

Penggunaan Aplikasi Kulino dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19

Rahmanti Asmarani¹, Sri Oemiati²

¹Program Studi S1 Bahasa Inggris, Program Studi S1 Bahasa Jepang Universitas Dian Nuswantoro, Jl. Imam Bonjol No. 205 Semarang

²Universitas Dian Nuswantoro, Jl. Imam Bonjol No. 205 Semarang

Email: rahmanti.asmarani@dsn.dinus.ac.id¹, sri.oemiati@dsn.dinus.ac.id²

Abstract: *The implementation of the Work From Home (WFH) program during the New Normal period has made teaching and learning activities at all levels of education have changed. Previous classes require face-to-face then it turns into learning with an online system. It should be done so that teaching and learning activities run well even during the WFH period. Various kinds of online applications/system are starting to be used by teachers from kindergarten to college levels. One of them is "Kulino". Kulino application is online teaching system implemented at Dian Nuswantoro University Semarang. The use of the system during the pandemic is not only in the implementation of online classes, but also in Mid term test, and Final test. The changes in the learning system from face-to-face to online classes using the Kulino application can be said to cause a lot of turmoil, both among lecturers and students. The method used for data collection is a questionnaire sent to the respondents. Based on the results of the use of kulino, it can be concluded that the use of the kulino application has positive and negative impacts for both lecturers and students. One of the positive impacts is that it is enough for both lecturers and students to carry out teaching and learning activities from home.*

Keywords: *WFH, Kulino, questionnaire, online*

Abstrak: Masih diberlakukannya program *Work From Home* (WFH) pada masa *New Normal*, membuat aktifitas belajar mengajar di semua jenjang pendidikan pun mengalami perubahan, dari yang sebelumnya mengharuskan tatap muka di kelas menjadi pembelajaran dengan sistem daring/online. Hal tersebut dilakukan agar aktifitas belajar mengajar tetap berjalan dengan baik meskipun dalam masa WFH. Berbagai macam aplikasi kuliah online yang ada mulai dipergunakan oleh para pengajar dari jenjang taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Salah satunya yaitu aplikasi Kulino. Aplikasi Kulino diterapkan di Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Penggunaan aplikasi Kulino selama wfh ini bukan hanya dalam pelaksanaan perkuliahan saja, namun dalam pelaksanaan ujian baik UTS, UAS dan ujian skripsi pun memanfaatkan aplikasi Kulino ini. Perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka ke perkuliahan online menggunakan aplikasi Kulino dapat dikatakan banyak menimbulkan gejolak, baik di kalangan dosen maupun mahasiswa. Metode yang dipakai untuk pengambilan data adalah kuesioner, yaitu menyebarkan angket kuesioner kepada responden. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan kulino tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi kulino memiliki dampak positif dan negatif baik bagi dosen maupun mahasiswa. Salah satu dampak positif di antaranya, baik dosen maupun mahasiswa cukup melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah.

Kata kunci: WFH, Kulino, kuesioner, online

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi mendorong munculnya berbagai aplikasi Teknologi Informasi dalam bidang pendidikan, salah satunya adalah pengembangan *e-learning*. *E-learning* melalui metoda pembelajaran e-learning merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang menggunakan media elektronik berbasis teknologi web sebagai media penyampaian materi dan komunikasi. Dalam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan perangkat komputer

dan jaringan Internet dengan memanfaatkan berbagai media yang mungkin digunakan, yaitu: text, audio, animasi, dan video. Pada *e-learning berbasis Internet*, penyampaian dan akses materi pengajaran di lakukan melalui media elektronik menggunakan Web sever untuk menyediakan materi, Web browser untuk mengakses materi kuliah, dan TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) dan HTTP (*Hyper Text Transfer Protocol*) sebagai protokol untuk melakukan komunikasi. (Martin Jenkins and Janet Hanson dalam Rozmita, 2010;68).

