



**ANALISIS PEMANFAATAN *E-LEARNING* PADA UNIVERSITAS
STIKUBANK SEMARANG**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Disusun sebagai salah satu persyaratan penulisan skripsi Pada Program Studi
Teknik Informatika

DISUSUN

OLEH KELOMPOK A5

Nama Ketua	:	Mardiana	(10142085)
Anggota	:	Epi Anwari	(10142077)
		Febri Anggara	(10142231)
		Idil Fitri	(10142222)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINA DARMA

2013

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS PEMANFAATAN *E-LEARNING* PADA UNIVERSITAS
STIKUBANK SEMARANG**

OLEH :

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 1. Mardiana | (10.142.085) |
| 2. Idil Fitri | (10.142.222) |
| 3. Febri Anggara | (10.142.231) |
| 4. Epi Anwari | (10.142.077) |

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Untuk memenuhi sebagian dari syarat penulisan skripsi

Palembang, Oktober 2013

Program Studi Teknik Informatika

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bina Darma Palembang

Dosen Pembimbing I,

Ketua Program Studi

(Drs.H.Jemakmun, Msi)

(Syahril Rizal ST.,MM.,M.kom)

Dosen Pembimbing II,

(Siti Sa'uda, M.kom)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto : •

- *Selalu berfikir positif.*
- *Masalah adalah tantangan yang harus di selesaikan*
- *Rencana Tuhan itu selalu berakhir dengan kebaikan. Dan jika kamu dapatkan belum baik, maka itu bukanlah akhir segalanya.*
- ❖ *Jangan takut untuk mencoba*
- ❖ *Jangan pernah lari dari masalah.
Dengan mencoba dan mengatasi masalah
Anda akan menjadi orang yang tangguh dan percaya diri.*
- ❖ *Berdoa kepada allah SWT setiap bekerja*

Kupersembahkan :

- ♥ *ALLAH SWT*
- ♥ *Kedua Orang Tua kami yang Tercinta*
- ♥ *Teman-teman senantiasa membantu kami*
- ♥ *Pembimbing kami yang senantiasa memberikan pengarahan kepada kami*
- ♥ *Dosen-Dosen Universitas Binadarma*
- ♥ *Almamater Yang Selalu Kami Banggakan*

ABSTRAK

Universitas Stikubank yang memiliki sistem berbasis *web* yang disebut *smart campus* yang didalamnya terdapat system *e-learning* untuk bisa dimanfaatkan dan mempermudah proses pembelajaran mahasiswa dan dosen. E-learning universitas Stikubank Semarang adalah media pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang dimanfaatkan oleh teknologi *computer* dan *internet*. *e-learning* ini dibuat agar dapat meningkatkan dan kualitas komunikasi pembelajaran. System e-learning Universitas Stikubank ini menggunakan aplikasi *MOODLE*, yang berarti aplikasi ini dapat berjalan pada *web browser*. Dalam penelitian maka digunakan metode penelitian kualitatif yang menghasilkan dan mengelolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkrip wawancara, foto, rekaman video dan lain sebagainya yang mengacu lebih kepada proses.

Kata Kunci: (*E-learning*, *Internet*, Metode kualitatif).

KATA PENGANTAR



Assalmmu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan perkatek kerja lapangan (PKL) di Universitas Stikubank Semarang dengan judul ” **ANALISIS PEMANFAATAN E-LEARNING PADA UNIVERSITAS STIKUBANK.** “

Praktek kerja lapangan ini penulis selesaikan guna memenuhi salah satu syarat dalam melengkapi kulikurum pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Teknik Informatika Universitas Binadarma Palembang.

Dalam penulisan laporan ini, penulis mendapat banyak bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasi kepada :

1. Prof. Ir. H. Bochari Rahman, M.Sc. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. M. Izman., ST., MM., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Syarir Rizal, ST., MM., Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Drs.H.Jemakmun, Msi., Selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan Laporan PKL ini.
5. Siti Sa'uda M.Kom., Selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan penulisan laporan PKL ini.
6. Orang Tua, saudara-saudaraku, seluruh teman dan sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna dari segi bentuk dan isinya, hal tersebut disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun pola pikir penulis dalam menyusun laporan ini maupun dalam penyusunan skripsi yang akan ditempuh setelah menyelesaikan laporan praktek kerja lapangan (PKL).

Palembang, November 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN UTAMA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABLE	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Lokasi dan Waktu penelitian.....	3
1.5.2 Metode pengumpulan data.....	4
1.6 Sistematika penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Analisis	6
2.2 Pemanfaatan	6

2.3 E-learning	7
2.3.1 Pengertian E-learning	7
2.3.2 Sejarah Singkat E-learning	8
2.3.3 Tujuan E-learning	9
2.3.4 Teknologi Pendukung E-learning	9
2.3.5 Komponen-komponen E-learning	10
2.3.6 Dampak Positif dan Negatif E-learning	10
2.4 Internet	12
2.4.1 Pengertian Internet	12
2.4.2 Sejarah Singkat Internet	12

BAB III TINJAUAN OBJEK

3.1 Sejarah Singkat Universitas Stikubank	14
3.2 Visi dan Misi Universitas Stikubank	16
3.2.1 Visi	16
3.2.2 Misi	16
3.3 Tujuan	17
3.4 Struktur Organisasi Universitas Stikubank Periode 2009-203 ..	18
3.5 Kegiatan Organisasi	21
3.5.1 Seminar Entrepreneurship	21
3.5.2 LPPM UNISBANK	22
3.5.3 Kunjungan industry ke PT. Sinar Sosro	22
3.6 Membahas keadaan TIK	23
3.7 Keadaan E-learning	24
3.7.1 Pembagian Tugas	25
3.7.1.1 Penanggung Jawab E-learning	25

3.7.1.2 Administrator Sistem	25
3.7.1.3 Tugas Analisis dan Pengembang	25
3.7.1.4 Pembuatan Course	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	27
4.1.1 Pemanfaatan oleh Dosen	27
4.1.1.1 Cara Mengunggah (<i>upload</i>) Materi	28
4.1.1.2 Mengupload Tugas	28
4.1.1.3 Membuat Kuis	29
4.1.2 Pemanfaatan Oleh Mahasiswa	32
4.1.2.1 Mengundug (<i>Douwload</i>) File Materi	32
4.1.2.2 Mengirim (<i>Uplod</i>) Tugas	32
4.1.2.3 Mengerjakan Tugas	33
4.2.2 Pemanfaatan E-learning Oleh Mahasiswa Seluruh fakultas	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Seminar Entrepreneurship.....	21
3.2 Kunjungan Industri ke PT. Sinar Sosro	23
3.3 Stuktur Organisasi <i>E-learning</i> Unisbank	24
3.4 Halaman Depan <i>E-learning</i> Universitas Stikubank.....	26
4.1 Tampilan Dosen Mengupload Materi di Jadwal Perkuliahan	28
4.2 Tampilan Tugas yang Diunggah Dosen	28
4.3 Tampilan Pengaturan Pertanyaan “Essay” Pada Kuis	29
4.4 Pengaturan Pada Pembuatan Kuis Jenis “ <i>Multiple Choice</i> ”	30
4.5 Pengaturan Kuis Dalam Bentuk “ <i>True False</i> ”.....	31
4.6 Tampilan <i>Grade Report</i>	31
4.7 Tampilan Materi yang Bisa Diupload Mahasiswa	32
4.8 Tampilan Hasil <i>Upload File</i> Tugas	33
4.9 Tampilan Kuis Jenis “ <i>Essay</i> ”	33
4.10 Tampilan Kuis Jenis “ <i>Multiple choice</i> ”	34
4.11 Tampilan Kuis Jenis “ <i>True False</i> ”	34

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
3.1 Struktur Organisasi Universitas Stikubank 2009-2013.....	18

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang semakin pesat berdampak positif terhadap masyarakat yang semakin dipermudah dengan dengan layanan-layanan yang ditawarkan oleh dunia maya ini. Di dunia bisnis sering kita dengar dengan sebutan *e-business* atau *e-commerce* dan tidak ketinggalan dunia pendidikan sebagai dunia yang sangat berperan penting untuk mewujudkan generasi muda yang cerdas di permudah dengan perkembangan dunia IT ini yang disebut dengan *e-learning*. *E-learning* adalah media pembelajaran *online* yang bersifat *open search*, dengan menggunakan media *e-learning* yang dapat di operasikan lewat *internet*, maka proses pembelajaran dapat dimaksimalkan dengan sebaik mungkin, karena banyak manfaat baik bagi yang mengajar maupun yang mengikuti pembelajaran. *E-learning* sekarang sudah pesat digunakan oleh dunia pendidikan, yang salah satunya oleh perguruan-perguruan tinggi. Dengan memanfaatkan *e-learning*, memudahkan mahasiswa maupun dosen dalam proses belajar mengajar yang tidak hanya bisa dilakukann dilingkungan kampus tetapi juga bisa diluar lingkungan kampus selama mahasiswa ataupun dosen terhubung dengan *internet*.

Seperti di Universitas Stikubank Semarang yang memiliki sistem berbasis *web* disebut *smart campus* yang merupakan *web* resmi kampus yang didalamnya terdapat *e-learning* yang sudah terintegrasi dengan *smart campus*.

