

**Analisis Pemanfaatan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran Di
Universitas Multimedia Nusantara**



LAPORAN PENELITIAN

Oleh Kelompok B6

Nama ketua	: Ririn Arisa	(10142031N)
Anggota	: Abdul Aziz Ar	(10142127)
	Deki	(09142067)
	Effendi Widodo	(10142034)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2013



**UNIVERSITAS BINADARMA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

SK. Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.112/D/O/2002
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang 30264
Telp (0711) 515581, 515582, 515583 Fax.(0711) 518000
Website : www.binadarma.ac.id email: bidar@binadarma.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN

Kelompok B6
Nama ketua : Ririn Arisa (10142031N)
Anggota : Abdul Aziz Ar (10142127)
: Deki (09142067)
: Effendi Widodo (10142034)
Falkultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : Analisis Pemanfaatan E-learning Sebagai Media Pembelajaran Di Universitas Multimedia Nusantara

Pembimbing I

Vivi Sahfitri S.Kom., M.M.

Pembimbing II

Usman Ependi S.Kom., M.Kom.

**Mengetahui,
Palembang, Maret 2013
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Program Studi Teknik Informatika
Ketua,**

Syahrial Rizal, S.T., M.M., M.Kom

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

- *"Jangan mencari kawan yang membuat anda merasa nyaman, tetapi carilah kawan yang membuat anda merasa berguna" (Thomas J. Watson)*
- *"Lebih baik gugur dengan kehormatan dari pada hidup dengan kepalsuan". (Penulis)*
- *"Pahlawan bukanlah yang mampu mengangkat pedang kepundak lawan tetapi pahlawan yang sebenarnya ialah orang yang mampu menguasai dirinya ketika ia marah". (Nabi Muhammad SAW).*
- *"Man Jadda Wa Jadda, Barang Siapa Yang Bersungguh-sungguh maka ia akan Sukses" (penulis)*
- *"Bersama Kesulitan ada Kemudahan" (penulis)*
- *"Inallah Ma'ana, Sesungguhnya Allah bersama kita" (penulis)*

KUPERSEMBAHKAN KEPADA :

- *Allah SWT.*
- *Nabi Muhammad SAW.*
- *Kedua Orang Tua.*
- *Keluarga dan Saudara kami*
- *Teman –Teman Seperjuangan*
- *Almamater ku.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang sangat berkembang dengan cepat, berdampak positif pada kehidupan di masyarakat sehari - hari. Perkembangan teknologi menghasilkan begitu banyak layanan masyarakat sudah mengimplementasikan ICT (*Information and Communication Technology*). Dalam bisnis sering kita dengar dengan istilah *e-business* atau *e-commerce*, di dunia pemerintahan biasa disebut dengan istilah *e-government* dan bagi dunia pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning*. LearnFrame.Com dalam *Glossary of e-learning Terms* (Farhad, 2001) menyatakan bahwa: *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan menggunakan media *Internet* atau jaringan komputer, maupun dengan komputer *standalone*. Untuk mengetahui pemanfaatan *e-learning* oleh dosen dan mahasiswa sebagai media pembelajaran perlu dilakukan kajian secara mendalam. Universitas Multimedia Nusantara merupakan sebuah lembaga perguruan tinggi dengan teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar dalam setiap proses belajar mengajar di setiap matakuliah yang diselenggarakannya. Universitas Multimedia Nusantara berfokus pendidikannya adalah dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (ICT). Salah satu yang menonjol pada universitas ini adalah sistem *e-learning* yang digunakan sebagai fasilitas belajar mengajar.

Kata Kunci: *e-learning*, *e-business*, *e-commerce*, ICT

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbilalamin, penulis ucapkan kepada Allah SWT atas berkat, rahmat dan karunia Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini dengan judul “**Analisis Pemanfaatan E-learning Sebagai Media Pembelajaran Di Universitas Multimedia Nusantara Jakarta**”. Tujuan penulis dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kurikulum di Universitas Bina Darma khususnya jurusan Teknik Informatika. Selain itu, penyusunan Laporan Kerja Praktek ini ditujukan untuk menyelesaikan Program Studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Universitas Bina Darma Palembang.

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini, penulis banyak mendapatkan bantuan yang sangat berharga sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Ir. H. Bochari Rahman, M.Sc. Selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Bapak M. Izman Herdiansyah. ST.,M.M., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Syahril Rizal, ST., M.M., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
4. Ibu Vivi Sahfitri, M.M, M.Kom., selaku pembimbing I Praktek Kerja Lapangan pada Universitas Multimedia Nusantara Jakarta
5. Bapak Usman Ependi, S.Kom., M.Kom., selaku pembimbing II Praktek Kerja Lapangan pada Universitas Multimedia Nusantara Jakarta
6. Seluruh Dosen dan segenap karyawan/i Universitas Multimedia Nusantara Jakarta.
7. Keluarga kami yang selalu memberi dukungan baik moril maupun materil.
8. Teman-teman seperjuangan, khususnya yang ada di Jurusan Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang.
9. Sahabat dan saudara kami yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktek.

10. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Laporan Kerja Praktek ini.

Penulis juga menyadari bahwa penyusunan Laporan Kerja Praktek ini masih banyak menemukan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menjadi referensi yang lebih baik dimasa yang akan datang.

Penulis berharap semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat berguna bagi semua pihak, baik bagi Universitas Multimedia Nusantara maupun bagi Jurusan Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang.

Palembang, Maret 2013

penulis

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	i
Moto dan Persembahan	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Pembahasan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Analisis.....	7
2.2 Pemanfaatan	7
2.3 Pengertian <i>E-Learning</i>	8
2.4 Komponen-Komponen <i>E-Learning</i>	9
2.5 <i>Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment</i>	9
2.6 Keunggulan Moodle	11
2.7 <i>Learning Management System</i>	12
2.8 <i>Internet</i>	13
2.9 Manfaat <i>E-Learning</i>	14
2.10 Sejarah <i>E-Learning</i>	17
2.11 Fungsi <i>E-Learning</i>	18
2.12 Keuntungan dan Kekurangan <i>E-Learning</i>	21
2.13 Kategori <i>E-learning</i>	22

BAB III TINJAUAN OBJEK

3.1 Sejarah Singkat Tentang Berdirinya Universitas Multimedia Nusantara.....	24
3.2 Visi dan Misi Universitas Multimedia Nusantara	26
3.3 Tenaga Kerja dan Rektorat Staf Universitas Multimedia Nusantara.....	27
3.4 Kegiatan Organisasi Universitas Multimedia Nusantara	28
3.5 Keadaan TIK Di Universitas Multimedia Nusantara	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	37
4.2 Pembahasan	37

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	50
Daftar Pustaka	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang sangat cepat, berdampak positif pada positif di masyarakat. Perkembangan teknologi menghasilkan begitu banyak layanan masyarakat sudah mengimplementasikan ICT (*Information and Communication Technology*). Di dunia bisnis sering kita dengar dengan istilah *e-business* atau *e-commerce*, di dunia pemerintahan disebut dengan istilah *e-government* dan bagi dunia pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning*. Departemen Pendidikan Nasional sebagai organisasi yang berfungsi mengelola pendidikan di Indonesia menyambut baik perkembangan ICT dengan memasukkan kurikulum yang bernuansa pengenalan teknologi informasi dan komunikasi, terutama di jenjang pendidikan lanjutan. Respon ini menunjukkan bahwa Departemen Pendidikan Nasional memperhatikan perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang sedang mengalami kemajuan pesat. Kebijakan ini bertujuan agar mahasiswa mempunyai bekal dan kemampuan dalam memahami, mengenal dan berinteraksi dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Universitas Multimedia Nusantara adalah sebuah universitas yang berdiri pada tahun 2006 dengan kampus definitif yang berada di daerah Summarecon Serpong, Tangerang. Universitas Multimedia Nusantara ini diresmikan pendiriannya pada tanggal 20 November 2006. Secara umum fokus dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (ICT).

Berhubungan dengan implementasi pembelajaran berbasis ICT, terutama pemanfaat *e-learning* sebagai media alternative pembelajaran, Universitas Multimedia Nusantara perlu melakukan analisis kebutuhan, penyiapan kebutuhan yang diperlukan. LearnFrame.Com dalam *Glossary of e-learning Terms* (Farhad, 2001) menyatakan bahwa: *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media *Internet* atau jaringan computer dan komputer *standalone*. Untuk mengetahui pemanfaatan *e-learning* oleh dosen dan mahasiswa sebagai media pembelajaran perlu dilakukan kajian secara mendalam.

Sistem pembelajaran tradisional dicirikan dengan adanya pertemuan antara pelajar dan pengajar untuk melakukan proses belajar mengajar (Ali dkk, 2006). Metode ini sudah berlangsung sudah lama hingga saat ini guna memenuhi tujuan utama pengajaran dan pembelajaran, namun konsep yang digunakan ini menghadapi beberapa kendala yang berhubungan dengan keterbatasan tempat, lokasi dan waktu penyelenggaraan dengan semakin meningkatnya aktifitas pelajar dan pengajar.