E-learning merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya disebut internet. Henderson dalam Horton (dalam Euis, 2014;42) menjelaskan *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis *web* yang bisa diakses dari internet. Kumar (dalam Euis, 2014) mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (*Local Area Network (LAN)*, *Wide Area Network (WAN)*, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan. Kamarga dalam Euis, 2014 mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar yang disampaikan melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. *E-learning* sendiri merupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning*. Bentuk *e-learning* sendiri cukup luas, sebuah portal yang berisi informasi ilmu pengetahuan yang dapat dikatakan sebagai situs *e-learning*, jadi *e-learning* atau *internet enabled learning* menggabungkan metode pengajaran dan teknologi sebagai sarana dalam belajar. *Elearning* merupakan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar. (Euis Karwati, 2014:42)

E-learning mempermudah interaksi antara mahasiswa dengan bahan atau materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara mahasiswa dengan dosen maupun antara sesama mahasiswa. Mahasiswa dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri mahasiswa. Dosen dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa di tempat tertentu di dalam *web* untuk diakses oleh para mahasiswa. Sesuai dengan kebutuhan, dosen dapat pula memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh mahasiswa sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula. (Euis Karwati, 2014:44)

1.1. Work From Home

WFH adalah singkatan dari *work from home* yang berarti bekerja dari rumah. Secara umum biasanya *work from home* diartikan dengan cara kerja karyawan yang berada di luar kantor. Entah dari rumah, dari cafe atau restoran sesuai dengan keinginan karyawan. Sistem kerja wfh memiliki fleksibilitas yang tinggi, dengan tujuan mendukung keseimbangan antara pekerjaan dan kehidupan karyawan. Beberapa kelebihan dalam menerapkan *work from home* bagi perusahaan dan pekerja.

1.1.1. Biaya operasional perusahaan menurun

Perusahaan tidak perlu menyediakan komputer, tempat kerja, internet, listrik dan makan siang untuk pekerja, sehingga dapat menghemat pengeluaran perusahaan yang menerapkan *work from home*.

1.1.2. Lebih fleksibel

Dapat dikatakan bahwa *work from home* lebih fleksibel, bukan hanya fleksibel dalam hal tempat bekerja, namun juga fleksibel dalam hal waktu dalam bekerja yang dapat disesuaikan. Yang terpenting saat bekerja dari rumah karyawan bisa bertanggung jawab dengan pekerjaannya.

1.1.3. Produktivitas meningkat

Dengan work from home tingkat stress bekerja karyawan semakin berkurang sehingga hal ini akan mempengaruhi produktivitas kerja karyawan. Meningkatnya produktivitas karyawan saat work from home dapat disebabkan karena hal-hal yang biasanya dihadapi karyawan yang dapat menimbulkan stres dalam bekerja banyak berkurang, misalnya macet di jalan, pekerjaan yang menumpuk, masalah teman kerja dan masalah-masalah lain yang sering ditemui di kantor yang menyebabkan kurangnya semangat kerja.

1.1.4. Kepuasan kerja meningkat

Tingkat stres yang menurun membuat kepuasan bekerja semakin meningkat. Ketika seseorang mampu menyelesaikan pekerjaan lebih baik dan lebih cepat, hal ini akan meningkatkan kepuasan kerja sehingga karyawan menjadi lebih loyal terhadap perusahaan.

1.1.5. Work life balance meningkat

Work life balance adalah keseimbangan antara pekerjaan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan bekerja dari rumah seseorang bisa lebih dekat dengan keluarga dan lingkungan sekitar sehingga life balance terpenuhi. Keseimbangan antara pekerjaan dengan kehidupan ini dapat tercapai saat seseorang memiliki produktivitas kerja yang baik sehingga bisa mengalokasikan waktu sesuai dengan porsinya masing-masing.

1.1.6. Lebih dekat dengan keluarga

Dengan bekerja dari rumah secara langsung karyawan akan lebih dekat dengan keluarga, apalagi bagi mereka yang memiliki anak kecil yang membutuhkan perhatian dari orang tua. Namun, work from home juga memiliki kekurangan-kekurangan, antara lain:

1.1.7. Perusahaan susah memonitor karyawan

Untuk memonitor karyawan saat melakukan work from home lebih susah ketimbang bekerja di kantor secara langsung. Karena lokasi karyawan yang tidak terpantau secara detil oleh perusahaan.

1.1.8. Motivasi kerja bisa hilang

Motivasi kerja bisa hilang karena suasana berbeda jauh dengan kerja di kantor. Apalagi godaan di rumah lebih banyak dan tidak ada pengawasan dari atasan langsung, sehingga membuat motivasi kerja lama kelamaan menjadi hilang. Salah satu tandanya dengan pekerjaan yang selalu telat dari deadline yang sudah ditentukan.

1.1.9. Banyak gangguan kerja

Kekurangan lain dari work from home adalah banyaknya gangguan kerja. Gangguan ini terutama dari anak dan keluarga, juga orang-orang di sekitar.

