

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi mendorong pemanfaatan Learning Management System (LMS) sebagai media utama dalam proses pembelajaran digital di sekolah menengah pertama (SMP). LMS memungkinkan guru dan siswa melakukan proses pembelajaran secara terstruktur melalui distribusi materi, pengumpulan tugas, penilaian, dan komunikasi online [1].

Namun, dalam penerapan LMS di tingkat SMP sering menghadapi permasalahan, seperti ketidaksesuaian fitur dengan kebutuhan siswa, keterbatasan interaksi, dan rendahnya tingkat kepuasan pengguna [2]. Penelitian menunjukkan bahwa kegagalan sistem e-learning umumnya disebabkan oleh tidak dilakukannya analisis kebutuhan pengguna secara mendalam sebelum pengembangan sistem [3].

Learning Management System merupakan platform digital yang digunakan untuk mengelola proses pembelajaran, termasuk penyampaian materi, evaluasi, dan komunikasi antara guru dan siswa [9]. Sistem manajemen pembelajaran LMS terbukti meningkatkan fleksibilitas dalam belajar, namun keberhasilannya sangat bergantung pada kesesuaian fitur dengan kebutuhan pengguna [10].

Model Kano merupakan metode yang digunakan untuk mengklasifikasikan kebutuhan pengguna berdasarkan pengaruhnya terhadap rasa puas [4]. Namun, model Kano klasik memiliki kelemahan karena bersifat tegas (crisp) dan kurang mampu menangkap ketidakpastian persepsi pengguna [5]. Oleh karena itu, dikembangkan metode Fuzzy Kano, yaitu integrasi model Kano dengan logika fuzzy untuk menghasilkan klasifikasi kebutuhan yang lebih akurat dan realistis [6]. Model Kano membagi kebutuhan pengguna ke dalam lima kategori utama: **Must-Be (M)**; **One-Dimensional (O)**; **Attractive (A)**; **Indifferent (I)**; **Reverse (R)** Klasifikasi ini membantu pengembang memahami hubungan antara fitur dan kepuasan pengguna [11].

Metode Fuzzy Kano menggunakan konsep fuzzy untuk mengatasi ambiguitas jawaban dari responden dalam kuesioner Kano. Pendekatan ini telah digunakan secara luas dalam menganalisis kebutuhan sistem informasi dan e-learning [7][12].

Peneliti	Tahun	Objek	Metode
Putri et al.	2023	LMS Perguruan Tinggi	Fuzzy Kano
Haryati et al.	2024	E-learning	Fuzzy Kano & Servqual
Suryani et al.	2022	LMS Sekolah	Kano
Rahman et al.	2025	LMS SMP	Fuzzy Kano

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode Fuzzy Kano efektif dalam menentukan prioritas pengembangan fitur LMS [8][13]

Beberapa penelitian telah membuktikan bahwa metode Fuzzy Kano efektif dalam menganalisis kebutuhan pengguna pada sistem e-learning dan LMS. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji kebutuhan pengguna LMS pada jenjang SMP di Indonesia masih terbatas. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **:"Analisis kebutuhan pengguna aplikasi LMS SMP menggunakan metode Fuzzy Kano"**

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian difokuskan pada aplikasi Learning Management System (LMS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).
2. Responden penelitian dibatasi pada siswa SMP sebagai pengguna LMS.
3. Analisis kebutuhan pengguna difokuskan pada fitur-fitur LMS yang berkaitan dengan aspek UI/UX.
4. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Fuzzy Kano.
5. Data penelitian diperoleh melalui kuesioner dan dianalisis secara kuantitatif.

1.3 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini difokuskan pada beberapa pertanyaan utama sebagai berikut:

1. Apa saja kebutuhan pengguna aplikasi LMS di tingkat SMP?
2. Bagaimana klasifikasi kebutuhan pengguna LMS berdasarkan metode Fuzzy Kano?
3. Fitur LMS apa yang menjadi prioritas pengembangan berdasarkan tingkat kepuasan pengguna?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada beberapa pertanyaan utama sebagai berikut:

1. Apa saja kebutuhan pengguna aplikasi LMS di tingkat SMP?
2. Bagaimana klasifikasi kebutuhan pengguna LMS berdasarkan metode Fuzzy Kano?
3. Fitur LMS apa yang menjadi prioritas pengembangan berdasarkan tingkat kepuasan pengguna?

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis: Memberikan kontribusi ilmiah terkait penerapan metode Fuzzy Kano dalam evaluasi sistem pembelajaran digital.
2. Manfaat Praktis: Menjadi rekomendasi bagi sekolah dan pengembang LMS dalam meningkatkan kualitas sistem.

1.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam menjalankan penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode, di antaranya:

1. Wawancara (interview)

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan sesi tanya jawab secara langsung dengan individu atau pihak-pihak yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperoleh informasi dan keterangan yang relevan serta mendukung pencapaian tujuan penelitian, sehingga data yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar analisis dalam penelitian ini.

2. Observasi

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui proses observasi dan pencatatan secara langsung terhadap objek penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh data yang relevan dan akurat sesuai dengan kebutuhan penelitian, sehingga informasi yang didapat dapat digunakan sebagai dasar analisis lebih lanjut.

3. Studi Pustaka

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian. Tujuan dari metode ini adalah untuk memperoleh landasan teoritis serta referensi yang mendukung analisis dalam penelitian.

4. Dokumentasi

Metode ini digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan serta memperoleh berbagai informasi yang bersumber dari masa lalu yang memiliki keterkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Pendekatan ini bertujuan untuk menganalisis dan memahami tren, pola, atau kejadian sebelumnya yang dapat memberikan wawasan serta mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

5. Penyebaran Angket (kuesioner)

Kuesioner adalah kumpulan pertanyaan yang disusun secara logis untuk mengumpulkan data terkait masalah penelitian. Setiap pertanyaan dirancang untuk memperoleh jawaban bermakna dalam menguji hipotesis. Dalam penelitian ini, peneliti menyusun daftar pertanyaan yang diberikan kepada pengguna aplikasi guna mengukur tingkat kepentingan variabel keinginan mereka.