Dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam,[SL]*, 7(2), 157-182.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Lathifah, Z. K., & Utami, I. I. S. (2021). Bimbingan Teknis Aplikasi Portal Rumah Belajar pada Praktik Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Warta LPM*, 24(2), 367-379.
- Laudon, K. C. & Laudon, J. P, (2018). *Management Information System : Managing The Digital Firm, (15th ed)*. Yorkshire: Pearson.
- Merliana, N. P. E. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis Android Sebagai Media dalam Pembelajaran Hindu. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 1(1), 37-53.
- Moleong Lexy J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati, dkk (2017). *Pedoman Pemanfaatan Portal Rumah Belajar : Strategi Pembelajaran Berbasis Tik Memanfaatkan Rumah Belajar*. pusat teknologi dan informasi KEMENDIKBUD. Ciputat-Tangerang Selatan, Banten
- O'Brien, J., A., & Marakas. G., M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen Buku 1 (9th ed)*. Jakarta: Salemba Empat.
- Pramedia, D. P. (2018). *Analisis Faktor Kesuksesan Mobile Payment di DKI Jakarta Dengan Menggunakan Model Delone dan Mclean* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS BAKRIE).
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid- 19

pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>.

- Rachmadi, T. Y., & Handaka, R. D. (2019). Evaluasi Penerapan E-Faktur Dengan Model Kesuksesan Sistem Informasi DeLone Dan Mclean (Studi Kasus Di Kpp Pratama Metro). *Substansi: Sumber Artikel Akuntansi Auditing dan Keuangan Vokasi*, 3(2), 129-153.
- Rahardjo, M. 2017. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif: Konsep Dan Prosedurnya*. Universitas Maulana Malik Ibrahim : Malaysia.
- Rahayu, Entin Fuji. (2015). Manajemen Pembelajaran Dalam Rangka Pengembangan Kecerdasan Majemuk Peserta Didik. *Manajemen Pendidikan*. Vol 24 (05): 357-366.
- Riasti, B. K., & Nugroho, A. (2019, December). Analysis of the success of student monitoring information system implementation using DeLone and McLean model. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1339, No. 1, p. 012063). IOP Publishing.
- Rochaety, Eti. (2017). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : Mitra Wacana Media
- Sabri Ahmad (2005). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching.
- Sagala Syaifu (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, E. (2020). Penerapan model pembelajaran inovatif yang memanfaatkan portal rumah belajar di SMP Pesat Bogor. *Jurnal Teknodik*, 41-54.
- Sutono (2007). *Sistem Informasi Manajemen*. Edisi Keempat. Jakarta: Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pengawasan BPKP.
- Sofyana, & Abdul. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1).
- Terry. G.R (2010). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Jakarta : Penerbit Kencana.
- Tilley & Rosenblatt. (2017). *Systems Analysis and Design (11th ed)* Boston : Cengage Learning.

- Triandhini, M. (2018). *Analisis Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah Pemerintah Kabupaten Sukoharjo* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Usman. Husaini. (2006). *Manajemen, Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yakub & Hisbanarto, V. (2014). *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 61-68.
- Wicaksono, H. N (2016). *Analisis Kesuksesan Sistem Informasi Manajemen dengan Menggunakan Pendekatan Updated D&M IS Success Model di Rumah Sakit Umum Kaliwates Jember*. Sikripsi. Universitas jember.
- Winarno, W., W. (2017). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: UPP STIM YKPN.
- Yolanda, F., Sriwahyuni, T. L., Rohima, S., & Maharani, P. (2020). Problematika pendidikan di sekolah daerah pesisir. In *Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan* (Vol. 1, No. 1).
- Yadnya, P., Suprasto, H. B., Dwirandra, A. A. N. B., & Suaryana, I. G. N. A. (2019). Success Implementation Of Online Technology Information System On Market Cooperative Kumbasari Denpasar. *International research journal of management, IT and social sciences*, 6(6), 135-145

LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA

No	Pertanyaan
1.	Bagaimanakah sistem ini membantu Anda lebih efektif?
2.	Bagaimanakah sistem ini membantu Anda menjadi lebih produktif?
3.	Bagaimanakah sistem ini bermanfaat untuk Anda?
4.	Bagaimanakah sistem ini memberikan dampak yang besar terhadap tugas yang Anda lakukan dalam kehidupan Anda?
5.	Bagaimanakah sistem ini memudahkan Anda dalam mencapai hal-hal yang Anda inginkan?
6.	Bagaimanakah sistem ini menghemat waktu Anda ketika Anda menggunakannya?
7.	Bagaimanakah sistem ini dapat sesuai dengan kebutuhan Anda?
8.	Bagaimanakah sistem dapat ini sesuai dengan apa yang Anda harapkan?
9.	Bagaimanakah Anda dapat menggunakan instruksi?
10.	Bagaimanakah konsisten sistem ini ketika dipergunakan?
11.	Menurut Anda, apakah baik pengguna yang jarang maupun rutin akan suka menggunakan sistem ini?
12.	Bagaimanakah Anda dapat kembali dari kesalahan dengan cepat dan mudah?
13.	Bagaimanakah Anda dapat menggunakan sistem ini dengan berhasil setiap Anda gunakan?
14.	Bagaimanakah Anda belajar menggunakan sistem ini dengan cepat?
15.	Bagaimanakah Anda mengingat penggunaan sistem ini dengan mudah?
16.	Bagaimanakah cara penggunaan sistem ini agar mudah dipelajari?
17.	Bagaimanakah Anda mahir menggunakan sistem ini dengan cepat?
18.	Menurut Anda, apakah sistem ini dapat membuat puas? jelaskan!

- 19 Bagaimanakah Anda merekomendasikan sistem ini kepada orang lain?
- 20 Menurut Anda, apakah sistem ini menyenangkan untuk digunakan? jelaskan!
- 21 Bagaimanakah sistem ini bekerja sesuai dengan yang Anda inginkan?
- 22 Bagaimanakah sistem ini dapat menjadi bagus menurut Anda?
- 23 Bagaimanakah sistem ini nyaman untuk digunakan?