Pertukaran pendapat sistem pembelajaran mulai menunjukkan hasil pada proses pertukaran pengetahuan atau pembelajaran. Proses pembelajaran yang ada sekarang ini cenderung lebih mengutamakan pada proses mengajar (*teaching*), berbasis pada isi (*content base*), bersifat satu arah abstrak dan hanya untuk golongan tertentu yang dapat menyerap apa yang disampaikan oleh pengajar (pada proses ini pengajaran cenderung pasif). berhubungan dengan perkembangan ICT, proses pembelajaran mulai bergeser dari sekedar proses belajar (*learning*), berbasis pada masalah (*case base*), bersifat kontekstual dan tidak terbatas hanya untuk golongan tertentu. Pada proses pembelajaran seperti ini mahasiswa dituntut untuk lebih aktif dengan mengoptimalkan sumber-sumber belajar yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut di atas, maka rumusan masalah yang akan dijadikan acuan dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana menganalisis pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan terperinci sehingga tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penelitian ini hanya sebatas menganalisis pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di Universitas Multimedia Nusantara.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis pemanfaatan Media Pembelajaran *e-learning* sebagai Media Pembelajaran Di Universitas Multimedia Nusantara.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat bagi penulis atau mahasiswa adalah dapat memperluas wawasan dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, terutama pemanfaat *e-learning* sebagai media alternative pembelajaran terutama dalam proses pembelajaran yang berbasis *e-learning*.

Dengan sistem pembelajaran *e-learning* ini diharapkan terselenggaranya pembelajaran mata kuliah secara *online* yang mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya perkuliahan yang interaktif sehingga mahasiswa bisa melakukan diskusi dengan dosen maupun dengan mahasiswa yang lain dalam forum diskusi yang disediakan dalam sistem elearning ini.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat

Lokasi PKL: Universitas Multimedia Nusantara, Jalan raya Boulevard Gading Serpong, Banten.

Waktu PKL: Senin, 21 Januari 2013. Pukul 14:00 – 15:30.

1.5..2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah diantaranya:

1. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data – data yang sifatnya teiritis yaitu dengan cara membaca *literature* yang relevan dengan pengamatan yang penulis lakukan.

2. Wawancara

Wawancara yaitu Tanya jawab tentang beberapa permasalahan yang di tujukan kepada staf tentang bahan-bahan yang dibutuhkan dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek.

3. Observasi

Observasi yaitu mengandalkan penelitian langsung ke objek yang akan di teliti dengan mangadakan pengamatan dan pengganalisaan terhadap informasi yang dibutuhkan yaitu dengan mengadakan pengamatan langsung di Universitas Multimedia Nusantara.

1.6 Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini menjelaskan mengenai beberapa uraian secara singkat isi tiap – tiap bab dalam Laporan Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada Bab 1 Pendahuluan ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pengamatan, lokasi dan waktu PKL, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab ini menguraikan tentang teori – teori pendukung untuk menguraikan atau mengevaluasi teknologi TIK pada objek PKL.

BAB III TINJAUAN OBJEK

Pada Bab ini menjelaskan sejarah singkat perusahaan atau organisasi atau lembaga, visi misi perusahaan atau organisasi atau lembaga, struktur organisasi (termasuk tugas dan tanggung jawab), kegiatan organisasi (membahas kegiatan – kegiatan selama 3 tahun terakhir) dan membahas keadaan TIK secara umum.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini menguraikan tentang hasil pengamatan terhadap analisis pemanfaatan elearning di Universitas Multimedia Nusantara dan membahas hasil evaluasi atau pengujian terhadap Universitas Multimedia Nusantara.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini menjelaskan beberapa kesimpulan – kesimpulan dari pembahasan bab – bab sebelumnya dan kemudian dilanjutkan saran – saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Analisis

Analisis adalah mengelompokkan, membuat suatu urutan, memanipulasi, serta menyederhanakan data sehingga mudah dipahami. (Nazir,2003).

Analisis adalah penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian, komponennya dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, gangguan – gangguan yang terjadi serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan. (Jogiyanto,2005).

Dari beberapa uraian diatas, disimpulkan bahwa analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

2.2 Pemanfaatan

Pengertian pemanfaatan adalah kegiatan menggunakan proses yang ada dan sumber belajar (Seels and Richey, 1994).

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia (1994), kata pemanfaat diartikan sebagai “proses, cara, perbuatan memanfaatkan”.

Manfaat berdasarkan pengertiannya masing – masing adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan berdasarkan sesuatu yang sudah didapat agar bisa mendapatkan hasil yang maksimal.

2.3 Pengertian *E-learning*

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi computer dan jaringan computer (*internet*). *E-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing – masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran atau perkuliahan dikelas. Sistem pembelajaran elektronik adalah cara baru dalam proses belajar dan mengajar. *E-learning* merupakan salah satu dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ICT. Dengan *e-learning*, peserta ajar (*learner* atau pengguna) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang dosen secara langsung. *E-learning* juga dapat mempersingkat waktu tatap muka langsung dan jadwal target waktu pembelajaran dan sekaligus dapat menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan (Ali Muhammad, 2009).

Madao (2008) *E-learning* merupakan kepanjangan dari Elektronik Learning, merupakan salah satu metode baru dalam proses belajar mengajar yang

menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* merupakan alasan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ICT .

2.4 Komponen – Komponen *E-learning*

1. Infrastruktur *e-learning* : Infrastruktur *e-learning* dapat berupa *personal computer* (PC), jaringan komputer, *internet* dan perlengkapan multimedia.
2. Sistem dan aplikasi *e-learning* : sistem perangkat lunak yang *virtualisasi* proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen atau mengolah kelas yang ada, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (*rapor*), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.
3. Konten *e-learning* : Konten dan bahan ajar yang ada pada *e-learning* system (*learning management system*). Konten dan bahan ajar cenderung berbentuk *multimedia-based content* (konten berbentuk *multimedia interaktif*) atau *text-based content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). (Rusdy pksi, 2012).

2.5 *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle)*

Moodle adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk *Web*. Aplikasi ini

memungkinkan mahasiswa untuk masuk ke dalam ruang kelas digital untuk mengakses materi – materi pembelajaran. Dengan moodle, kita bisa membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik. Moodle itu sendiri adalah singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. Moodle merupakan sebuah aplikasi *WEB Course Management System* (CMS) yang gratis dapat di download.

Moodle dapat digunakan untuk membangun sistem dengan konsep *e-learning* (pembelajaran secara elektronik) ataupun *Distance Learning* (pembelajaran jarak jauh). Dengan sistem pembelajaran ini akan tidak terbatas ruang dan waktu. pengajar dapat memberikan materi pembelajaran dari mana saja. Begitu juga demikian seorang peserta didik juga dapat mengikuti pembelajaran dari mana saja. Bahkan proses kegiatan tes ataupun kuis dapat dilakukan dengan jarak jauh. Seorang pengajar dapat membuat materi soal ujian secara online. Sekaligus juga proses ujian atau kuis tersebut dapat dilakukan secara online sehingga tidak membutuhkan kehadiran peserta dalam ujian suatu tempat. Peserta ujian dapat mengikuti ujian di rumah, kantor, warnet bahkan disaat perjalanan dengan membawa laptop dan mendukung koneksi internet.

Berikut ini beberapa aktivitas pembelajaran yang didukung oleh Moodle adalah sebagai berikut (1) *Assignment*. *Assignment* ini digunakan untuk memberikan penugasan kepada peserta pembelajaran secara *online*. Peserta pembelajaran dapat melihat dan mengakses materi tugas dan mengumpulkan hasil tugas mereka dengan *upload file* hasil pekerjaan yang mereka buat, (2) *chat*.

Fasilitas *chat* digunakan untuk melakukan proses *chatting* (percakapan secara *online*). Antara pengakses akun. Pembelajaran dapat melakukan dialog teks secara online, (3) *Forum*. Fasilitas forum diskusi secara *online* dapat diciptakan dalam membahas materi pembelajaran. Antara pengajar dan peserta yang mengakses *e-learning*, pembelajaran dapat membahas topik – topik belajar dalam suatu forum diskusi *on-line*, (4) *Kuis*. Fasilitas kuis memungkinkan untuk melakukan ujian ataupun test secara *online*, (5) *Survey*. Fasilitas survey digunakan untuk menyaring pendapat para pengguna. (Prihantoosa,2009).

2.6 Keunggulan Moodle

Beberapa keunggulan yang dimiliki moodle dalam mendukung e-learning menurut Nurul (2008) adalah,

- 1) Sederhana, efisien dan ringan serta kompatibel dengan banyak browser.
- 2) Instalasi yang diperlukan sangat mudah.
- 3) Adanya dukungan berbagai bahasa.
- 4) Adanya manajemen situs yang memungkinkan dilakukannya pengaturan situs secara keseluruhan, perubahan modul dan lain sebagainya.
- 5) Tersedianya manajemen pengguna.
- 6) Manajemen kursus, penambahan jenis kursus, pengurangan atau perubahan kursus.
- 7) Modul chat, modul pemilihan, modul forum, modul untuk jurnal, modul untuk kuis, dll.