Bagi mahasiswa dapat memanfaatkan *e-learning* untuk mendapatkan materi pelajaran, mendapatkan informasi dari dosen, mengunduh materi, dan mengunggah tugas dan ujian yang diberikan oleh dosen melalui komputer ditempat mereka masing-masing. *E-learning* di Universitas Stikubank dibuat agar dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas komunikasi pembelajaran.

Dari latar belakang diatas maka penulis membuat suatu penelitian dengan topik “ **Analisis Pemanfaatan *E-learning* pada Universitas Stikubank Semarang** “ agar dapat mengetahui sejauh mana pemanfaatan *e-learning* oleh masiswa maupun dosen di Universitas Stikubank Semarang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dan pemilihan judul, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

“ **Bagaimana Menganalisis Pemanfaatan *E-learning* pada Universitas Stikubank Semarang ?** “.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu luasnya ruang lingkup pembahasan, maka pembahasan ini hanya membahas tentang pemanfaatan *e-learning* oleh dosen dan mahasiswa.

1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan *e-learning* oleh dosen dan mahasiswa Universitas Stikubank

Semarang yang mempunyai peranan untuk membantu dan mempermudah proses belajar mengajar.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari laporan kuliah kerja praktek ini sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Penulis juga berharap media *e-learning* ini bisa di manfaatkan lagi didunia pendidikan untuk mempermudah dalam pembelajaran dan ilmu pengetahuan serta wawasan yang lebih luas lagi dalam penggunaan teknologi informasi seperti *e-learning*.

2. Bagi Dosen dan Mahasiswa

- a. *E-learning* dapat membuat efisien tatap muka dosen dengan mahasiswa karena bahan pemebelajaran telah tersedia di *e-learning*.
- b. Dosen bisa lebih memanfaatkan *e-learning* sebagi tempat untuk memebrikan materi, memeberikan tugas dan ruang diskusi dengan mahasiswa.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian di laksanakan di Universitas Stikubank Semarang Jl. Kendeng V bendan ngisor Semarang, Telp (62-24) 8414970, fax (024) 8441738. Waktu penelitian pada hari senin tanggal 24 juni 2013. Pukul 13.30-16-30 di Universitas Stikubank Semarang.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Penulis menggunakan metode observasi yaitu dengan melakukan peninjauan dan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti agar dapat mengetahui pemanfaatan *e-learning* di Universitas Stikubank.

2. Metode Wawancara (*interview*)

Penulis menggunakan metode wawancara dengan menanyakan langsung kepada Bapak Heribetrus S.si,M.Cs selaku kepala lab di Universitas Stikubank.

3. Study Pustaka

Penulis melakukan study pustaka yaitu dengan mengumpulkan data melalui perpustakaan dan *internet*. Yang erat kaitannya dengan masalah yang dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar mempermudah dalam penulisan, maka dapat dibagi sistematika laporan penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai latar belakang pemilihan judul, permasalahan, batasan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori dasar dan tinjauan pustakan yang mendukung materi penelitian.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan secara singkat visi serta misi Universitas dan struktur organisasi, juga membahas kegunaan *e-learning*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengemukakan hasil dan pembahasan dari laporan yang dibuat sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini mengemukakan hasil dan pembahasan dari laporan yang dibuat sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Analisis

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

Analisis adalah penguraian suatu sistem informasi yang utuh kedalam komponen bagian-bagiannya dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, gangguan-gangguan yang terjadi serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan. (Jogianto, 2005).

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

2.2 Pemanfaatan

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

Menurut kamus umum bahasa Indonesia (1994), kata pemanfaatan diartikan sebagai “proses, cara, perbuatan memanfaatkan”.

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

2.3 *E-learning*

2.3.1 Pengertian *E-learning*

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan komputer (*internet*). *E-learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran atau perkuliahan di kelas. Sistem pembelajaran elektronik adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan salah satu dasar 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 (2009) *E-learning* merupakan kepanjangan dari *Electronic learning*, merupakan salah satu metode baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya *internet* sebagai sistem pembelajarannya.

2.3.2 Sejarah Singkat *E-learning*

E-learning pertama kali dikenalkan oleh Universitas Illionis di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem intruksi berbasis komputer dan nama komputernya adalah plato. Perkembangan *e-learning* dari masa kemasa yaitu :

1) Tahun 1990 pada masa CBT

CBT (*Computer-Based-Training*) yaitu dimana masa banyaknya muncul sistem *e-learning* yang berjalan dalam PC *standlone* ataupun berbentuk dalam kemasan CD-ROM yang berisikan materi pembelajaran baik berupa tulisan ataupun multimedia.

2) Tahun 1994

CBT yang telah diterima oleh masyarakat muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara masal.

3) Tahun 1997 pada masa LMS

LMS (*Learning-Management-system*). Seiring dengan perkembangan internet, masyarakat mulai terhubung dengan internet, karena adanya kebutuhan informasi dan dengan *internet*, jarak ataupun waktu sekarang ini tidak menjadi halangan lagi. Semenjak itulah muncul LSM. Ada standar LSM yang berbeda-beda : AICC, IMS, SCORM, IEE LOM, ARIADNE dan sebagainya.

4) Tahun 1999 pada masa *E-learning* berbasis web

Perkembangan LSM menuju aplikasi *e-learning* berbasis web yang berkembang secara total. Tampilanya semakin menarik berpadu dengan multi media dengan format-format data yang lebih standar dan kecil.

2.3.3 Tujuan *E-learning*

Tujuan dari adanya *e-learning* yaitu untuk meningkatkan daya serap dari para mahasiswa atas materi yang diajarkan, meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa, meningkatkan kemampuan belajar mandiri, dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran.

E-learning adalah model pembelajaran baru yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai fasilitas teknologi informasi seperti, komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software*, didukung pula dengan teknologi jaringan seperti LAN dan WAN, dan juga teknologi komunikasi seperti radio, telephon, dan satelit.

2.3.4 Teknologi Pendukung *E-learning*

Dalam prakteknya *e-learning* membutuhkan bantuan teknologi, ada beberapa teknologi pendukung kerja *e-learning* yaitu :

- Ada komputer yang berupa perangkat keras (*hardware*) ataupun perangkat lunak (*software*).
- Teknologi jaringan seperti *internet* yang mendukung proses kerja *e-learning*.

Namun pada prinsipnya teknologi tersebut dikelompokkan menjadi dua yaitu :

- *Tecnologi base learning*, pada prinsipnya terdiri dari *audio information tecnologies* seperti radio, video, *tape*, *voice mail telephone* dan *video information tecnologies* seperti *video tape*, *video text*, *video messaging*.
- *Tecnologi base web learning*, pada dasarnya adalah data *tecnology information* seperti *bulletin board*, *internet*, dan *email*.

2.3.5 Komponen-komponen *Elearning*

Komponen-komponen yang membentuk e-learning adalah :

1. Infrastruktur *E-learning*

Yaitu dapat berupa PC (*personal computer*), jaringan komputer, *internet*, dan juga perlengkapan multimedia seperti layanan *teleconference*.

2. Sistem dan Aplikasi *E-learning*

Merupakan perangkat lunak memirtualisasi proses belajar mengajar konvensional.

3. Konten *E-learning*

Adalah bahan ajaran yang ada pada sistem *e-learning* yang harus dapat dijalankan dan digunakan oleh mahasiswa kapanpun dan dimanapun.

4. Aktor (*actor*)

Merupakan pelaksanaan dalam *e-learning* boleh dikatakan sama dengan proses belajar mengajar konvensional yaitu perlu adanya instruktur pembimbing (dosen), mahasiswa yang menerima bahan ajar dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

2.3.6 Dampak Positif dan Negatif *E-learning*

Sebagai bentuk pembelajaran jarak jauh, *e-learning* memiliki beberapa dampak positif dan negatif dari pembelajaran model terbaru ini, diantaranya:

A. Dampak positif

1. Mahasiswa dapat memperoleh bahan belajar materi atau soal-soal yang harus diselesaikan.

2. Mahasiswa dapat mengakses dan mengetahui informasi hasil pekerjaan atau nilai yang diperoleh.
3. Mahasiswa dapat belajar dari komputer pribadi dengan memanfaatkan akses jaringan lokal ataupun jaringan *internet*.
4. Mahasiswa dapat menggunakan media CD/DVD yang telah disiapkan.
5. Mahasiswa bisa mengatur sendiri waktu belajar dan tempat dari mana ia mengakses pelajaran.
6. Jumlah mahasiswa yang bisa ikut berpartisipasi dan berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran tidak terbatas dengan kapasitas kelas.
7. Mahasiswa dapat melakukan interaksi secara berkelompok melalui group yang dapat dibuat sendiri oleh para mahasiswa berdasarkan tema matakuliah yang dipilih.
8. Materi pembelajaran dapat diketengahkan dengan kualitas standar dibandingkan kelas.

B. Dampak negatif

1. Adanya kecurangan, plagiasi, dan pelanggaran hak cipta, juga pembajakan materi dan tugas.
2. Adanya akses ilegal dalam pembelajaran.
3. Kurangnya interaksi langsung antara mahasiswa dan dosen serta cenderung mengabaikan aspek akademik.
4. Mahasiswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.