1.1.10. sering miskomunikasi

Komunikasi menjadi tantangan terbesar saat melakukan work from home. Untuk itu karyawan harus selalu online dan mudah dihubungi, sehingga saat ada diskusi atau koordinasi tidak ketinggalan info. Frekuensi komunikasi juga harus dilakukan sesering mungkin untuk menjaga komunikasi antar tim supaya bisa berjalan dengan baik dan tidak terjadi miskomunikasi.

1.1.11. Masalah keamanan data

Kekurangan lain dari work from home adalah masalah keamanan data. Data-data pekerjaan yang penting tidak disarankan untuk dikirim menggunakan jaringan biasa. Untuk melakukan proteksi keamanan perlu menggunakan layanan keamanan dengan VPN. VPN memungkinkan untuk membuat saluran aman dalam jaringan publik, sehingga tidak ada yang bisa mengaksesnya kecuali hanya pengirim dan penerima saja.

1.1.12. Biaya operasional rumah meningkat

Dengan work from home, biaya operasional bekerja otomatis pindah semuanya saat kerja dari rumah. Mulai dari listrik, internet dan yang lainnya yang sebelumnya menjadi tanggung jawab dari kantor.

Sejak ditetapkan status tanggap darurat bencana covid-19 di Jawa Tengah oleh Gubernur Jawa Tengah Ganjar Pranowo dan diberlakukannya program Work From Home (WFH), aktifitas belajar mengajar di Universitas Dian Nuswantoro pun mengalami perubahan, dari yang sebelumnya mengharuskan tatap muka di kelas menjadi perkuliahan dengan sistem daring/online. Hal tersebut dilakukan agar aktifitas belajar mengajar tetap berjalan dengan baik meskipun dalam masa WFH.

Berbagai macam aplikasi kuliah online yang ada mulai dipergunakan oleh dosen-dosen di lingkungan Universitas Dian Nuswantoro. Namun akhirnya untuk menyeragamkan aplikasi yang digunakan maka Universitas Dian Nuswantoro menyarankan untuk menggunakan aplikasi Kulino yang telah dikembangkan oleh pihak udinus.

Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Kulino dilakukan oleh pihak terkait agar seluruh dosen dan mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro dapat memanfaatkan aplikasi Kulino tersebut dengan maksimal. Penggunaan aplikasi Kulino selama wfh ini bukan hanya dalam pelaksanaan perkuliahan saja, namun dalam pelaksanaan ujian baik UTS, UAS dan ujian skripsi pun memanfaatkan aplikasi Kulino ini.

Perubahan sistem pembelajaran dari tatap muka ke perkuliahan online menggunakan aplikasi Kulino ini tentu saja banyak menimbulkan gejolak, baik di kalangan dosen maupun mahasiswa. Di kalangan mahasiswa gejolak yang muncul bisa dikatakan karena mahasiswa kurang familiar dengan aplikasi Kulino ini. Selama ini mahasiswa lebih familiar dengan aplikasi online seperti google classroom, discord dan yang lainnya.

Untuk itu perlu dilakukan penelitian yang mendata persepsi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Kulino ini, sehingga hasil dari pendataan tersebut nantinya dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi Kulino terutama di kalangan mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan dua ancangan penelitian, yaitu (1) ancangan kualitatif dan (2) ancangan deskriptif. Ancangan kualitatif adalah ancangan penelitian yang tidak didasarkan perhitungan angka untuk penarikan simpulannya. Pada penelitian ini tidak digunakan data-data berupa angka yang digunakan untuk perhitungan statistik. Temuan-temuan dalam penelitian ini tidak diperoleh melalui analisis yang menggunakan penghitungan angka, sehingga pada penelitian ini tidak digunakan prosedur statistik. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan bersifat kualitatif, sehingga penarikan simpulan penelitian ini tidak didasari dengan perhitungan angka-angka, melainkan berupa kualitas bentuk verbal yang berwujud tuturan (Muhadjir 2000:29).

Ancangan yang berikutnya adalah ancangan deskriptif. Ancangan deskriptif merupakan ancangan yang bertujuan mendeskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai data, sifat-sifat serta hubungan fenomena yang diteliti untuk mendapatkan interpretasi yang tepat

(Djajasudarma 2006:10). Ciri khas ancangan deskriptif adalah kerja peneliti tidak hanya memberikan gambaran-gambaran fenomena, melainkan juga memberikan keterangan tentang hubungan antar fenomena, menguji hipotesis-hipotesis, membuat prediksi, serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu fokus penelitian (Prastowo 2011:205).