Free dan opensource software. Moodle juga mendukung format SCORM (*Shareable Content Object Reference Model*). SCORM sendiri adalah standart pendistribusian paket pembelajaran elektronik yang dapat digunakan untuk menampung berbagai macam format materi pembelajaran, baik dalam *format* teks, gambar, suara dan video.

2.7 Learning Management System (LMS)

Learning management sistem (LMS) adalah sistem yang membantu administrasi dan berfungsi sebagai *platform e-learning content* (Empy Effendy dan Hartono Zhuang, 2005). LMS ini berfungsi sebagai sistem yang mengatur *e-learning content* atau mata pelajaran *learning*. LMS berperan banyak dalam membatu administrasi kegiatan pembelajaran dan mengatur semua kegiatan pembelajaran dan mengatur semua *e-learning*.

Fungsi dasar LMS antara lain :

1. Katalog

LMS memperlihatkan materi-materi yang dimiliki, baik yang berupa pelajaran *e-learning*, tesis, hasil diskusi beserta deskripsinya. LMS harus mengelompokkan materi-materi tersebut berdasarkan jenis materi, maupun kurikulum.

2. Registrasi dan persetujuan

mahasiswa dapat mendaftarkan dirinya secara *online*, baik untuk pelajaran secara *online* maupun di kelas informasi yang tersedia pada catalog harus ditampilkan pada saat calon pelajar akan mendaftarkan dirinya.

3. Menjalankan dan memonitor *e-learning*

LMS harus mampu menampilkan materi pelajaran dengan baik. Selain itu, LMS merekam kegiatan yang dilakukan pelajar seperti, berapa lama pelajar mengakses, berapa kali, jam, tanggal dan informasi lainnya.

4. Evaluasi

LMS harus melakukan evaluasi yang dapat mengukur seberapa jauh peserta sebelum dan setelah mengikuti pelajaran, dan berdasarkan hasil evaluasi tersebut, secara otomatis akan muncul suatu saran bagi pelajar apakah ia harus mengulang atau dapat melanjutkan ke materi selanjutnya.

2.8 Internet

Internet (kependekan dari *interconnection networking*) merupakan jaringan yang menggabungkan beberapa komputer yang terhubung dalam sebuah *internet protocol* (IP) yang mencakup secara luas keseluruhan dunia. Internet terdiri dari ratusan bahkan ribuan jaringan computer (*computer network*) mulai dari jaringan akademik, instansi, perusahaan pemerintahan. (Emigawaty,2009:111).

2.9 Manfaat *E-learning*

Jaya Kumar C. Koran (2002), mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau *internet*) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan. *E-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media *internet*. Dong (Kamarga, 2002) menjelaskan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan yang dibutuhkannya. Atau *e-learning* dijelaskan sebagai berikut :

e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses (Soekartawi, Haryono dan Librero, 2002).

Rosenberg (2001) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi *internet* untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal ini senada dengan Cambell (2002), Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan *internet* dalam pendidikan sebagai hakekat *e-learning*. Bahkan Onno W. Purbo (2002) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha – usaha pengajaran lewat teknologi elektronik *internet*.

Jaringan *Internet*, jaringan *Intranet*, satelit, *tape audio/video*, Televisi interaktif dan CD – ROM merupakan sebagian dari media elektronik yang digunakan pengajaran bisa disampaikan secara '*synchronously*' (pada waktu yang sama *live*) ataupun '*asynchronously*' (pada waktu yang berbeda). Materi – materi pembelajaran yang disampaikan melalui media *e-learning* mempunyai tulisan, grafik, gambar, simulasi, suara dan video. Ini semua juga harus menyediakan kemudahan untuk '*discussion group*' diskusi bersama - sama dengan bantuan profesional dalam bidangnya.

Perbedaan Pembelajaran Tradisional dengan *e-learning* yaitu kelas 'tradisional', Pengajar dianggap sebagai orang yang sudah paham dengan materi pengajaran dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sedangkan di dalam pembelajaran '*e-learning*' fokus utamanya adalah mahasiswa. Suasana pembelajaran '*e-learning*' akan 'memaksa' mahasiswa memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Mahasiswa membuat mencari dan perancangan materi dengan usaha, keinginan, motivasi dan inisiatif mereka sendiri.

Khoe Yao Tung (2000) mengatakan bahwa setelah kehadiran dosen dalam arti sebenarnya, jaringan *internet* akan menjadi suplemen dan komplemen tambahan dalam menjadikan wakil pengajar yang mewakili sumber belajar yang penting di dunia. Cisco (2001) menjelaskan uraian tentang apa itu *e-learning* sebagai berikut. Pertama, *e-learning* adalah media penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara *on-line* dengan menggunakan jaringan

internet. Kedua, *e-learning* menyediakan seperangkat alat yang dapat memperkaya nilai belajar secara konvensional (model belajar konvensional, dengan menggunakan buku teks, CD-ROM, dan pelatihan khusus berbasis komputerisasi) sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi. Ketiga, *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, akan tetapi melengkapi model belajar tersebut melalui pengayaan *content* dan pengembangan teknologi didalam pendidikan. Keempat, kemampuan mahasiswa dalam menyerap materi amat bervariasi tergantung pada bentuk isi dan cara penyampaiannya. Makin baik keseimbangan antar konten dan alat penyampai dengan gaya belajar yang ada, maka akan lebih baik kemampuan mahasiswa yang pada gilirannya akan memberi hasil yang lebih baik.

Sementara itu Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *e-learning*, yaitu : sederhana, personal, dan cepat. Sistem yang sederhana akan membuat peserta didik mudah dalam memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang ada, dengan kemudahan pada *panel* pilihan yang disediakan, akan mengurangi banyak pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat berlangsung efisien untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *e-learning*-nya. Syarat personal adalah pengajar dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang guru yang berkomunikasi dengan murid di depan kelas. Dengan interaksi dan pendekatan yang lebih personal, mahasiswa diperhatikan kemajuannya, serta dibantu dan diarahkan ke segala persoalan yang dihadapinya. Kemudian *e-learning* ditunjang dengan kecepatan, tanggap yang cepat terhadap keluhan dan

kebutuhan peserta didik lainnya. Dengan ini perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secepat mungkin oleh pengajar atau pengelola.

2.10 Sejarah *E-learning*

E-learning atau pembelajaran elektronik pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illonis di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem intruksi berbasis komputer (*computer – assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO. Sejak itu, *e-learning* berkembang sejalan dengan kemajuan perkembangan dan teknologi. Perkembangan *e-learning* dari masa ke masa sebagai berikut:

- 1) Tahun 1990 : Era CBT (*Computer Based Training*) dimana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam PC *standlone* ataupun berbentuk kemasan CD-ROM . Isi materi dikemas dalam bentuk tulisan maupun *multimedia* dalam bentuk *exetensi* mpeg-1, mov atau avi.
- 2) Tahun 1994 : Diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara masal.
- 3) Tahun 1997 : LMS (*Learning Management system*). Seiring dengan kemajuan teknologi *internet*, masyarakat di global mulai terhubung dengan *internet*. Kebutuhan informasi yang ada dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi.

4) Tahun 1999 : Sebagai tahun aplikasi *e-learning* berbasis web. Perkembangan LMS menuju aplikasi *e-learning* berbasis web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (*learner*) maupun administrasi belajar mengajarnya. Mulai digabungkan dengan situs – situs informasi, artikel dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan *multimedia*, *video streaming*, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil.

Melihat perkembangan *e-learning* dari masa ke masa yang terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi, maka dapat ditarik disimpulkan bahwa *e-learning* akan menjadi sistem pembelajaran masa depan. Alasan *efektivitas* dan *fleksibilitas* akan menjadi alasan utama.

2.11 Fungsi *E-learning*

Adapun fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan atau opsional, pelengkap (*komplemen*), atau pengganti (substitusi)(Siahaan, 2002).

a. Suplemen

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, jadi apakah akan menggunakan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam konteks ini, tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses dan mempelajari materi

pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, maka peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan dari pilihannya.

b. Komplemen (tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima mahasiswa di dalam kelas (Lewis, 2002). Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik disebutkan sebagai *enrichment*, peserta didik yang dengan cepat menguasai atau memahami materi pelajaran yang disampaikan pengajar secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka yang mempunyai kemampuan lebih. Tujuannya agar semakin menambah dan memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan pengajar di dalam kelas. Disebut sebagai *program remedial*, apabila ada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pengajar secara tatap muka di kelas (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka yang mengalami beberapa kendala dalam penyerapan materi. Tujuannya

agar peserta didik semakin lebih mudah memahami dan mencerna materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

c. *Substitusi* (pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara – negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran / perkuliahan kepada para mahasiswanya. Dengan tujuannya agar para mahasiswa dapat berfikir secara *fleksibel* mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa.

Alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, dibagi menjadi tiga yaitu: Pertama, sepenuhnya secara tatap muka langsung pengajar dan peserta didik (*konvensional*). Kedua, sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui fasilitas jaringan *internet*. Ketiga, sepenuhnya melalui *internet*.

Alternatif model pembelajaran manapun yang akan dipilih mahasiswa karena tidak menjadi masalah dalam penilaian pengajar. Karena ketiga model penyajian materi perkuliahan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama dari para pengajar. Jika mahasiswa dapat menyelesaikan program perkuliahannya dan lulus melalui cara *konvensional* atau sepenuhnya melalui jaringan *internet*, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka pihak institusi penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama atas model pembelajaran yang diterapkan. Keadaan yang sangat *fleksibel* ini dinilai sangat membantu mahasiswa untuk mempercepat penyelesaian perkuliahannya.

2.12 Keuntungan dan Kekurangan *E-Learning*

Petunjuk tentang manfaat penggunaan jaringan *internet*, khususnya dalam pendidikan terbuka dan jarak jauh (Elangoan, 1999; Soekartawi, 2002; Mulvihill, 1997; Utarini, 1997), sebagai berikut; Pertama, Tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas *internet* secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu mereka saat mengakses *e-learning*. Kedua, Dosen dan mahasiswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan tersusun melalui *internet*, sehingga keduanya seimbang bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari oleh mereka. Ketiga, Mahasiswa dapat mempelajari atau *me-review* bahan-bahan ajar (mata kuliah) setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Keempat, Bila mahasiswa menemukan atau memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, maka dapat mengakses *internet* secara lebih mudah. Kelima, mahasiswa dapat melakukan diskusi bersama melalui *internet* yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang lebih banyak, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas. Keenam, perubahan peran mahasiswa yang dari biasanya pasif menjadi aktif. Ketujuh, lebih *efisien* bagi mereka yang tinggal jauh dari perguruan tinggi atau sekolah konvensional.

Walaupun demikian pemanfaatan *internet* untuk pembelajaran atau *e-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Berbagai kritik (Bullen, 2001, Beam, 1997), antara lain. Pertama, berkurangnya interaksi antara pengajar

dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar. Kedua, Kecenderungan peserta didik mengabaikan beberapa aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong bertumbuhnya aspek bisnis atau komersial. Ketiga, Proses belajar dan mengajarnya terkadang cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan. Keempat, Berubahnya peran pengajar dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut harus bisa mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT. Kelima, peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal. Keenam, Tidak semua tempat dan lokasi peserta didik tersedia fasilitas jaringan *internet*. Ketujuh, Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan jaringan *internet*. Kedelapan, Kurangnya ahli penguasaan bahasa komputer.

2.13 Kategori *E-learning*

Pada umum *e-learning* dapat dibagi kedalam 4 kategori yaitu diantaranya:

1) Database

Database awal *e-learning*. Proses pencarian informasi biasa dilakukan dengan memasukan kata kunci. Contoh program yang sering dimasukkan kedalam bentuk *database* adalah *software* penerjemah dan *search engine* di *internet*.

2) *Online Support*

Pada setiap produk baik *software* atau *hardware* biasanya disertakan nomor telepon atau alamat *email* perusahaan pembuat produk. *Online support* bersifat interaktif dari *database* karena setiap pertanyaan seputar produk yang diajukan oleh user akan dijawab se-spesifik mungkin oleh produsen secara langsung lewat *online support*..

3) *Offline Training*

Disebut sebagai *offline training* karena *e-learning* jenis ini biasanya dalam bentuk media penyimpanan misalnya CD-ROM yang harus di *install* pada komputer. Data – data yang terdapat pada *e-learning* jenis ini sudah di desain agar dapat berdiri sendiri tanpa membutuhkan koneksi jaringan *internet*. Pada beberapa kasus *software* ini dilengkapi dengan berbagai *link – link* yang bertujuan untuk meng-*update* materi pelatihan yang digunakan..

4) *Online Training*

Online training tentunya menyediakan *training* secara langsung kepada calon traning, seluruh bahan latihan yang digunakan disediakan secara *realtime*. *Online Training* jenis ini dipandu langsung oleh instruktur karena *online training* berlangsung secara *realtime*, maka koneksi jaringan *internet* dan spesifikasi komputer yang digunakan peserta latihan harus sudah mendukung seluruh *feature multimedia* yang digunakan selama pelatihan berlangsung. *Video-conferencing* adalah salah satu contoh *online e-learning*.

BAB III

TINJAUAN OBJEK

3.1 Sejarah Singkat Tentang Berdirinya Universitas Multimedia Nusantara

Universitas Multimedia Nusantara didirikan atas prakarsa Dr. (HC) Jakob Oetama, perintis Kompas Gramedia. Prakarsa tersebut selanjutnya direalisasikan oleh jajaran pimpinan Kompas Gramedia, yaitu: Agung Adiprasetyo (CEO Kompas Gramedia), Teddy Suriyanto (*Business Development*), jajaran *Board of Directors* Kompas Gramedia dan panitia pendiri yang dipimpin oleh Dr. Ir. P.M. Winarno (Ketua) dan Ir. Budi Susanto, M.M. (Wakil Ketua). Selanjutnya pada tanggal 25 November 2005, ijin operasional Universitas Multimedia Nusantara diterbitkan oleh Menteri Pendidikan Nasional RI dan pada tanggal 20 November 2006, UMN secara resmi diresmikan dalam sebuah acara di Hotel Santika, Jakarta dan diresmikan oleh Dr. Ir. Dodi Nandika Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan Nasional. Rektor UMN dijabat oleh Prof. Yohanes Surya, Ph.D. (2006-2011), seorang fisikawan yang terkenal dengan kiprahnya membawa Tim Olimpiade Fisika Indonesia (TOFI) ke ajang Olimpiade Fisika Internasional.

Sebelum kampus definitifnya berdiri, UMN berkantor dan beroperasi di Gedung Wisma BNI 46, selanjutnya pada bulan Agustus 2008 pindah ke Plaza Summarecon Serpong. Pada tanggal 5 September 2008, dilakukan pemancangan tiang pancang di lokasi kampus definitifnya dan mulai tahun akademik 2009/2010 UMN menempati kampus baru di lahan seluas 8 hektare yang terletak di kawasan Scientia Garden, Summarecon Serpong, Tangerang, Banten. Kampus UMN tahap pertama ini terdiri dari gedung perkuliahan (5 lantai) dan gedung rektorat (8 lantai), luas total gedung adalah 17.000 m².

Pada tanggal 25 Maret 2011, Dr. Ninok Leksono menggantikan Prof. Yohanes Surya, Ph.D. sebagai Rektor Universitas Multimedia Nusantara. Dr. Ninok Leksono adalah wartawan senior Harian Kompas dan anggota Dewan Riset Nasional (DRN).

Pada tanggal 29 April 2011, Yayasan Multimedia Nusantara memulai pembangunan kampus tahap 2, berupa 5 menara bergaya ecofriendly. Setelah 5 tahun berdiri, tanggal 26 November 2011, UMN melaksanakan wisuda perdana yang diikuti oleh 75 orang wisudawan. Mereka terdiri atas 6 mahasiswa akuntansi, 16 orang dari desain komunikasi visual, 25 orang dari ilmu komunikasi, 3 orang dari sistem informatika, 5 orang dari sistem komputer, 17 orang dari teknik informatika, dan 3 orang dari manajemen.