5. Tidak semua tempat menyediakan internet sehingga mahasiswa yang bermasalah dengan fasilitas yang berkaitan dengan media internet akan kesulitan bahkan tidak dapat mengikuti pembelajaran melalui *e-learning*.

2.4 Internet

2.4.1 Pengertian Internet

Menurut verzello yang dalam Jogianto HM (2001) *Interconnected Network* atau yang lebih populer atau yang lebih populer dengan sebutan *internet* adalah sebuah sistem komunikasi global yang menghubungkan komputer-komputer dan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia.

Internet secara harfiah ialah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan *standar internet protocol suit* untuk melayani miliyaran pengguna, setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung kebeberapa jalur utama yang disebut *internet backbone* dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan unique name yang disebut dengan IP.

Internet dapat menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya diseluruh dunia melalui *server* dan *router* yang terdeteksi. Ketika dua atau lebih komputer terhubung dengan *internet* mereka bisa saling kirim dan terima informasi seperti text, gambar, suara, video dan program komputer berupa *software* dan aplikasi.

2.4.2. Sejarah Singkat Internet

Pada mulanya *internet* adalah jaringan komputer yang dibentuk oleh departemen pertahanan amerika serikat di tahun 1969. *Internet* dibuat pada

dasarnya untuk tujuan militer melalui proyek ARPA yang disebut dengan ARPANET dimana mereka mendemonstrasikan bagaimana *hardware* dengan *software* komputer berbasis unix, kita dapat melakukan komunikasi melalui jarak yang tak terhingga melalui saluran telepon. Melalui ARPANET tersebut mereka membuat rancangan jaringan sehingga menemukan cikal bakal protokol baru yang sekarang ini dipakai yaitu IP/TPC.

Di awal 1980-an, ARPANET terpecah menjadi dua jaringan, yaitu ARPANET dan MILNET. Pada mulanya jaringan interkoneksi ini disebut DARPA *internet*, tapi lama kelamaan disebut dengan internet saja. Sesudahnya internet mulai digunakan untuk kepentingan akademis dengan menghubungkan beberapa perguruan tinggi (UCLA, University of California at Santa Barbara, University of Utah, dan Research Institute). Ini disusul dengan dibukanya layanan Usnet dan Bitnet yang memungkinkan *internet* diakses melalui sarana komputer pribadi (PC). (Verzello yang diterjemahkan oleh Jogiyanto HM(2001)).

BAB III

TINJAUAN OBJEK

3.1 Sejarah Singkat Universitas Stikubank

Pada tanggal 28 April 1968, YPPMI mendirikan Akademi Keuangan dan Perbankan (Akubank) dengan satu jurusan, yaitu Jurusan Keuangan dan Perbankan. Selanjutnya pada tanggal 29 November 1984, dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 061/0/1984, membuka jurusan baru yaitu Jurusan Manajemen dengan Program Studi Diploma III Manajemen Informatika Keuangan dan Perbankan, dengan status terdaftar. Pada tanggal 15 Mei 1989, Akubank dikembangkan menjadi sekolah tinggi, yaitu Sekolah Tinggi Keuangan dan Perbankan, disingkat STIKUBANK, dengan menambah jenjang pendidikan Diploma IV.

Untuk lebih meningkatkan keberadaannya dan mengantisipasi kebutuhan global, maka pada tahun 1994 AMIK STIKUBANK dikembangkan lagi menjadi sekolah tinggi, yaitu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Stikubank, disingkat STMIK STIKUBANK, dengan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 086/D/0/1994 tanggal 19 Agustus 1994. Jurusan yang diselenggarakan oleh STMIK STIKUBANK adalah :

- | | |
|--|--------------|
| a. Jurusan/Program Studi S-1 Manajemen | Informatika |
| b. Jurusan/Program Studi D-I Manajemen | Informatika |
| c. Jurusan/Program Studi S-1 Teknik | Informatika. |

Pada tanggal 4 Maret 1998, dengan Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Tinggi Nomor 76/DIKTI/Kep/1998, Program Studi D-III Manajemen Informatika mendapat Status Diakui.

Untuk menyediakan tenaga kerja yang diperlukan oleh pasar, maka STMIK STIKUBANK membuka Program Studi D-I dan D-II Manajemen Informatika, berdasarkan Surat Koordinator Kopertis Wilayah VI Jawa Tengah Nomor 1727/A/ 0.06.2/AK.10/1998 tanggal 27 Juni 1998. Program Studi D-I dan D-II Manajemen Informatika mendapat Status Diakui, mengikuti status Program Studi D-III Manajemen Informatika.

Satu tahun kemudian, yaitu pada tanggal 24 Maret 1999, Program Studi D-III (termasuk D-I dan D-II) Manajemn Informatika, telah memperoleh Status Disamakan berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Tinggi Nomor 71/DIKTI/Kep/1999.

Mengingat sumber daya dipandang cukup memadai, maka pada tanggal 15 Februari 1999, STMIK STIKUBANK menambah jurusan/program studi baru, yaitu Program Studi D-III Komputerisasi Akuntansi dengan status Terdaftar berdasarkan SK Dirjen Pendidikan Tinggi Nomor 26/DIKTI/Kep/1999. Selanjutnya dalam upaya memenuhi tenaga yang dibutuhkan oleh masyarakat, maka STMIK STIKUBANK membuka program studi baru, yaitu Program Studi D-III Teknik Komputer dengan status Terdaftar berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Tinggi Nomor 164/DIKTI/Kep/2000 tanggal 20 Mei 2000.

Dalam rangka mengimbangi kepercayaan masyarakat kepada STMIK STIKUBANK, maka telah dilakukan upaya proses akreditasi untuk dua Program

Studi S-1, yaitu Manajemen Informatika/Sistem Informasi dan Teknik Informatika. Dengan kerja keras seluruh sivitas akademika dan dukungan semua pihak, maka Program Studi S-1 Manajemen Informatika dan Program Studi S-1 Teknik Informatika telah memperoleh akreditasi dari Badan Akreditasi Nasional (BAN)-PT, dengan peringkat "A" untuk Program Studi S-1 Manajemen Informatika dan peringkat "B" untuk Program Studi S-1 Teknik Informatika. Akreditasi merupakan salah satu cara standardisasi program studi yang dilakukan BAN-PT Perguruan Tinggi.

3.2 Visi dan Misi

3.2.1 Visi

Pada tahun 2020 Universitas Stikubank (UNISBANK) menjadi salah satu pusat pendidikan terpercaya, terpilih, memiliki keunggulan kompetitif berkelanjutan yang menghasilkan lulusan berdaya saing global, berjiwa kewirausahaan dan menguasai teknologi dengan pengelolaan sumber daya berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

3.2.2 Misi

1. Mengembangkan organisasi universitas yang transparan dan akuntabel berbasis teknologi dan komunikasi.
2. Menyelenggarakan pendidikan yang berorientasi pada perkembangan dunia usaha dan industri.
3. Menciptakan suasana akademik yang ramah dan bersahabat guna menghasilkan lulusan yang berkompeten di bidangnya, berbudi pekerti luhur, mau dan

mampu bekerjasama, berjiwa kewirausahaan, rajin dan ulet, inovatif dan mampu bersaing secara lokal, nasional, regional dan global.

4. Melaksanakan dan meningkatkan penelitian yang inovatif dan bernilai ekonomi tinggi.
5. Melaksanakan dan meningkatkan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan perkembangan jaman.
6. Menjalin kerjasama secara berkelanjutan dengan lembaga pendidikan, lembaga penelitian, pemerintah, dunia usaha industri dan institusi yang lain serta masyarakat ditingkat lokal, nasional, regional dan global.

3.3 Tujuan

1. Menbentuk manusia beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, beretika, rendah hati, sopan santun dan beretikad baik serta mempunyai kesadaran bertanggungjawab terhadap kesejahteraan masyarakat Indonesia khususnya dan dunia pada umumnya.
2. Mengembangkan dan memadukan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.
3. Membangun, memelihara dan mengembangkan hidup bermasyarakat dan berbudaya.