Topik penelitian ini adalah persepsi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Kulino selama *work from home*, sehingga ancangan yang tepat untuk digunakan dalam penelitian ini adalah ancangan deskriptif. Dengan acangan deskriptif, paparan tentang penelitian menjadi fokus utama penelitian ini.

Adapun langkah-langkah penelitian dibagi dalam 5 tahapan yaitu tahap perancangan, tahap pengumpulan data, tahap pengolahan data, tahap penarikan kesimpulan, dan tahap penulisan laporan. Tahapan penelitian tersebut terperinci dalam aktifitas-aktifitas penelitian sebagai berikut: (1) Tahap perancangan penelitian meliputi aktivitas penentuan masalah dan penetapan teori; (2) Tahap pengumpulan data meliputi penentuan responden dan membuat pertanyaan yang digunakan sebagai data analisis serta berbagai sumber yang berhubungan dengan persepsi mahasiswa dalam penggunaan aplikasi Kulino selama *work from home*. (3) Tahap pengolahan data meliputi aktivitas sebagai berikut: 1. Mengidentifikasi dan mengkategorikan data; 2. Memaparkan permasalahan. (3) Tahap penarikan kesimpulan meliputi aktivitas menginterpretasikan hasil analisis dan menarik kesimpulan. (4) Tahap pelaporan hasil penelitian meliputi aktivitas: (1) Menulis laporan penelitian; (2) Mempresentasikan laporan penelitian

Sumber data penelitian ini diambil dari hasil angket yang berisi pendapat responden, dalam hal ini mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Dian Nuswantoro semester dua, empat dan semester enam. Dengan menggunakan data tersebut penulis memaparkan dan menganalisis permasalahan. Adapun langkah pengumpulan data dilakukan melalui tahapan berikut: (1) Membuat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi Kulino. (2) Menyusun pertanyaan yang sudah dibuat ke dalam angket yang akan dibagikan pada responden. (3) Membagikan angket pertanyaan kepada responden. (4) Mengklasifikasikan hasil angket yang berupa jawaban responden berdasarkan kriteria analisis. (5) Menganalisis hasil jawaban responden sesuai teori yang dipakai; (6) Dari hasil analisis kemudian ditarik kesimpulan dan ditulis laporan hasil penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kuesioner yang disebar ke 131 mahasiswa sebagai responden diperoleh data yang meliputi data interaksi pengguna dalam hal ini mahasiswa Udinus dengan aplikasi Kulino, kendala dalam menggunakan aplikasi Kulino serta data yang berkaitan dengan sistem Kulino itu sendiri. Data yang diperoleh tersebut kemudian dianalisis dan diperoleh hasil sebagai berikut:

3.1. *Interaksi pengguna dengan Kulino.*

Berdasarkan data yang berkaitan dengan interaksi pengguna dengan kulino, diketahui bahwa dari 131 responden ternyata mahasiswa yang aktif menggunakan aplikasi Kulino sebanyak 130 orang responden, sedangkan yang kurang/tidak aktif dalam menggunakan aplikasi Kulino hanya 1 orang responden.

Adapun selama menggunakan aplikasi Kulino perangkat yang dipakai oleh responden ada berbagai macam, yaitu handphone, tablet, laptop, PC. Berdasarkan hasil analisis ternyata terdapat responden yang menggunakan 2 atau 3 perangkat secara bergantian dalam mengakses aplikasi Kulino. Hasil analisis menunjukkan responden yang menggunakan 2 perangkat yaitu handphone dan laptop saat mengakses aplikasi Kulino sebanyak 70 orang responden. Responden yang menggunakan 3 perangkat seperti handphone, laptop dan PC secara

bergantian saat mengakses aplikasi Kulino sebanyak 4 orang. Kemudian responden yang menggunakan handphone dan PC secara bergantian sebanyak 5 orang. Responden yang hanya menggunakan handphone saat mengakses aplikasi Kulino sebanyak 32 orang responden. Yang hanya menggunakan laptop saja sebanyak 18 orang responden. Sedangkan yang hanya menggunakan 1 perangkat yaitu PC saja atau tablet tablet saja masing-masing 1 orang responden.