3.2 Visi dan Misi Universitas Multimedia Nusantara

Ada pun visi dan misi universitas multimedia nusantara

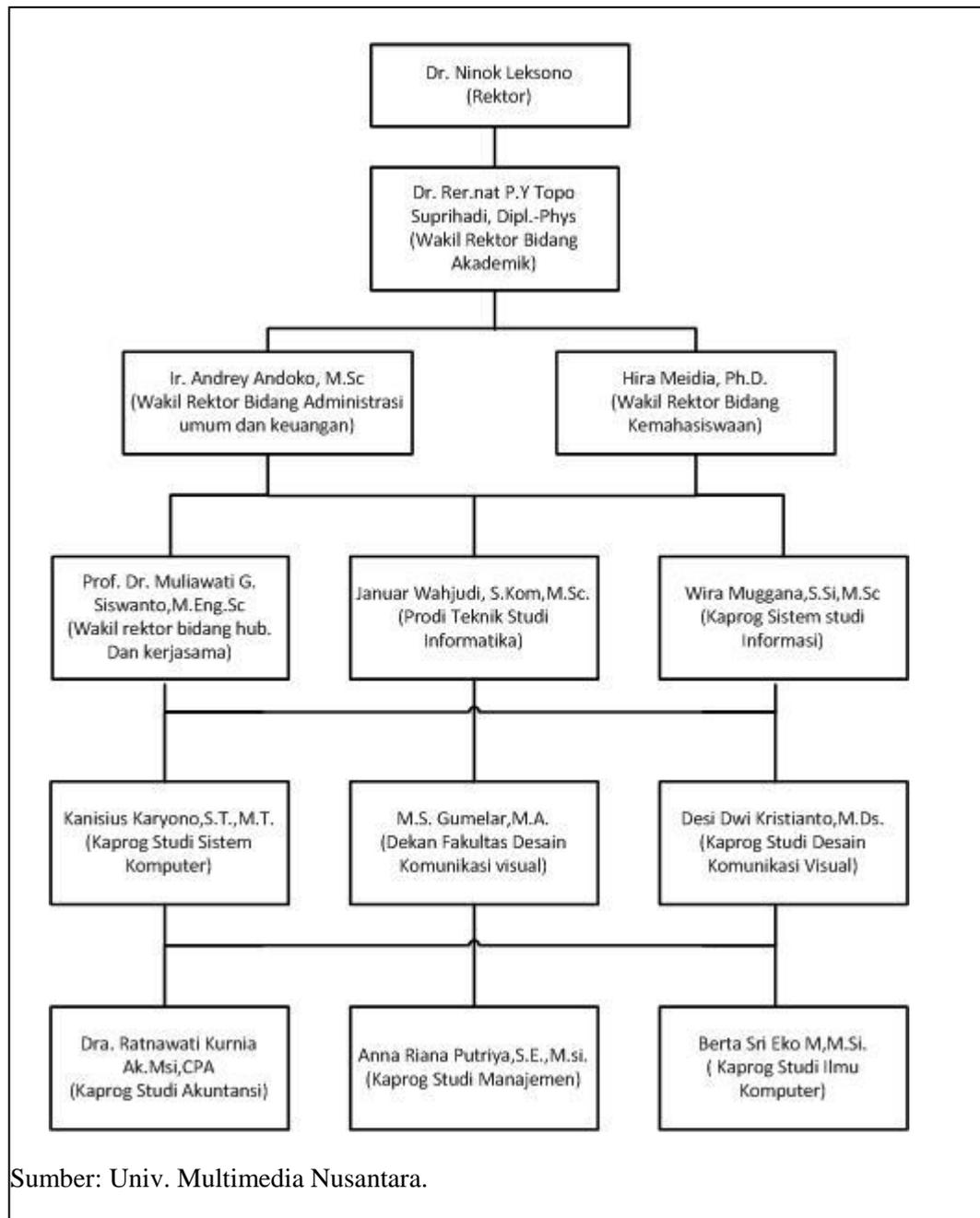
3.2.1 Visi

Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompentensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur.

3.2.2 Misi

Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

3.3 Tenaga kerja dan rektorat staf Universitas Multimedia Nusantara



Sumber: Univ. Multimedia Nusantara.

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Universitas Multimedia Nusantara.

3.4 Kegiatan Organisasi Universitas Multimedia Nusantara

3.4.1 Tiang Pancang Pertama Kampus Universitas Multimedia Nusantara Ditancapkan

Pembangunan kampus Universitas Multimedia Nusantara seluas delapan hektar di Kelurahan Curug Sangerang, Kecamatan Kelapa Dua, Kabupaten Tangerang, Banten dimulai hari Jumat (5/9) pagi. Kampus milik Kompas Gramedia ini direncanakan beroperasi pada bulan September 2009.

Hadir Presiden Komisaris Kompas Gramedia Jakob Oetama, Presiden Komisaris PT Summarecon Agung Tbk Sutjipto Nagaria, CEO Kompas Gramedia Agung Adiprasetyo, Direktur PT Summarecon Sjarif Benjamin, serta Rektor UMN Prof Yohanes Surya.

3.4.2 *Orientasi Mahasiswa Baru 2010*

Dalam rangka mempersiapkan mahasiswa baru memasuki dunia pendidikan tinggi, UMN akan melaksanakan Program Orientasi Mahasiswa Baru (OMB) 2010/2011. Diawali dengan Upacara Bendera tanggal 17 Agustus 2010, OMB-UMN 2010/2011 akan berlangsung selama 3 hari, 18 s.d. 20 Agustus 2010. Tujuan OMB adalah memberikan masa penyesuaian peralihan dari Sekolah Menengah Atas ke Perguruan Tinggi. Kemampuan adaptasi pada dunia baru, di mana ia akan terlibat secara langsung di dalamnya akan sangat membantu mereka dalam mencapai prestasi akademi yang baik serta dapat bersosialisasi di lingkungan kampus.

3.4.3 Android Technology

Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Multimedia Nusantara mengundang untuk berkenan hadir pada seminar dengan topik “*Android Technology*”.

Hari/Tanggal: Rabu, 1 Des 2010, jam 14.00-18.00 di Student Lounge.

Pembicara :

1. “*Android & Mobile Technology*”, oleh Bapak Wibowo Kosasih dari IASA dan PT. Systronic Integratama
2. “*Android Application Development*”, oleh Bapak Terry dari PT. Teltics Mobile Media.

3.4.4 Lulusan Baru Universitas Multimedia Nusantara 80 Persen Kerja

Keceriaan mewarnai acara wisuda perdana UMN di Kampus UMN di kawasan Serpong, Sabtu (26/11/2011). Acara wisuda perdana ini akan dihadiri pendiri Kompas Gramedia Jacob Oetama dan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Mari Elka Pangestu. Dalam acara tersebut juga disampaikan, dua wisudawan perdana akan mendapatkan beasiswa program Magister di dua Universitas Jepang dan Malaysia. Keceriaan itu dikarenakan hampir 80 persen wisudawan UMN telah diterima bekerja, bahkan ada dua lulusan UMN mendapat beasiswa program Magister.

Hira Meidia, Pembantu Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan ketua panitia pelaksana Wisuda Perdana UMN, menyebutkan kedua lulusan ini

mendapatkan beasiswa penuh dari Tokyo Denki *University* Jepang dan *University* Tunku Abdul Rahman Malaysia. "Hari ini akan diberikan simbolik beasiswa untuk program magister dari Tokyo Denki *University* Jepang dan *University* Tunku Abdul Rahman Malaysia kepada dua wisudawan kita," kata Hira.

Dalam kesempatan itu, Rektor UMN Ninok Leksono berharap alumni perdana UMN ini dapat menjadi duta-duta pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Mari Elka sebagai pemimpin pengembangan ekonomi kreatif, lanjut Ninok, pasti membutuhkan sumber daya manusia yang mumpuni yang mampu membuat industri kreatif di tanah air unjuk gigi di pasar internasional.

3.4.5 Perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara Gelar Pelatihan IEEE

Perpustakaan Universitas Multimedia Nusantara (UMN) menggelar pelatihan IEEE untuk mahasiswa Fakultas ICT. Sehubungan dengan UMN yang melanggan jurnal online IEEE *Computer Society* mulai Senin 26 Maret 2012.

IEEE (*Institute of Electrical and Electronics Engineers*) adalah *asosiasi profesional* di bidang elektronik dan kelistrikan terbesar di dunia, didedikasikan untuk memajukan inovasi teknologi dan demi kepentingan kemanusiaan. IEEE dan anggotanya menginspirasi masyarakat *global* melalui publikasi IEEE, konferensi, standar teknologi, kegiatan profesional dan pendidikan.

IEEE menyediakan berbagai publikasi berkualitas yang memungkinkan pertukaran pengetahuan teknis dan informasi di kalangan profesional teknologi. Kelompok pengetahuan IEEE yang disebut *computer society* adalah relawan yang

menyediakan penelitian mutakhir dan membagikan pengetahuan tentang berbagai topik. Kedepannya, perpustakaan UMN akan menyediakan layanan jurnal untuk seluruh fakultas dan juga berlangganan *e-book*.

Untuk memanfaatkan informasi dan pengetahuan yang ada di dalamnya, mahasiswa cukup masuk mengunjungi *link* www.computer.org menggunakan program *mozilla firefox* melalui komputer yang ada di kampus.

3.4.6 Mobile Broadband Invasion

Mengupas hal-hal yang berkaitan dengan *smartphones* tentunya berkaitan erat dengan *broadband*. Topik ini dituangkan dalam seminar *Mobile Broadband Invasion* pada Rabu, 27 Februari 2013 di Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Hadir sebagai pembicara, Agung Wijanarko dari *Qualcomm* dan Handoyo Soetanto selaku perwakilan *Polytron Mobile*.

Pada sesi pertama, Agung Wijanarko membawakan presentasi mengenai *The Future of Mobile*. Agung menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi pertumbuhan *mobile broadband*. Yang pertama adalah pertumbuhan dan inovasi *smartphone*, kemudian menciptakan kesempatan baru terkait *mobile computing*, pemecahan tantangan data - data yang kian meningkat dan penggunaan jaringan *internet*.