3.4 Struktur Organisasi Universitas Stikubank Periode 2009-2013

Tabel 3.1 Struktur Organisasi Universitas Stikubank periode 2009-2013

A	REKTOR	DR. Bambang Suko Priyono, M.M
	Sekretaris Rektor	Sunardi S.Kom
B	PUREK I & III	DR. Tristiana Rijanti, S.H, M.M
C	PUREK II & IV	DR. Widhy Setyowati, M.M., Akt
D	LePenMu & LP2U	
	Ketua LePenMu & LP2U	DR. Yeye Susilowati, M.M
	Ka Div Dokumen dan Sistem Informasi	Dra. Kis Indriyaningrum. M.Pd
	Ka Div Audit Mutu	Dra. RA. Marlien, M.M
	Ka Div Quality Assurance	Dra. RA. Marlien, M.M
E	P2BK	
	Ketua	Drs. W.T. Handoko, M.Kom
	Sekretaris	Agus Budi Santoso, S.E., Msi
	Kabag. Administrasi	J. Wahyu Pertiwi Wijayanti, S.E
F	P2ICT	
	Ketua	Heribertus Yulianton, S.Si, M.Cs
	Sekretaris	Felix Andreas Sutanto, S.Kom., M.Cs
	Sub.Bag (Kendeng)	Batara Daniel Bagana, S.E., M.M
G	P3AI	
	Ketua	DR. Basukianto, Msi
H	LPPM	
	Ketua	DR. Dra. Lie Liana, M.MSI
	Sekretaris	Aji Supriyanto, S.Kom., M.Kom
I	UPT Perpustakaan	
	Ketua	Dra Enung Yuliaty, M.M
	Ka.Sub.Bag Kendeng	Tri Wiyono, S.H., M.M

J	Fakultas Teknologi Informasi	
	Dekan	Dwi Agus Diartono, S.Kom., M.Kom
	Sekretaris	Dra. Sulastri, M.Kom
	Ketua Program Studi	
	S-1 Sistem Informasi	Kristophorus Hadiono, S.Kom, M.Cs
	S-1 Teknik Informatika	Dewi Handayani UN, S.Kom, M.Kom
	D-III Komputerisasi Akuntansi	Sunardi, S.Kom
	D-III Manajemen Informatika	Sunardi, S.Kom
	D-III Teknik Komputer	Aji Supriyanto, S.Kom., M.Kom
	Ka. Lab	Mardi Siswo Utomo, S.Kom, M.Cs
K	Fakultas Ekonomi	
	Dekan	DR. Alimuddin Rizal Rifai, S.E., M.M
	Sekretaris	Ida Nurhayati, S.E., Msi
	Ketua Program Studi	
	S-1 Manajemen	Askar Yunianto, S.E., Msi
	D-III Keuangan Perbankan	
	D-III Manajemen Perusahaan	
	S-1 Akuntansi & D-III Akuntansi	Achmad Badjuri, S.E., Msi, Akt
L	Program Profesi Akuntansi	Pancawati Hardiningsih, S.E., Msi, Akt
	Ka. Lab	Dra. M.G. Kentris Indarti, Msi
	Program Diploma Kepariwisataaan	
M	Pengelola	DR. Hasan Abdul Rozak, S.H., C.N., M.M
	Ketua Program Studi	Aziz Nur Rosyid, S.E
	Ka.Lab	
M	Fakultas Hukum	
	Dekan	Syafik Fauzi., S.H., M.Hum
	Ketua Program Studi	Rochmani, S.H., M.Hum
	Ka.Lab.	Syafik Fauzi., S.H., M.Hum

N	Fakultas Bahasa dan Ilmu Budaya	
	Dekan	DR. Sugeng Purwanto, M.A
	Ketua Program Studi	Drs. Liliek Soepriatmadji, M.Pd
	Ka.Lab.	Drs. Liliek Soepriatmadji, M.Pd
O	Fakultas Teknik	
	Dekan	Antono Adhi, S.Kom, M.T
	Ketua Program Studi	Antoni Yohanes, S.T
	Ka.Lab.	Antono Adhi, S.Kom, M.T
P	Program Pascasarjana	
	Direktur	DR. Sunarto, M.M
	Sekretaris	Titiek Suwarti, S.E., M.M., Akt
	Ketua Program Studi S-2 Manajemen	DR. M.S. Erick Santosa, MBA
Q	Kepala Biro Administrasi Akademik	Sugiyanto, S.Kom
	Ka. Bag. Administrasi Akademik Mugas	Rohmat Agung Widodo, A.Md
	Ka. Sub. Bag. Administrasi Akademik Kendeng	Rina Anwaristyati, S.Kom
	Ka. Sie. Reguler Sore Mugas	Wawan Suyoko, S.Kom
	Ka. Sie. FE Reguler Sore Kendeng & PPAK	Yunus Arifin, S.E
	Ka. Sie. M.M dan Msi	M. Bhakti, S.E
R	Kepala Biro Administrasi Kemahasiswaan dan Alumni	DR. Heru Yulianto, S.E., M.M
	Ka.Bag Administrasi Kemahasiswaan	Fitika Andraini, S.H., M.Kn
	Ka. Bag Pembinaan dan Penelusuran Alumni	Drs. Sutino, Msi
S	Kepala Biro Administrasi Umum dan Keuangan	Sri Rahayuningsih, S.E., M.M
	Ka. Bag. Tata Usaha	Septiningsih, A.Md
	Ka. Bag. PSDM	Agus Murdiyanto, S.E., M.M
	Ka. Bag. Rumah Tangga	Wardaniati, A.Md
	Ka. Bag. Keuangan	Noor Asrofiyati, S.Kom
	Ka. Bag. Humas	Eko Nur Wahyudi, S.Kom., M.Cs
	Ka. Sie. Keuangan Mugas	Dina Listiani, S.E., Akt
	Ka. Sie. Keuangan Kendeng	Virgono, S.E., Akt
	Ka. Sie. Tata Usaha Kendeng	Iriyanti, S.H
	Ka. Sie. Rumah Tangga Kendeng	Titiek Ariningsih, S.Kom, M.M
	Ka. Sie. Humas Kendeng	Widji Rochayati, S.Kom, M.M
T	Koordinator	
	Satpam, Parkir dan Teknisi Mugas	Budiharso
	Satpam, Parkir dan Teknisi Kendeng	Ahmad Puji
	Cleaning, Pembantu dan Sopir Mugas	Puji Sugiharto
	Cleaning, Pembantu dan Sopir Kendeng	Suratman
	Lintas Kampus Mugas	Heri Iskandar
	Lintas Kampus Kendeng	Sumaryono

3.5 Kegiatan Organisasi

3.5.1 Seminar Entrepreneurship, *“Personal Revolution for Success”*.

Memiliki pemikiran seorang wirausaha dan memiliki jiwa *entrepreneur* harus ditanamkan lebih dini kepada setiap mahasiswa UNISBANK hal ini diselaraskan dengan jargon UNISBANK sebagai *entrepreneurial University* ungkap Dr. Yeye Suilowati disela-sela acara Seminar *Entrepreneurship* bertajuk *“Personal Revolution for Success”*. Bertempat di gedung Kridangga Kampus Kendeng, mahasiswa baru unisbank antusias mengikuti acara tersebut. Acara ini menghadirkan seorang Yance Chan yang memotivasi anak-anak muda untuk menghadapi kenyataan dunia usaha sebenarnya. Menggali potensi diri, kenali diri dan memiliki pemikiran seorang yang lebih dewasa akan menjadikan mahasiswa baru ini siap menghadapi hidup yang sebenarnya



Gamabar 3.1 Seminar Entrepreneurship, *“Personal Revolution for Success”*.

3.5.2 LPPM UNISBANK Menyelenggarakan Pelatihan Pembuatan Proposal Penelitian

Dalam rangka pelaksanaan Bantuan Dana Stimulus Peningkatan Sumber Daya dari DIKTI, maka LPPM Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang akan menyelenggarakan Pelatihan Pembuatan Proposal Penelitian Dosen Pemula dan Hibah Bersaing pada hari Rabu-Kamis, 18-19 September 2013 di Kampus Kendeng. Jl. Kendeng V Bendan Ngisor Semarang.

3.5.3 Kunjungan Industri ke PT. Sinar Sosro

Dalam rangka kerja sama CSR PT. Sinar Sosro dengan Universitas Stikubank (UNISBANK), UNISBANK mengadakan *Entrepreneurial Competition* 2013 terdiri dari *The Power of Region Market* tingkat *Internal* dan *Maximizing Outlet Performance* tingkat Nasional dan salah satu kegiatannya adalah kunjungan pabrik.

lebih dari 300 Mahasiswa UNISBANK melakukan kunjungan industri ke PT. Sinar Sosro yang berada di Jl. Raya Semarang – Bawen Km. 28. PT. Sinar Sosro sebuah perusahaan ternama yang bergerak di bidang minuman kemasan. Sebelum berangkat rombongan dibagi dalam 6 bus, diberangkatkan dari kampus mugas sekitar pukul 07.00 WIB untuk menuju ke PT. Sinar Sosro perjalanan kurang lebih 70 menit dan didampingi 19 dosen UNISBNAK.



Gambar 3.2 Kunjungan Industri ke PT. Sinar Sosro

3.6 Membahas Keadaan TIK

Model pembelajaran berbasis TIK dengan menggunakan *e-learning* berakibat pada perubahan budaya belajar dalam konteks pembelajarannya. Itu juga yang sekarang diterapkan di Universitas Stikubank. Menurut, (Indarjit, 2007:10), setidaknya ada tiga komponen penting dalam membangun budaya belajar dengan menggunakan model *e-learning*.