3.2. Kendala

Dari segi kendala dalam menggunakan aplikasi Kulino hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 84 orang responden mengaku mengalami kesulitan pada waktu pertama kali menggunakan aplikasi Kulino, dan sebanyak 47 orang responden mengaku tidak mengalami kesulitan saat pertama kali menggunakan aplikasi Kulino.

Berdasarkan hasil analisis data juga diketahui bahwa sebanyak 38 orang responden mengaku mendapat pelatihan secara langsung dari instruktur cara penggunaan aplikasi Kulino, sedangkan 93 orang responden mengaku tidak mendapatkan pelatihan sebelumnya. Meskipun 38 orang tersebut mendapatkan pelatihan langsung dari instruktur sebelum menggunakan aplikasi Kulino, namun menurut para reponden tersebut pelatihan yang diberikan dirasakan kurang maksimal dan tidak mendalam karena pelaksanaan pelatihan dilakukan secara daring/online, sehingga hasil pelatihanpun menjadi tidak maksimal.

Pihak pengelola aplikasi Kulino juga mengeluarkan user guide penggunaan aplikasi Kulino untuk memudahkan pengguna dalam hal ini dosen dan mahasiswa saat menggunakan aplikasi Kulino tersebut. Akan tetapi, meskipun sudah disediakan user guide penggunaan aplikasi Kulino, hanya 1 orang responden yang membaca user guide tersebut dengan frekuensi sangat sering. 21 orang responden mengaku sering membaca user guide, 45 orang responden jarang membaca dan 39 orang responden mengaku tidak pernah membaca sama sekali. Sedangkan 25 orang responden lainnya merasa ragu-ragu dalam mengemukakan argumennya. Meskipun begitu para responden mengakui bahwa ketersediaan user guide sangat lengkap dan memenuhi kebutuhan user, sehingga mudah untuk dipahami dan sangat membantu dalam menggunakan aplikasi Kulino tersebut.

Setelah mendapatkan pelatihan penggunaan aplikasi Kulino secara langsung dari instruktur dan tersedianya user guide yang mudah dipahami, responden menyatakan bahwa pada saat ini terkadang masih merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Kulino tersebut. Dari analisis data yang diperoleh diketahui bahwa sebanyak 2 orang responden merasa sangat sering mengalami kesulitan menggunakan aplikasi Kulino, kemudian 15 orang responden mengatakan sering mengalami kesulitan, 50 orang responden merasa jarang/kadangkala saja mengalami kesulitan, 45 responden mengaku sama sekali tidak mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi Kulino. Sedangkan 19 orang responden lainnya merasa ragu-ragu.

Selain menyediakan user guide, pihak pengelola aplikasi Kulino juga menyediakan helpdesk untuk mengantisipasi jika ada pengguna yang membutuhkan bantuan dalam penggunaan aplikasi Kulino. Akan tetapi berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh diketahui bahwa hanya 24 orang responden yang menghubungi helpdesk saat mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Kulino. Sedangkan 107 orang responden lainnya tidak menghubungi helpdesk meskipun mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi Kulino.

Para responden juga mengakui merasa puas dengan adanya helpdesk tersebut karena sangat membantu pengguna dalam mengatasi permasalahan saat menggunakan aplikasi Kulino.

3.3. Sistem Kulino

Dilihat dari segi sistem Kulino itu sendiri, terdapat beberapa poin bahasan yang meliputi masalah crash saat akses kulino, masalah kehilangan data, kemudahan akses aplikasi Kulino

melalui perangkat handphone/laptop/PC/tablet, kemudahan upload dan download data, serta tentang tata letak tampilan di aplikasi Kulino.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa 8 orang responden sangat sering mengalami crash seperti aplikasi tidak bisa dibuka atau berhenti mendadak, kemudian 22 orang responden mengatakan sering mengalami crash saat menggunakan aplikasi Kulino, 67 orang responden jarang mengalami crash, 15 orang responden tidak pernah mengalami crash saat menggunakan aplikasi Kulino. Sedangkan 19 orang responden merasa ragu-ragu.

Untuk masalah kehilangan data seperti hilang absensi, tugas dan nilai saat menggunakan aplikasi Kulino diperoleh hasil hanya 22 orang responden yang pernah mengalami kehilangan data dan 109 orang responden tidak pernah mengalami kehilangan data.