Sebenarnya *smartphone* sendiri sudah muncul sejak 1992, dikeluarkan oleh IBM. Namun pertumbuhan *smartphone* yang paling pesat ditandai dengan kemunculan *iphone* di 2007. Saat ini *Smartphone* kini sudah menjadi perangkat

terpenting. Perkembangan teknologi *smartphone* sendiri didorong oleh penambahan ragam *social media*, *alat navigasi* juga peningkatan kemampuan yang menggunakan, hingga menjadi alat hiburan.

Dengan perkembangan teknologi yang sedemikian pesat, tentunya akan memakan banyak *bandwidth* (akses kecepatan *network wireless*). Meskipun begitu, teknologi 4G atau yang dikenal dengan istilah dengan LTE. Di Indonesia, 4G memang belum siap secara lingkungan ekonomi yang masih berkembang karena harga *smartphone 4G* jauh lebih mahal dibanding 3G, sementara tingkat perekonomian di Indonesia sendiri rata – rata masih dalam kategori kelas menengah.

3.5 Keadaan TIK Di Universitas Multimedia Nusantara

3.5.1 EUIS (*Enterprise University Information System*)

Setiap mahasiswa UMN memiliki account untuk login ke EUIS. Dalam EUIS, tersedia berbagai informasi penting bagi mahasiswa UMN diantara seperti nilai, jadwal kuliah, kalender akademik, detail mata kuliah, berbagai pengumuman, dan masih banyak lagi.

3.5.2 *Computer Laboratory*

UMN memiliki 16 lab yang terdiri atas laboratorium komputasi dasar, *multimedia*, *design*, *movie editing*, *sound editing*, *networking* dan *computer engineering*. Untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa yang berbeda – beda, masing-masing lab memiliki spesifikasi masing-masing seperti layar, *workstation*,

software dan perlengkapan pendukung lainnya. Komputer di lab UMN selalu diremajakan setiap empat tahun sekali dan selalu terhubung dengan *server antivirus*. Seluruh *software* yang *diinstall* juga memiliki *lisensi* resmi dari sponsor.

3.5.3 Net Support Technology Console

Layanan ini membantu proses pembelajaran di kelas, dimana dosen dapat memantau kegiatan mahasiswa sehingga apabila mahasiswa membutuhkan pengarahannya masalah materi pembelajaran yang dipelajari, dosen tersebut bisa langsung membantu. Selain itu, *net support* juga memungkinkan dosen membagikan materi pembelajaran ke seluruh lab komputer yang digunakan mahasiswa.

3.5.4 Internet Access

Wi-Fi Access. Bandwith Wi-Fi UMN mencapai *6Mbps* dengan *system free flow*, yakni mahasiswa tidak dikenakan batas kuota akses. Akses *wifi* UMN dapat dinikmati 24 jam dan layanan ini meng *cover area* UMN. *LAN Access*. Untuk *laboraturium* dan 33 komputer yang ada, *internet* dapat dinikmati dengan kecepatan 10Mbps.

3.5.5 Radio Studio

UMN RADIO 107.7 FM disiarkan secara *streaming* di www.radio.umn.ac.id. Siaran ini dimulai dari pukul delapan pagi hingga lima sore, senin hingga sabtu. Radio UMN digerakkan oleh mahasiswa dengan

beragam *program-program* yang berkualitas dan menarik seperti *Gogo Archipelago* (program mengenai keragaman budaya Indonesia), *Serpong First* (memberitakan berita yang tengah terjadi), dan *Talk n Easy* (membahas profil orang muda terkenal yang telah memiliki usaha sejak dini).

3.5.6 Photography Studio

Studio fotografi dengan perlengkapan mutakhir. Mahasiswa dapat memanfaatkan fasilitas kamera DSLR beresolusi tinggi dengan lensa *zoom, wide, fix, hingga macro*. Disini juga tersedia *backdrop, flash lighting, flash-trigger, umbrella, softbox, snoot, barndoor, filter, honeycomb*, dan masih banyak lagi fasilitas lainnya. Studio ini dapat digunakan untuk mahasiswa pada saat perkuliahan, pengerjaan tugas kuliah, penelitian, dan proyek tugas akhir.

3.5.7 Library

Dengan luas 600m², Perpustakaan UMN hadir dengan gaya *architecture building* dan *interior* yang modern. Perpustakaan UMN memiliki puluhan ribu koleksi buku yang tidak hanya berupa *text book*, namun juga buku-buku referensi dan ilmu pengetahuan, dimana seluruh buku di UMN telah dilengkapi dengan teknologi RFID (*Radio Frequency Identification*), metode identifikasi dengan menggunakan sarana yang disebut label RFID. Beragam majalah, artikel, baik lokal, maupun internasional hadir untuk memperluas cakrawala pengetahuan mahasiswa. Tidak sebatas pada buku dalam bentuk fisik, perpustakaan UMN juga menyediakan layanan *elektronik. E-journal* seperti IEEE dan *Proquest. E-magazine* yang dapat diakses melalui *Ipad dan smartphone*. Selain itu, koleksi

perpustakaan UMN juga sudah *computer based* dimana fasilitas akademika UMN dapat mengaksesnya lewat layanan EUIS (*Enterprise University Information System*).

3.5.8 Cinematography Laboratory

UMN memiliki laboratorium sinema dengan peralatan mutakhir seperti kamera dengan *output video SDI* dan *analog, memory* yang mampu menampung hingga 15 jam film, juga kamera berkualitas HD (*High Definition*) dengan dukungan baterai yang sanggup merekam gambar selama 6 jam tanpa henti. Selain kelengkapan kamera, *laboratorium cinematography* juga memiliki perlengkapan *audio recorder* dan *audio mixer*.

3.5.9 TV Studio

Studio TV UMN dapat diatur sesuai dengan keinginan pengguna. Sehingga mahasiswa dapat belajar sistem kerja yang ada di dunia pertelevisian, berikut penggunaan alat-alat peraga yang digunakan seperti penggunaan *Teleprompter* (layar monitor yang menampilkan naskah pada presenter), *Character Generator* (komputer penampil grafis dan tulisan di layar kaca televisi), *switcher* (peralatan untuk perpindahan gambar dari kamera satu ke kamera lain secara cepat).

3.5.10 Audio Video Auditing Laboratory

Ruang *auditing* dengan komputer yang spesifikasinya menunjang untuk kebutuhan tersebut. Selain perangkat keras yang canggih, UMN juga menggunakan perangkat lunak yang *up to date* dan berlisensi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil penelitian adalah analisis pemanfaatan *e-learning* di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang meliputi studi kelayakan, *interface* penggunaan *e-learning* serta aktifitas *e-learning*.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Studi Kelayakan

Studi kelayakan adalah proses mempelajari dan menganalisa masalah yang telah ditemukan sesuai dengan tujuan akhir yang ingin dicapai. Dalam Penyusunan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini langkah – langkah yang akan dilakukan studi kelayakan mengenai pemanfaatan *e-elearning* Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai berikut:

- a) Mempelajari bagaimana sistem penggunaan *e-learning* dalam proses belajar dan mengajar dilingkungan Universitas Multimedia Nusantara.
- b) Memahami sejauh mana pemanfaatan *e-learning* yang ada dilingkungan Universitas Multimedia Nusantara.

- c) Mempelajari pemanfaatan dari *e-learning* bagi mahasiswa dan dosen di lingkungan Universitas Multimedia Nusantara.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh studi kelayakan terhadap pemanfaatan *e-learning* di lingkungan Universitas yang terlihat dari :

4.2.1.1 Kelayakan Teknis *E-learning*

Secara kelayakan teknis bahwa *e-learning* sudah memenuhi standar yang ditetapkan untuk mempermudah mahasiswa dan dosen dalam proses belajar mengajar. Itu semua terbukti dari pemanfaatan *e-learning* yang sudah dimanfaatkan secara *efisien* oleh mahasiswa dan dosen dalam proses belajar dan mengajar yang mana mahasiswa dapat mengakses bahan – bahan yang diperlukan melalui *e-learning*. Selain itu juga dengan pengaturan jadwal yang sudah disesuaikan oleh pihak pengajaran maka dalam pemanfaatan *e-learning* sebagai media dalam pembelajaran secara *online* dapat seimbang dengan proses belajar secara tatap muka.

Akan tetapi segi *interface e-learning* Universitas Multimedia Nusantara itu sendiri, masih tergolong sangat rumit untuk dimengerti oleh pengguna baru media tersebut. Hal ini terbukti dari *interfacenya* yang begitu pada dengan macam *link*, yang akan membingungkan unruk pengguna baru. Oleh Karena itu, kemungkinan terjadinya *human error* akan sangat besar mungkin terjadi akibat kurang *friendly-nya e-learning* tersebut.