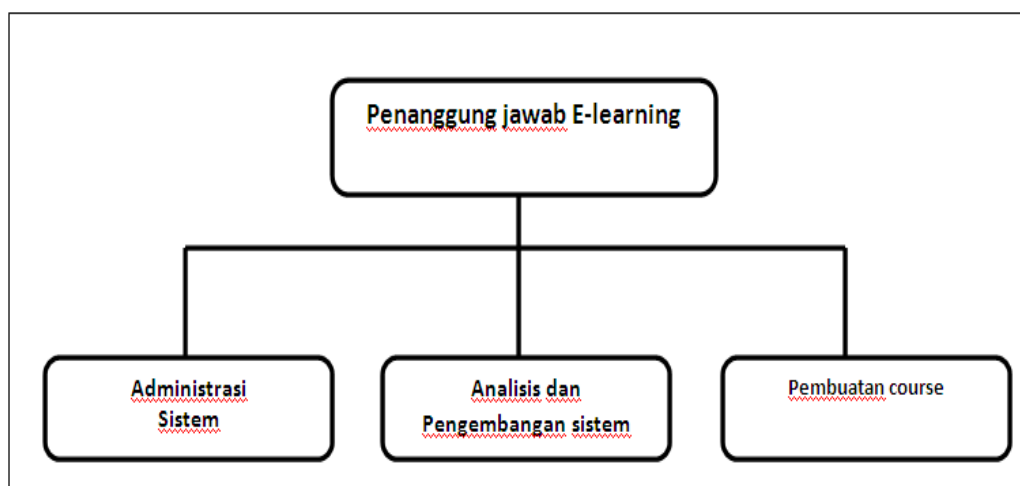
Pertama, mahasiswa dituntut untuk belajar mandiri dengan berbagai pendekatan yang sesuai, agar mahasiswa mampu mengarahkan, memotivasi, mengatur dirinya dalam pembelajaran.

Kedua, pengajaran mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, memfasilitasi dalam pembelajaran, memahami belajar dan hal-hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Ketiga, tersedianya infrastruktur yang memadai dan administrator yang kreatif untuk menyiapkan infrastruktur dalam pembelajaran.

3.7 Keadaan *E-learning*

E-Learning Universitas Stikubank Semarang adalah media pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet yang digunakan untuk memudahkan mahasiswa dan dosen dalam proses belajar mengajar. *E-Learning* Universitas Stikubank Semarang dibuat agar dapat meningkatkan efektifitas dan kualitas komunikasi pembelajaran yang memungkinkan pembelajar untuk belajar, mendapatkan informasi dari dosen, mengunduh materi, mengunggah tugas dan mengetahui nilai yang diberikan dosen melalui komputer di tempat mereka masing-masing.



Gambar 3.3 Struktur Organisasi *E-learning* Unisbank

Kegiatan organisasi yang dilakukan dengan adanya perkumpulan sebagai *user* atau pengguna yang aktif sebagai mahasiswa agar mengikuti perkembangan *e-learning* Unisbank dengan adanya informasi setiap ID (identitas) kunjungan

mahasiswa, seperti aktif dalam kegiatan forum tanya jawab antara dosen dan mahasiswa dan semuanya terjalin dan tidak ada kendala sebelumnya.

3.7.1 Pembagian Tugas

3.7.1.1 Penanggung Jawab *E-Learning*(Ketua Biro Akademik)

1. Menjamin ketersediaan sistem *E-learning*.
2. Menjamin adanya proses sosialisasi sistem *E-learning*.

3.7.1.2 Administrator Sistem (Staf Biro Akademik)

1. Mengelola *user* dan *role* setiap *user*.
2. Mengelola data yang dibutuhkan oleh setiap pengajar, termasuk daftar mahasiswa yang berhak mengikuti mata kuliah tertentu.
3. Memantau penggunaan sistem oleh para dosen dan mahasiswa.

3.7.1.3 Tugas Analisis dan Pengembangan (Staf PKSI)

1. Menganalisis kebutuhan dan merancang perubahan untuk mengakomodasi kebutuhan *user*.
2. Melaksanakan pengembangan sistem untuk mengakomodasi kebutuhan *user*.
3. Melaksanakan pengembangan sistem untuk mengikuti perkembangan teknologi.

3.7.1.4 Pembuatan Course (Ketua Program Studi)

1. Mengelola mata kuliah yang dibuka pada suatu semester.
2. Menentukan dosen yang berhak meng-*update course*.

Berikut adalah Halaman depan *web E-learning* Universitas Stikubank Semarang dapat dilihat seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3.4 Halaman Depan *E-learning* Universitas Stikubank

E-learning Unisbank sudah termasuk kedalam web Unisbank itu sendiri yang di beri nama *Smart Campus*, dimana di dalam *smart campus* itu sudah mencakup semua kegiatan-kegiatan ataupun aktivitas-aktivitas kampus dan salah satunya itu adalah *e-learning*. Untuk mengakses media *e-learning* ini dosen maupun mahasiswa bisa mengaksesnya lewat web *smart campus* www.unisbank.ac.id, setelah itu disebelah kiri pilih menu *E-LEARNING*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL

Berdasarkan dari penelitian yang kami lakukan di Unisbank maka hasil yang di dapat bahwa sistem pembelajaran dengan menggunakan media elektronik atau yang disebut juga dengan *e-learning* sudah di terapkan dan sudah di manfaatkan baik oleh dosen maupun oleh mahasiswa bahkan pembaharuan-pembaharuan terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan layan *e-learning* itu sendiri.

Sistem pembelajaran ini sangat membantu baik bagi dosen maupun mahasiswa Unisbank dalam melakukan proses belajar mengajar. Mengingat kampus Unisbank ini merupakan kampus yang cukup besar dengan jumlah mahasiswa yang cukup banyak dan terdiri dari fakultas-fakultas maka proses belajar mengajar dengan menggunakan *e-learning* cukup membantu dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efisien dan lebih efektif.

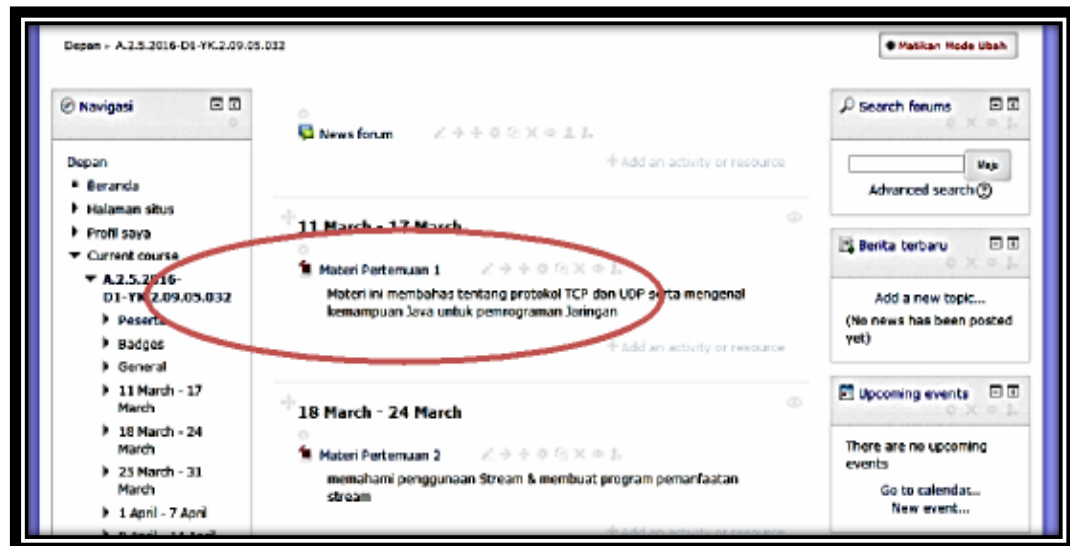
4.1.1 Pemanfaatan Oleh Dosen

Layanan ini berguna dalam proses mengajar bagi dosen dalam memberikan kuliah kepada mahasiswanya. Dosen bisa memanfaatkan layanan ini untuk memberikan materi kuliah, memberikan tugas, memberikan informasi perkuliahan dan juga kemudahan yang disediakan di *e-learning* tersebut.

Berikut pemanfaatan-pemanfaatan yang bisa di lakukan dosen.

4.1.1.1 Mengunggah (upload) Materi

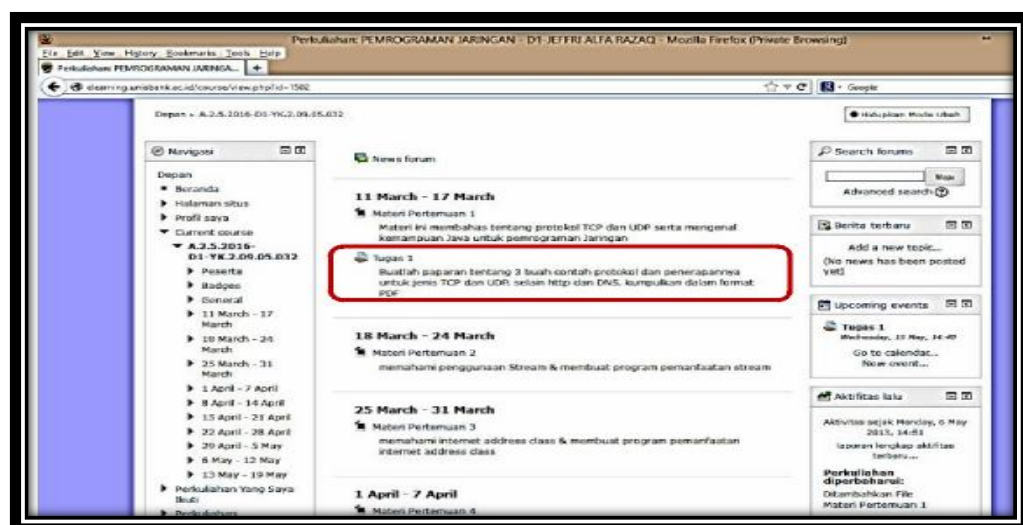
Berikut tampilan dosen mengupload materi :