Berdasarkan hasil analisis data juga diketahui 128 orang responden mengatakan aplikasi Kulino mudah diakses dari laptop/computer, dan 3 orang responden mengatakan sulit diakses dari laptop/computer. Sedangkan akses aplikasi Kulino dari hp dan tablet diakui oleh 121 responden lebih mudah, dan 10 orang responden mengatakan tidak mudah diakses dari hp/tablet.

Dalam kaitannya dengan download data dalam ini materi kuliah, 129 orang responden mengatakan mudah dalam melakukan download data menggunakan aplikasi Kulino, sedangkan 2 orang lainnya mengalami kesulitan. Sebaliknya, untuk upload data diakui oleh 115 orang responden sangat mudah dilakukan dengan menggunakan aplikasi Kulino, dan 16 orang responden merasa kesulitan dalam mengupload data menggunakan aplikasi Kulino. Hal tersebut dimungkinkan karena menurut 89 orang responden aplikasi Kulino mudah dipahami dan digunakan. Bahkan 32 orang responden mengatakan aplikasi Kulino sangat mudah dipahami dan digunakan. 2 orang responden merasa kesulitan dalam memahami dan menggunakan aplikasi Kulino. Sedangkan 8 orang lainnya merasa ragu-ragu.

Untuk informasi yang ditampilkan di kulino, hasil analisis data menunjukkan bahwa sebanyak 28 orang responden mengatakan sangat jelas dimengerti, 79 orang responden mengatakan jelas dan mudah dimengerti, 2 orang responden mengatakan informasi yang ditampilkan di kulino tidak jelas dan 2 orang responden mengatakan sangat tidak jelas atau membingungkan. Sedangkan 20 orang lainnya merasa ragu-ragu.

Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa 24 orang responden mengatakan bahwa tata letak/display aplikasi Kulino sangat mudah dikenali/dilihat. 79 orang responden mengatakan tata letak/display aplikasi Kulino mudah dikenali/dilihat. 6 orang responden mengatakan tidak mudah dikenali/dilihat, sedangkan 22 orang responden mengatakan ragu-ragu.

3.4. Kepuasan

Berdasarkan tingkat kepuasan dalam penggunaan aplikasi Kulino hasil analisis data menunjukkan bahwa 116 orang responden merasa puas dengan penggunaan aplikasi Kulino dan 15 orang responden tidak merasa puas dengan aplikasi Kulino tersebut. Hasil analisis data juga menunjukkan bahwa 85 orang responden merasakan penggunaan aplikasi Kulino tersebut sangat membantu pengguna dalam sistem perkuliahan online. 43 orang hanya kadang-kadang saja aplikasi Kulino tersebut membantu sistem perkuliahan online. 1 orang responden mengatakan jarang terbantu dengan adanya aplikasi Kulino, dan 2 orang lainnya merasa ragu-ragu.

Dari penyebaran kuesioner kepada 131 responden mahasiswa juga diketahui bahwa bagi mahasiswa terdapat sistem pembelajaran online lain yang lebih mudah dari aplikasi Kulino. 69 orang responden mengatakan ada sistem pembelajaran online yang lebih mudah dari Kulino, dan 62 orang responden mengatakan tidak ada. Menurut responden beberapa sistem pembelajaran online yang lebih mudah dari Kulino antara lain: google classroom sebanyak 33