Segi keamanan penggunaan *e-learning* Universitas Multimedia Nusantara sudah cukup aman karena untuk masuk (*login*) dan mengakses kedalam *e-learning*, semua ini dilihat dari segi pendaftaran atau registrasi mahasiswa dan dosen harus mendaftarkan diri dan mengirimkan *email* ke student.services@umn.ac.id dengan menyertakan *User ID*, Nama Lengkap dan No. Handphone yang aktif atau Ketik PWD kirim ke 082323900900 dari No.Hp yang terdaftar di BAAK (Mahasiswa) dan HRD (Dosen atau Satff). Akan tetapi celah kejahatan yang muncul untuk terjadinya hal yang tidak diinginkan ada karena *User ID* yang digunakan dari NIM atau nomor dosen dapat dimanfaatkan oleh *cracker* dalam melakukan proses *hacking* pada *e-learning* dengan mengkombinasikan *User ID* dan *password User* itu sendiri.

4.2.1.2 Kelayakan Operasional E-learning

Dari segi kelayakan *operasional e-learning* sudah memenuhi standar yang sudah ditetapkan yaitu dalam penggunaannya sudah memenuhi kebutuhan dari mahasiswa maupun dosen. Misalnya mahasiswa dapat dengan mudah mengakses *e-learning* kapan pun dan dimana pun mereka berada. Hal ini memungkinkan mereka untuk tetap *update* informasi sekali pun mereka sedang diluar daerah sekalipun. Sedangkan untuk dosen yang mengajar dengan adanya *e-learning* ini membantu dalam penyampaian bahan perkuliahan yang mungkin terputus pada pertemuan tatap muka. Selanjutnya, dosen juga dapat memanfaatkan *e-learning* tersebut untuk menjadikan sebagai media untuk memberikan tugas –

tugas mandiri yang dapat membuat mahasiswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar tersebut.

Akan tetapi dengan *work flow* yang begitu rumit dapat membuat pengguna sedikit terganggu dalam melakukan pengaksesan *link* matakuliah pada tampilan *e-learning* tersebut disana kita akan disuguhkan banyak pilihan dari mata kuliah dari masing – masing program studi, yang seharusnya dibuat dalam sebuah *web* khusus perprogram studi yang mengatur tentang mata kuliah dari masing – masing program studi tersebut.

4.2.2 Antarmuka

Dalam bagian ini akan dijelaskan beberapa hal yang berhubungan dengan bagaimana cara menggunakan *e-learning* pada Universitas Multimedia Nusantara.

4.2.2.1 Tampilan *E-learning*

1. Model pembelajaran

Salah satu bentuk pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran adalah pada aktivitas di ruang kuliah, yakni untuk membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan (tatap – muka). TIK digunakan agar presentasi topik – topik pembelajaran dapat berlangsung lebih menarik, efisien dan efektif. Seluruh bahan *presentasi* (bahan pembelajaran) ditempatkan secara terpusat pada *web server* dan kemudian diakses melalui situs

atau *portal* akademik dengan alamat <http://euis.umn.ac.id/index.php>. Beberapa manfaat dari penggunaan *portal* akademik tersebut adalah;

1. Dosen dapat mempersiapkan bahan pembelajaran dari luar kampus kapan pun dan dimanapun (melalui koneksi *internet*);
2. Mahasiswa dapat mengakses dan mempelajari bahan – bahan pembelajaran sebelum perkuliahan dimulai;
3. Dosen dapat membangun aktifitas *online* (aktifitas berbasis *internet*), baik sebagai pendukung tatap – muka maupun sebagai pengganti aktifitas tatap – muka;
4. Komunikasi dosen dengan mahasiswa dapat lebih mudah;

Terdapat 2 (Dua) model pembelajaran yang bias dibangun;

1) Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional, yaitu pembelajaran yang aktifitas utama dan interaksi antara dosen dan mahasiswa diselenggarakan secara tatap – muka. Model ini memiliki karakteristik sebagai berikut;

- a) Jumlah aktifitas tatap – muka sesuai dengan jumlah minggu (aktifitas standar), yaitu sebanyak 14 (empat belas).
- b) Aktifitas berbasis *internet (online)* merupakan pilihan dan lebih merupakan aktifitas tatap-muka.

2) Pembelajaran *elektronik (e-learning)*

Pembelajaran *elektornik (e-learning)*, yaitu pembelajaran yang memadukan aktifitas tatap – muka dan aktifitas berbasis internet. Pembelajaran *e-learning* memiliki beberapa karakter sebagai berikut;

- 1) Dosen dapat menyelenggarakan aktifitas tatap – muka tidak sebanyak 14 kali.
- 2) Aktifitas berbasis *internet* yang dibangun sesuai dengan persyaratan tertentu dianggap setara dengan aktifitas tatap –muka.
- 3) Aktifitas tatap – muka dan aktifitas *online* di *konfigurasi* secara bergantian.

2. Kontrak Perkuliahan

Kontrak perkuliahan (kontrak belajar) merupakan dokumen yang berisi informasi tentang mata kuliah secara rencana pembelajran yang akan berlangsung selama 1 (satu) semester ke depan. Kontrak perkuliaha wajib dibuat oleh seorang dosen yang menyelenggarakan pembelajarannya secara elektronik.

3. Login

Pembelajaran berbasis TIK bukanlah belajar mengenai teknologi, namun TIK merupakan belajar dengan menggunakan teknologi. Untuk itu memang memerlukan usaha dan penyediaan waktu ekstra bagi mereka – mereka yang belum terbiasa. Mengingat bahwa pertemuan pertama akan untuk setiap dosen telat

dibuat, sehingga setiap dosen dapat login dengan menggunakan akun sebagai berikut;

Username : NIM atau Nomor Dosen yang di registrasi.

Password : “masing-masing”

Gambar 4.1 Kotak *Login* Mahasiswa dan Dosen.

4. Beranda

Berisi kegiatan kegiatan perkuliahan dan kegiatan kampus sesuai dengan jurusan yang diambil.

Jam	Ruang	Matakuliah	Kelas	Dosen
11:00 - 14:00	RUANG TATAP MUKA 307 GEDUNG PERKULIAHAN B	EA410 Sistem Informasi Akuntansi Berbasis ICT 1	A1	Santo Fernandi Wiji
14:00 - 16:00	LABORATORIUM KOMPUTER 502 GEDUNG PERKULIAHAN B	EA410P Sistem Informasi Akuntansi Berbasis ICT 1	A1	N/A

Jadwal hari Senin Tanggal 11 Maret 2013 YOPI

Jadwal Pelatihan Teamwork and Leadership Batch V tanggal 16 Maret 2013 [New !!!](#)
 Posted on 11-Mar-2013 18:15

Daftar Pembimbing Magang Prodi ILKOM Semester Genap 2012-2013 [New !!!](#)
 Posted on 08-Mar-2013 15:39

Daftar Pembimbing Magang Prodi TI Semester Genap 2012-2013 [New !!!](#)
 Posted on 07-Mar-2013 12:18

Hasil Seminar Proposal Skripsi Peminatan: Human Resources Management Batch ke-2 [New !!!](#)
 Posted on 06-Mar-2013 16:52

Jadwal Pelatihan Teamwork & Leadership Tanggal 9 Maret 2013 [New !!!](#)
 Posted on 05-Mar-2013 09:21

Panduan & Daftar Pembimbing Tugas Akhir/Skripsi Prodi DKV [New !!!](#)
 Posted on 05-Mar-2013 09:19

UMN - Comedia Publishing Course

Gambar 4.2 Beranda Pada Mahasiswa Yang *Login*.

5. Profil

Setelah berhasil login, maka user dapat masuk ke *e-laerning*. User dapat melihat biodata dan mengedit biodatanya.

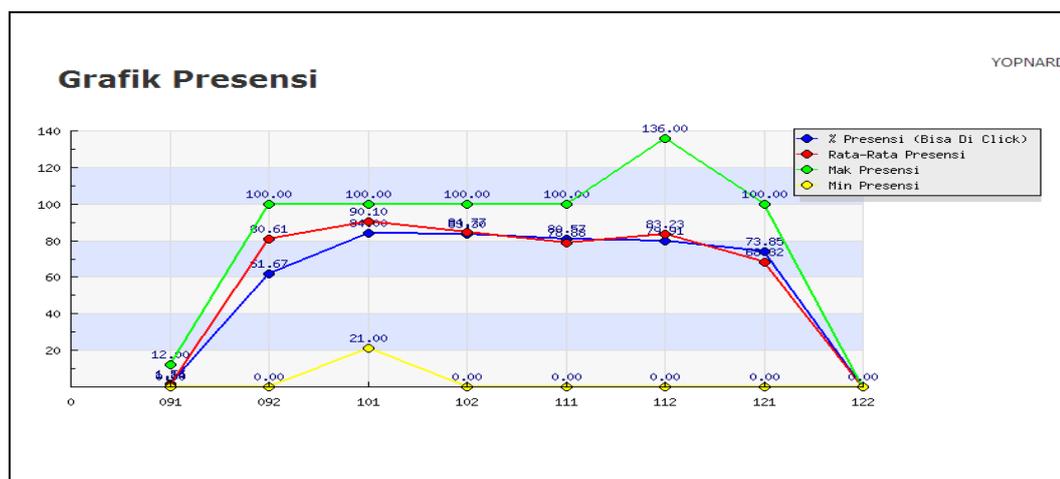
Biodata

Nim	: 09110310064
Nama	: YOPNARDI EDHA
Program Studi	: Sistem Informasi
Alamat	: MOLONGUANE TIMUR LINK. III KEC. MOLONGUANE KEPULAUAN TALAUD
Telp / HP.	: 081356936011/085781097591
Tempat / Tgl Lahir	: KEPULAUAN TALAUD / 28-10-1989
Jenis Kelamin	: Pria
Gol Darah	: -
Agama	: -
Email	: -
Dosen Wali	: Viany Utami, S.Kom., M.M., M.Com. (IS)
Status	: AKTIF

Copyright ©2010 Universitas Multimedia Nus

Gambar 4.3 Profil User .