Gambar 4.1 Tampilan Dosen Mengupload Materi di Jadwal Perkuliahan

4.1.1.2 Mengupload Tugas

Berikut tampilan penguploadan tugas yang di lakukan dosen :



Gambar 4.2 Tampilan Tugas yang Diunggah Dosen

4.1.1.3 Membuat Kuis

Ada tiga jenis pilihan dosen untuk membuat kuis diantaranya :

1) Membuat Kuis dalam bentuk “Essay”

Berikut tampilan pengaturannya :

The screenshot shows the 'Adding an Essay question' interface. On the left is a navigation menu with options like 'Beranda', 'Halaman situs', 'Profil saya', and 'Current course'. The main area is titled 'Adding an Essay question'. It contains several form fields: 'Category' (Default for A2.5.2016-01-YK.2.08.05.002), 'Question name' (Definisi TCP), 'Question text' (Apa yang dimaksud dengan TCP?), 'Default mark' (1), 'General feedback', 'Response format' (HTML editor), 'Input box size' (15 lines), 'Allow attachments' (Tidak), 'Response template', and 'Information for graders'. A red box highlights the 'Question text' field. At the bottom, there is a 'Simpan perubahan' button, also highlighted with a red box, and a 'Batal' button. A note at the bottom right states: 'Ada kolom yang harus diisi dalam formulir ini, ditandai dengan *'.

Gambar 4.3 Tampilan Pengaturan Pertanyaan “Essay” Pada Kuis

2) Membuat Kuis Dalam Bentuk “Multiple Choice”

Berikut tampilan:

6 May - 12 May
13 May - 19 May
Perkuliahan Yang Saya Ikuti
Perkuliahan

Administrasi

Quiz administration
 ▀ Ubah Pengaturan
 ▀ Group overrides
 ▀ User overrides
 ▀ Edit quiz
 ▀ Preview
 ▀ Results
 ▀ Locally assigned roles
 ▀ Permissions
 ▀ Check permissions
 ▀ Filters
 ▀ Catatan
 ▀ Backup
 ▀ Kembalikan
 ▀ Question bank

Administrasi Perkuliahan
 Ganti peran menjadi...
 Pengaturan Profil

Tambahkan blok
 Tambahkan...

One or multiple answers? One answer only
 Shuffle the choices? ☒
 Number the choices? A, B, C, ...

Answers

Choice 1 Show wrong text
 Connection Oriented
 Nilai Tidak ada
 Feedback Show wrong text

Choice 2 Show wrong text
 Full Duplex
 Nilai Tidak ada
 Feedback Show wrong text

Choice 3 Show wrong text
 Unreliable
 Nilai 100%
 Feedback Show wrong text

Choice 4 Show wrong text
 Biner/Combo
 Nilai Tidak ada
 Feedback Show wrong text

Choice 5 Show wrong text

 Nilai Tidak ada
 Feedback Show wrong text

Blank for 3 more choices

Combined feedback
 Multiple tries
 Tag

Simpan perubahan Batal

Ada kolom yang harus diisi dalam formulir ini, ditandai dengan *

Gambar 4.4 Pengaturan Pada Pembuatan Kuis Jenis “Multiple Choice”.

3) Membuat kuis dalam bentuk “True false”

Berikut tampilan :

E-Learning UNIVERSITAS STIKUBANK

anda login sebagai JEFFRI ALFA RAZAQ (Keluar)

Depan - A.2.5.2016-01-YK.2.09.05.032 - 13 March - 17 March - Kuis TCP-UDP - Kuis - Kuis TCP-UDP - Mengubah Kuis - Editing a True/False question

Adding a True/False question

Question name: Nomor Port http

Question text: http sebagai layanan web memiliki nomor port 8080

Default mark: 5

Correct answer: False

Feedback for the response 'True':

Feedback for the response 'False':

Multiple trials: 1

Tag: Simpan perubahan

Gambar 4.5 Pengaturan Kuis Dalam Bentuk “True False”.

Dosen juga bisa melihat semua nilai yang telah didapat mahasiswa didiknya lewat *e-learning* yang mungkin bisa jadi nilai tambahan untuk nilai mahasiswa yang bersangkutan setelah di akumulasikan.

E-Learning UNIVERSITAS STIKUBANK

anda login sebagai JEFFRI ALFA RAZAQ (Keluar)

Depan - A.2.5.2016-01-YK.2.09.05.032 - Grade administration - Grader report

Grader report

Nama akhir	Nama Depan	Alamat Email	Tugas	Kuis	Course total
RIHABAD ABDUL GHOFUR		ghofur_mag@yahoo.co.id	-	-	-
BINA ADI SETIAWAN		binat69@gmail.com	-	-	-
WAHYU AGING PRABOWO		prabowahyu19@yahoo.co.id	-	-	-
SULTAN AHU HAQANIS SABRI		exahing@yahoo.com	-	-	-
NURUL AISYA RACHMAYANTI		noe_saghequo@yahoo.co.id	-	-	-
RESTU ANGGORO		rtzal.kiddrock@gmail.com	-	-	-
DIRTES AREF RAHAHDAN		-	-	-	-
ARI DEHARTORO		-	-	-	-
BACAS CITRANAR SANTORO		sagitanton_bujsah@gmail.com	-	-	-

Gambar 4.6 Tampilan Grade Report

4.1.2 Pemanfaatan Oleh Mahasiswa

Kemudahan yang di berikan Universitas kepada mahasiswa dalam menempuh masa kuliahnya yaitu salah satunya dengan menyediakan media *e-learning* sebagai media pembelajaran *online* untuk memudahkan mahasiswa dalam menyelesaikan perkuliahannya. Adapun kemudahan-kemudahan yang bisa didapat atau dimanfaatkan oleh mahasiswa di dalam media *e-learning* yang tentunya setelah dosen yang bersangkutan juga menggunakan media *e-learning* ini adalah sebagai berikut :

4.1.2.1 Mengunduh (*download*) File Materi

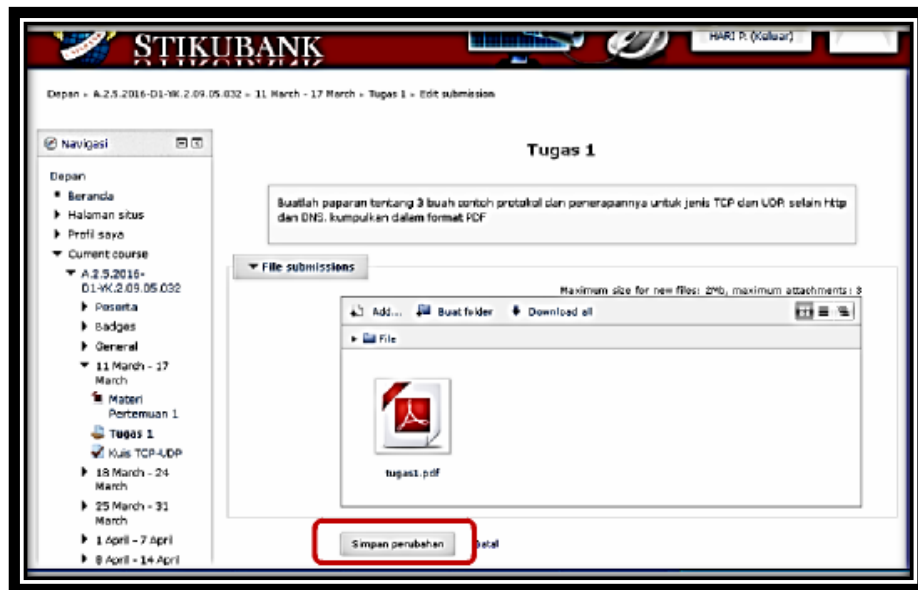
Berikut tampilanya :



Gambar 4.7 Tampilan Materi yang Bisa Diupload Mahasiswa

4.1.2.2 Mengirim (*upload*) Tugas

Berikut tampilannya :



Gambar 4.8 Tampilan Hasil Upload File Tugas

4.1.2.3 Mengerjakan Kuis

Berikut tampilan dari jenis-jenis kuis yang bisa dikerjakan mahasiswa sesuai dengan yang diberikan dosen tentunya.



Gambar 4.9 Tampilan Kuis Jenis “Essay”



Gambar 4.10 Tampilan Kuis Jenis “Multiple choice”



Gambar 4.11 Tampilan Kuis Jenis “True False”

4.2 PEMBAHASAN

Sistem *E-learning* Universitas Stikubank menggunakan aplikasi *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (MOODLE). Aplikasi berbasis *web*, yang berarti aplikasi ini berjalan pada *server* dan dapat diakses dengan menggunakan *web browser*, juga menggunakan jaringan *internet*. penelitian kualitatif ini menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkrip wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video, dan lain sebagainya yang tidak mengacu kepada hasil tapi lebih kepada proses.