orang responden, 35 orang responden mengatakan bahwa aplikasi whatapps lebih mudah dari aplikasi Kulino, aplikasi telegram sebanyak 2 orang responden dan 61 orang responden lainnya mengatakan bahwa aplikasi Kulino lebih mudah digunakan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Interaksi pengguna dengan aplikasi Kulino. Responden yang aktif menggunakan aplikasi Kulino sebanyak 130 orang responden. Perangkat yang dipakai oleh responden saat menggunakan aplikasi Kulino meliputi handphone, laptop, PC, tablet. (2) Kendala. Dari segi kendala dalam menggunakan aplikasi Kulino responden yang mengalami kesulitan penggunaan aplikasi Kulino lebih besar persentasenya dibandingkan responden yang tidak mengalami kesulitan menggunakan aplikasi Kulino. Dan sebagian besar responden tidak mendapatkan pelatihan langsung dari instruktur. Pelatihan penggunaan aplikasi Kulino yang diadakanpun dirasakan oleh responden kurang mendalam karena pelatihan dilakukan secara daring/online. Bahkan sampai saat inipun masih banyak responden yang merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi Kulino. Meskipun ada user guide yang dapat dikatakan lengkap dan mudah dipahami ternyata sebagian besar responden tidak membaca user guide tersebut. Pihak pengelola aplikasi Kulino juga menyediakan helpdesk untuk membantu para pengguna, namun helpdesk inipun tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh responden. (3) Sistem Kulino. Dari segi sistem Kulino itu pengguna dalam mengakses aplikasi Kulino juga kadangkala mengalami crash (aplikasi tidak bisa dibuka atau berhenti mendadak). Namun dapat dikatakan bahwa pengguna yang kehilangan data dalam penggunaan aplikasi Kulino sangat sedikit dibandingkan yang mengalami kehilangan data. Aplikasi Kulino juga dirasakan sebagai aplikasi yang memiliki kemudahan akses baik melalui handphone, laptop maupun PC. Saat melakukan download maupun upload data dirasakan oleh Sebagian besar responden lebih mudah menggunakan aplikasi Kulino. (4) Kepuasan. Dari tingkat kepuasan dapat disimpulkan bahwa responden sebagai pengguna aplikasi Kulino merasa puas dengan adanya aplikasi Kulino tersebut. Meskipun begitu tidak menutup kemungkinan responden menggunakan aplikasi lain seperti google classroom, whatapps dan telegram saat melakukan mengakses perkuliahan online. Selain hal-hal tersebut dapat disimpulkan juga bahwa penggunaan aplikasi Kulino memberikan keuntungan dan kemudahan baik bagi mahasiswa maupun bagi dosen, di samping adanya kekurangan/kelemahannya. Kelebihan/keuntungan dalam penggunaan aplikasi Kulino, yaitu: (1) Kulino sampai saat ini sudah cukup membantu dalam proses perkuliahan. (2) Kuliah online jadi praktis karena rapi sistem pengumpulan tugasnya. (3) Memudahkan untuk absen, mudah untuk upload dan download materi, dalam pengalaman saya sendiri jarang terjadi masalah. (4) Lebih mudah mengumpulkan tugas & melihat tugas, namun tidak ada sistem notifikasi. Adapun kekurangan/kelemahan penggunaan aplikasi Kulino, antara lain: (1) Kulino tidak bisa mengupload file berukuran besar. (2) Mudah digunakan tetapi saat banyak mengakses terkadang sangat lama untuk masuk ke kulino (3) Setiap waktu harus rajin membuka kulino, karena kulino tidak ada notifikasi seperti google classroom

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu dan Supriyono Widodo. 1991. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amir S, Hamzah. 1981. *Media Audio-Visual*. Jakarta: Gramedia.
- A. Tresna Sastra Wijaya, 1991, *Pengembangan Program Pengajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Bribeck, 2006, *e-learning Strategy*, London Publisher
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Eastrin, Judi. 2009. *Closing the Inovation*. Chicago: McGraw Hill.
- Euis Karwati. (2014). *Pengaruh Pembelajaran Elektronik terhadap Mutu Belajar Mahasiswa*. Dipaparkan dalam Jurnal Penelitian Komunikasi Vol. 17 No. 1, Juli 2014: 41-54
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana, 2001, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Maulana, Bandung.
- Rusyan T., Kusnidar A., Arifin Z., 1994, *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung
- Saputro, Ferro Bayu dkk. 2017. *Pengembangan Sistem Kuliah Online Universitas Diponegoro untuk Antar Muka Mahasiswa Pada Perangkat Bergerak Berbasis Android*. Semarang: Transmisi
- Soekamto T., dan Winatapura, 1994, *Teori dan Model-Model Pembelajaran*, Depdikbud, Jakarta
- Suparman Atwi, 2012. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Suryabrata, Sumadi. 1989. *Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaripudin, Asep, dkk. T.t. *Internet Sehat*. Jakarta: Creative Common.
- Yuniarti R, Rozmita Dewi, 2010. *Potensi E-Learning Melalui Sistem Kuliah On-Line Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Prodi Tata Niaga Jurusan Pendidikan Ekonomi FPEB-UPI*. Dipaparkan dalam Jurnal Manajerial Vol. 8 No.16, Januari 2010: 66-77
- <https://www.jurnal.id/id/blog/wfh-pengertian-dan-tipsnya/>
- <https://qwords.com/blog/apa-itu-work-from-home/>
- <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/13014/Bekerja-dari-Rumah-Work-From-Home-Dari-Sudut-Pandang-Unit-Kepatuhan-Internal.html>