Selain dapat mengakses profil *user* juga dapat presensi seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Grafik Presensi Mahasiswa.

6. Pendidikan

Pada bagian ini user yang mendapat akses masuk ke *e-learning* dapat melihat kalender akademik. Pada kalender akademik terdapat tanggal dan tempat kegiatan yang akan dilaksanakan.

KALENDER AKADEMIK PROGRAM STUDI SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2012-2013 (SEMESTER REGULAR)		
Bulan	Tanggal	Kegiatan
Agustus	10 August - 11 August 2012	KRS
September	04 September - 05 September 2012	SUSULAN
	10 September - 27 October 2012	Masa Perkuliahan 1
Oktober	29 October - 10 November 2012	Ujian Tengah Semester
November	12 November - 08 January 2013	Masa Perkuliahan 2
Januari	09 January - 12 January 2013	Minggu Tenang
	14 January - 26 January 2013	Ujian Akhir Semester

KALENDER AKADEMIK PROGRAM STUDI SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2012-2013 (SEMESTER REGULAR)		
Bulan	Tanggal	Kegiatan
	28 January - 29 January 2013	KRS
Februari	06 February - 07 February 2013	SUSULAN
	11 February - 30 March 2013	Masa Perkuliahan 1
April	01 April - 13 April 2013	Ujian Tengah Semester
	15 April - 01 June 2013	Masa Perkuliahan 2
Juni	03 June - 08 June 2013	Minggu Tenang
	10 June - 22 June 2013	Ujian Akhir Semester

Gambar 4.5 kalender akademik Universitas Multimedia Nusantara.

Pada bagian pendidikan pada *e-learning user* dapat melihat dan menrencanakan pelajaran yang akan diambil, dapat melihat materi materi pembelajaran kode matakuliah, dan matakuliah.

Materi dan Rencana Pengajaran	
EA410	- Akuntansi Berbasis ICT 1
EM201	- Dasar-Dasar Manajemen
EM372	- Pengantar Ekonomi
EM604	- Technopreneurship
SI210	- Pemrograman Visual
SI301	- Sistem Informasi Manajemen
SI302	- Analisa Proses Bisnis
SI325	- Konsep Sistem Informasi
SI415	- Inovasi Teknologi Informasi
SI420	- Analisis dan Perancangan Sistem
SI426	- Interaksi Manusia - Komputer
SI431	- Pemrograman Visual Lanjutan (ASP)
SI511	- Manajemen Proyek SI
SI521	- Analisis dan Perancangan Lanjutan
SI527	- ERP
SI628	- ERP Terapan

Gambar 4.6 Materi dan Rencana Pengajaran Mahasiswa.

7. Sisa Matakuliah

Setiap mahasiswa dapat melihat jumlah matakuliah, matakuliah yang diulang, matakuliah yang diperbaiki dan matakuliah yang baru diambil. Di sini mahasiswa yang login ke e-learning dapat mengetahui jumlah sks yang sudah diambil.

Sisa Matakuliah	
Ulang(U)	: 1 MK / 3 SKS
Perbaikan(P)	: 7 MK / 20 SKS
Baru(B)	: 18 MK / 58 SKS
Total	: 26 MK / 81 SKS
Semester	Mata Kuliah
1	UM121 Bahasa Inggris 1
	TI100 Algoritma dan Pemrograman
	TI101 Matematika Diskrit
3	SK304 Probabilitas dan Statistika
	SI325 Konsep Sistem Operasi
	EM372 Pengantar Ekonomi

Gambar 4.7 Sisa Matakuliah Yang Diambil Mahasiswa.

8. Aktifitas Online

1). Durasi

Sebagaimana tercantum pada contoh, maka durasi suatu aktifitas *online* berlangsung mulai berakhirnya tatap – muka sebelumnya hingga dimulainya tatap – muka berikutnya. Aktifitas yang dilakukan mahasiswa;

1. Belajar mandiri ; mahasiswa secara mandiri mempelajari bahan – bahan pembelajaran yang disediakan dosen pada “kelas” masing – masing;

2. Interaksi dengan mahasiswa dan dosen melalui forum;
3. Mengerjakan tugas;

Yang harus disiapkan dosen

1. Bahan pembelajaran;
2. Bahan diskusi;
3. Tugas;

9. Bahan atau Aktifitas Pembelajaran

Bahan pembelajaran yang dapat dipersiapkan dapat berbagai bentuk;

- 1) Tulisan langsung : bahan ini berupa tulisan yang berlangsung ditulis oleh dosen secara *online*;
- 2) *File (full-text)* : bahan ini berupa sebuah *file* (tulisan, *full-text*) yang diunggah dan kemudian ditampilkan di “kelas”, sehingga dapat diakses oleh mahasiswa;
- 3) *File multimedia* ; *file* berupa multimedia (integrasi gambar dan suara) yang diunggah;
- 4) Halaman *web* : suatu tautan (*link*) dari alamat *web* yang kontennya dianggap layak sebagai bahan pembelajaran;

Yang masuk ke dalam kategori aktifitas pembelajaran adalah;

- 1) Forum;
- 2) Tugas;

10. Forum

Forum (*online*) merupakan sarana komunikasi yang efektif antara sesama mahasiswa, serta antara mahasiswa dan dosen khususnya dalam memperdalam bahan – bahan yang dibaca pada aktifitas belajar mandiri.

11. Tugas

Tugas merupakan suatu cara untuk mengupulkan karya – karya para mahasiswa. Modul tugas (melalui *full-down* menu aktifitas pembelajaran) yang terdapat pada situs memungkinkan;

1. Mahasiswa dengan mudah mengunggah konten digital untuk dievaluasi. Dosen dapat meminta mereka untuk menyerahkan dalam bentuk esai, *spreadsheet*, *presentasi*, halaman *web*, foto, berkas *audio* ataupun *video*;
2. Dosen dapat mengola (melihat siapa yang telah membuat dan kemudian menilai) tugas dengan mudah;

Catatan ;

- 1) Tugas tidak dikerjakan (oleh dosen) dengan membuatnya sebagai suatu tulisan (soal), kemudian meminta mahasiswa mengirim jawabannya melalui *email* dosen;
- 2) Karya – karya mahasiswa yang diunggah oleh mahasiswa hanya dapat dilihat oleh mahasiswa yang bisa dan dosen.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil deskripsi data dan pembahasan yang telah dilakukan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Kualitas pemanfaatan *e-learning* yang meliputi pengetahuan umum *e-learning*, frekuensi akses dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara sudah cukup baik tetapi masih perlu ditingkatkan lagi sistem keamanan *user* dan *password* yang digunakan, guna untuk memberikan keamanan.
2. Aplikasi *e-learning* di Universitas Multimedia Nusantara ini mudah digunakan dan memiliki desain *interface* yang sederhana, sehingga para admin dan siswa yang memakai aplikasi *e-learning* ini tidak mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya.
3. Sistem *e-learning* adalah mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan Teknologi Informasi dimana semua menuju ke era digital, baik mekanisme maupun konten yang digunakan.

5.2 Saran

1. Penerapan *e-learning* pada pembelajaran mata kuliah akhirnya dapat menghemat biaya pengajaran dan penelitian, akan tetapi memerlukan investasi yang sangat besar pada saat memulainya, sehingga apabila tidak dikelola dengan baik dan benar maka akan mengakibatkan kerugian yang besar bagi pihak pengelola dan pembuat.
2. Pemanfaatan *e-learning* membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar. Kurangnya interaksi antar dosen (pengajar) dengan mahasiswa (peserta didik) atau bahkan antar mahasiswa itu sendiri bisa memperlambat terbentuknya budaya atau *values* dalam proses belajar dan mengajar.

Daftar Pustaka

Edah, Yopnardi (ady.edah@yahoo.com). (2013 Maret). *Print screen e-learning UMN* kepada Arisa, Ririn (ririn_arisa@rocketmail.com).

Rice, William. 2006. *Moodle, E-Learning Course Development: A Complete Guide to Successful learning using Moodle*, Birmingham, UK: Packt Publishing.

Seels and richey, 1994. <http://umum.kompasiana.com> (diakses tanggal 10 February 2013)

<http://www.unimedia.ac.id> (diakses tanggal 11 february 2013).

<http://id.wikipedia.org/wiki/analisis> (diakses tanggal 12 February 2013).