Berikut Ketentuan Umum Bagi Dosen dan Mahasiswa Pengguna *E-learning* :

1. Dosen dan mahasiswa hanya bisa menggunakan *username* dan *password* sesuai dengan *username* dan *password* yang digunakan ketika login pada *Smart campus* (Sisfo) Universitas Stikubank Semarang.
2. Setelah melakukan *login*, setiap Dosen langsung dapat melihat jenis mata kuliah, jumlah mata kuliah dan kelompok mahasiswa tiap mata kuliah yang diampunya sesuai jadwal pada *smart campus*.
3. Dosen tidak perlu lagi membuat/mendaftarkan mata kuliah sendiri, karena sistem *E- learning* ini sudah terintegrasi dengan *smart campus* (Sisfo).
4. Dosen tidak perlu lagi memasukkan satu-persatu nama mahasiswa yang diajar, karena nama-nama mahasiswa sudah secara otomatis masuk ke sistem masing-masing mata kuliah yang diampu.
5. Setelah melakukan login, mahasiswa langsung dapat melihat jenis mata kuliah yang diambil, jumlah mata kuliah, kelompok mata kuliah dan peserta/mahasiswa lain yang secara otomatis akan muncul sesuai dengan jadwal pada *smart campus*.
6. Mahasiswa tidak perlu mendaftarkan diri ke mata kuliah yang diambil, karena secara otomatis nama mahasiswa tersebut sudah masuk ke dalam sistem *E-learning* ini.
7. Mahasiswa bisa mencari nama Dosen dan nama mata kuliah yang diambil menggunakan menu "*Search*" pada tampilan *E-learning* ini.

8. *E-learning* bukan sebagai pengganti kehadiran mahasiswa dikelas karena berdasarkan peraturan Unisbank bahwa mahasiswa wajib hadir di kelas minimal 75% dari seluruh kehadiran.

Dalam pembahasan ini penulis akan menguraikan cara pemanfaat yang bisa dilakukan oleh dosen dan mahasiswa.

4.2.1 Pemanfaatan Oleh Dosen

Dalam *e-learning* yang telah disediakan oleh kampus, dosen sangat dimudahkan dan di pasilitasi yang memungkinkan *e-learning* menjadi alternatif media belajar jarak jauh yang sangat membantu dosen dalam memaksimalkan perkuliahan ketika tidak bisa di maksimalkan di dalam kelas. Seiring dikembangkanya *e-learning* di Universitas Stikubank, banyak dari dosen yang sudah memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran baik itu pemberian materi, tugas ataupun kuis.

Dengan adanya *e-learning* yang baru yang sudah terintegrasi dengan smart campus sebagai *web* kampus Universitas Stikubank ini mempermudah dosen dalam mengaksesnya karena ada beberapa keuntungan, di antaranya :

1. *Account* yang sama dengan *smart campus*.
2. Dosen tidak perlu lagi melakukan penjadwalan sendiri karena sudah terintegrasi dengan *smart campus*.

4.2.1.1 Mengunggah (*upload*) Materi

Di bagian ini dosen dapat mengupload materi kuliah sesuai tanggal perkuliahan yang telah di atur sebelumnya untuk mempermudah dosen memberikan materi dan juga mempermudah mahasiswa mendapatkan materi.

Berikut adalah cara dosen mengunggah (*upload*) materi

1. Pastikan *Mode Ubah* dalam posisi *ON*
2. Klik “+*Add an activity or resource*” pada setiap minggu pertemuan
3. Klik “*File*” pada *resource* yang ditampilkan lalu klik “tambah”
4. Isikan beberapa kolom yang harus diisi (ditandai dengan tanda *). Adapun beberapa kolom yang dapat diisi dan diatur adalah sebagai berikut :
 - Nama* = diisi nama materi yang akan diupload, misalkan diberi nama “Materi Pertemuan 1”
 - *Deskripsi** = diisi tentang deskripsi atau penjelasan dari materi kuliah yang akan diupload.
5. Tambahkan *file* yang akan diupload dengan meng-klik “*Add*” pada menu “*Content*”, dan pilih “*upload file*”, kemudian klik “browse” untuk mencari lokasi file materi yang akan kita upload selanjutnya klik “*upload this file*”.
6. Setelah meng-klik “*Upload this file*” maka akan tampak *file* kita yang telah diunggah (*upload*)
7. Lakukan proses penyimpanan *file* materi yang telah diupload dengan meng-klik “Simpan dan kembali ke kursus” atau “Simpan dan tampilkan”. Di bawah

ini adalah tampilan *file* materi yang telah diunggah dan sudah masuk pada jadwal perkuliahan setelah meng-klik “Simpan dan tampilkan”.

4.2.1.2 Mengupload Tugas

Di bagian ini dosen bisa memanfaatkan *e-learning* sebagai media untuk meng upload tugas yang memungkinkan interaksi mahasiswa dengan dosen di mana saja dan kapan saja lewat media *online* karena dosen bisa memberikan tugas dan juga memberikan komentar atas hasil yang telah dikerjakan mahasiswa

Berikut adalah cara dosen mengupload tugas :

1. Pastikan Mode Ubah dalam posisi *ON*
2. Klik “+*Add an activity or resource*” pada setiap minggu pertemuan
3. Klik “Assignment” pada resource yang ditampilkan lalu klik “tambah”
4. Isikan beberapa kolom yang harus diisi (ditandai dengan tanda *). Adapun beberapa kolom yang dapat diisi dan diatur adalah sebagai berikut :

- *Assignment name** = diisi nama tugas yang akan diupload, misalkan diberi nama “Tugas 1”

- *Description** = diisi tentang deskripsi atau penjelasan dari tugas kuliah yang akan diupload.

5. Tentukan tipe *submission* untuk menentukan batasan tugas yang harus dikerjakan dan dikirimkan oleh mahasiswa seperti jenis tugas berupa *file* (*File submission*), menentukan jumlah maksimum *file* yang dapat diupload oleh mahasiswa (*Maximum number of uploaded files*) dan maksimum kapasitas *file*

yang dapat diupload oleh mahasiswa dengan meng-klik “*Maximum submission size*” dengan ukuran antara 10 KB hingga 10 MB.

6. Tentukan ketersediaan waktu (*Availability*) tugas dengan mengatur awal tanggal dan jam tugas pada “*Allow submission from*”, kemudian diatur juga batas waktu maksimum tanggal tugas untuk dikerjakan oleh mahasiswa dengan mengatur pada “*Due date*” dan menentukan batas akhir pengerjaan tugas dengan mengatur “*Cut-off date*”.
7. Untuk pengaturan yang lain dapat dilakukan menggunakan default yang sudah muncul pada pengaturan. Setelah itu simpan seluruh pengaturan dengan meng-klik “Simpan dan tampilkan”.

4.2.1.3 Membuat Kuis

Media *e-learning* juga bisa dimanfaatkan dosen untuk memberikan kuis kepada mahasiswa.

Berikut cara dosen membuat kuis untuk mahasiswa:

1. Pastikan Mode Ubah dalam posisi *ON*
2. Klik “+*Add an activity or resource*” pada setiap minggu pertemuan
3. Klik “Kuis” pada *resource* yang ditampilkan lalu klik “tambah”
4. Isikan nama kuis pada kolom “Nama*” dan deskripsi kuis pada “Perkenalan”
5. Atur *Timing*/waktu kuis sesuai dengan ketentuan waktu yang akan diberikan dengan mengatur tanggal, bulan, tahun, jam dan menit.
6. Atur pengaturan nilai, *layout*, *question behavior* dan lain-lainnya. Pengaturan ini bisa dilakukan dengan menggunakan default yang telah dimunculkan pada tampilan.

7. Kemudian klik “Simpan dan tampilkan”.

Ada tiga pilihan dosen untuk membuat kuis diantaranya :

➤ **Cara Dosen Membuat Kuis Jenis “Essay”**

Kuis dalam bentuk *essay* adalah salah satu pilihan dosen untuk memberikan kuis kepada mahasiswa didiknya.

1. Lakukan langkah 1-7 pada penjelasan membuat kuis seperti yang telah dijelaskan sebelumnya
2. Klik “*Add a question*” untuk memberikan pertanyaan pada kuis
3. Pilih jenis pertanyaan yang akan dibuat pada kuis, untuk membuat soal dalam bentuk *essay* kemudian pilih “*Essay*”, setelah itu klik “selanjutnya”.
4. Isikan nama pertanyaan pada kuis dengan mengisi nama pada “*Question name**”
5. Isikan kalimat pertanyaan dengan menuliskan pada “*Question text*”.
6. Atur *response format*, atur berapa baris pada “*input box size*”, atur untuk memperbolehkan mahasiswa melampirkan file atau tidak pada “*Allow attachment*”, dan pengaturan yang lainnya
7. Klik “Simpan” untuk menyimpan seluruh pengaturan kuis yang telah dibuat

➤ **Cara Dosen Membuat Jenis Kuis “Multi Choice”**

Kuis dalam bentuk *Multiple Choice* adalah pilihan selanjutnya untuk dosen dalam memberikan kuis kepada mahasiswa didiknya yang mungkin bisa menjadi variasi dosen dalam memberikan kuis kepada mahasiswanya agar tidak terkesan monoton.

Berikut cara dosen membuat jenis kuis “*Multi Choice*” :

1. Lakukan langkah 1-7 pada penjelasan membuat kuis seperti yang telah dijelaskan sebelumnya
2. Klik “*Add a question*” untuk memberikan pertanyaan pada kuis
3. Pilih jenis pertanyaan yang akan dibuat pada kuis, untuk membuat soal dalam bentuk *multiple choice* kemudian pilih “*Multiple choice*”, setelah itu klik “selanjutnya”.
4. Isikan nama pertanyaan pada kuis dengan mengisi nama pada “*Question name**”
5. Isikan kalimat pertanyaan dengan menuliskan pada “*Question text*”
6. Tentukan jenis jawaban dengan mengatur pada “*One or multiple answers?*”
7. Isikan beberapa jawaban sebagai alternatif pilihan pada “*Answers*”, dan berikan nilai terhadap salah satu jawaban yang benar pada “*Nilai*”. Untuk jawaban lain yang dianggap salah cukup memilih “*Tidak ada*”.
8. Klik “*Simpan*” untuk menyimpan seluruh pengaturan kuis yang telah dibuat

➤ **Cara Dosen Membuat Kuis Jenis “*True False*”**

Kuis dalam bentuk *true false* adalah pilihan selanjutnya bagi dosen untuk memberika kuis kepada mahasiswa didiknya.

Berikut cara membuat kuis jenis “*true false*”:

1. Lakukan langkah yang sama ketika anda membuat kuis jenis *essay* dan *Multi Choice*.
2. Isikan kalimat pertanyaan dengan menuliskan pada “*Question text*”

3. Tentukan jenis jawaban dengan mengatur pada “*correct answer*”, kemudian isikan jawaban yang masuk dalam kategori benar (*true*) dan mengisikan jawaban yang masuk dalam kategori salah (*false*).
4. Simpan pengaturan dengan meng-klik “Simpan perubahan”.

4.2.2 Pemanfaatan *E-learning* Oleh Dosen Diseluruh Fakultas

Seluruh dosen disemua fakultas di Unisbank sangat diharapkan menggunakan media *e-learning* yang dapat membantu meningkatkan interaksi dan komunikasi antara mahasiswa dan dosen dan tentunya meningkatkan kualitas belajar mengajarnya. Berdasarkan wawancara kami dengan Kepala lab di Universitas Stikubank yaitu Pak Heribetrus S.Si,M.Cs bahwa selama ini media *e-learning* sudah maksimal dimanfaatkan di Fakultas Teknik Informasi namun beliau masih belum tau untuk fakultas-fakultas lain karena belum dilakukan pengecekan secara intens. Bahkan Untuk mensosialisasikan media *e-learning* ini kepada seluruh dosen fakultas dan jurusan, pihak kampus sudah mengadakan pelatihan-pelatihan berkaitan dengan *e-learning* tersebut dan bahkan di *e-learning* terbaru ini ada petunjuk atau cara bagi dosen untuk memaksimalkan media *e-learning*.

4.2.3 Pemanfaatan Oleh Mahasiswa

Kemudahan yang di berikan Universitas kepada mahasiswa dalam menempuh masa kuliahnya yaitu salah satunya dengan menyediakan media *e-learning* sebagai media pembelajaran *online* untuk memudahkan mahasiswa dalam menyelesaikan perkuliahan. Adapun kemudahan-kemudahan yang bisa

didapat atau dimanfaatkan oleh mahasiswa di dalam media *e-learning* yang tentunya setelah dosen yang bersangkutan juga menggunakan media *e-learning* ini adalah sebagai berikut :

4.2.3.1 Mengunduh (*download*) File Materi

Untuk mengunduh (*download*) *file* materi yang telah diunggah oleh Dosen, maka dapat dilakukan dengan meng-klik judul materi kuliah yang diikuti setiap minggu. Materi yang telah diunduh dapat disimpan sebagai *file* pada komputer masing-masing.

Berikut cara mengunduh (*download*) materi :

1. Masukkan *username* dan *password* pada tampilan login.
2. Klik pada salah satu mata kuliah yang diikuti, jika dosen telah mengunggah materi perkuliahan.
3. Kemudian klik *file* materi yang tersedia, *download* dan simpan materi tersebut pada komputer masing-masing.

4.2.3.2 Mengirim (*upload*) Tugas

Setelah tugas diumumkan melalui *e-learning*, mahasiswa akan membaca tugas sesuai mata kuliah masing-masing, kemudian mahasiswa akan mengerjakan tugas tersebut dan mengirimkan tugas yang harus diunggah (*upload*) dalam sistem *e-learning* ini. Berikut cara mengirim (*upload*) tugas :

1. Masukkan *username* dan *password* pada tampilan login.
2. Klik pada salah satu mata kuliah yang diikuti, jika dosen telah mengunggah tugas kuliah.

3. Kemudian klik “Tugas” yang tersedia dan setelah mengerjakan tugas dan menyimpannya kemudian lakukan pengiriman (*Submission*) sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan oleh Dosen sebelumnya. Hal yang paling penting dan harus diperhatikan oleh mahasiswa adalah batasan waktu pengerjaan tugas yang diberikan oleh Dosen. Mahasiswa tidak akan bisa mengirimkan tugas lagi jika *deadline (due date)* telah berakhir.
4. Klik “*Add submission*” untuk mengirimkan tugas yang telah diberikan oleh Dosen. Tugas yang dikerjakan biasanya dikirimkan dalam bentuk file PDF atau MSWord.
5. Lakukan “*Drag and drop file*” dari komputer anda, atau klik “*Add*” untuk memasukkan *file* tugas yang telah disimpan pada komputer. Tentukan tampilan pada posisi “*upload file*” dan klik “*browse*” untuk mencari *file* tugas yang telah tersimpan pada komputer.
6. Setelah *file* tugas ditentukan, kemudian klik “*Upload this file*” sehingga akan terlihat tampilan seperti gambar di bawah ini. Untuk menyimpan file tugas yang telah diupload, klik “Simpan perubahan”.
7. Setelah *file* tugas disimpan, anda dapat melakukan pengeditan untuk memperbaiki tugas dengan meng-klik “*Edit Submission*”.

4.2.3.3 Mengerjakan Kuis

Media *e-learning* juga menyediakan tempat untuk mahasiswa dalam mengerjakan kuis karena di sistem ini juga sudah tersedia layanan itu. Tapi ini tidak lepas dari peranan dosen, apakah dosennya menggunakan *e-learning* atau tidak dalam pembuatan kuisnya jika dosen tersebut berhalangan hadir.

Berikut cara mengerjakan kuis :

1. Masukkan *username* dan *password* jika anda menggunakan *E-learning* untuk memulai mengerjakan kuis
2. Tentukan kuis yang akan dikerjakan dengan menentukan mata kuliah dan kuis yang terdapat di dalamnya.
3. Klik “Mencoba kuis sekarang” untuk memulai mengerjakan kuis, setelah itu kemudian klik “Start attempt” untuk memulai mengerjakan kuis (berlaku untuk semua jenis kuis).
4. Jika seluruh soal kuis telah dikerjakan, maka langkah selanjutnya adalah mengirimkan hasil tugas dengan cara meng-klik “*Submit all and finish*”.

4.2.4 Pemanfaatan *E-learning* oleh Mahasiswa di Seluruh Fakultas

Pemanfaatan seperti mengupload materi, mengerjakan tugas dan kuis, apabila dosen matakuliah menggunakan media *e-learning* ini bisa dilakukan seluruh mahasiswa diseluruh fakultas di Unisbank. Tapi bukan sebagai pengganti kehadiran di kelas, karena berdasarkan peraturan kampus bahwa mahasiswa diwajibkan 75% untuk kehadiran dikelas.

Selama ini media *e-learning* sudah maksimal dimanfaatkan di Fakultas Teknik Informasi Yang sudah cukup akrab dengan komputer dan juga media *internet* dan di permudah dengan *hot spot* di kampus yang memungkinkan mahasiswa untuk selalu terhubung dengan dunia maya. Untuk penggunaan di fakultas lain ini juga belum dilakukan pengecekan secara intens dan berkala dari pihak kampus. Seperti halnya kepada dosen, sosialisasi mengenalkan *e-learning*

kepada mahasiswa seluruh fakultas juga sudah sering di laksanakan seperti mengadakan pelatihan-pelatihan penggunaan *e-learning* untuk mahasiswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Dari analisis sistem *e-learning* pada Universitas Stikubank ini maka penulis dapat mengambil kesimpulan, sebagai berikut :

1. Dosen dapat memanfaatkan sistem informasi akademik yang mempermudah bagi kerja mereka, seperti memberi materi perkuliahan ataupun memberi tugas-tugas dan ujian melalui sistem *e-learning*.
2. Analisis pemanfaatan *e-learning* pada Universitas Stikubank ini diketahui penggunaan dan pemanfaatan *e-learning* di tiap-tiap fakultas di Universitas Stikubank.
3. Dengan analisis *e-learning* mahasiswa dapat langsung mengambil materi perkuliahan yang sudah diupload oleh dosen sesuai mata kuliah masing-masing dan juga mahasiswa dapat mengerjakan atau mengupload tugas mereka langsung ke *e-learning* sesuai dengan mata kuliah masing-masing.

5.2 SARAN

Dari pengumpulan data-data dan kuliah kerja praktek, ada sedikit saran yang dapat berguna bagi pembaca dan bagi Unisbank itu sendiri antara lain:

1. Agar pemanfaatan *e-learning* lebih menyeluruh kesemua fakultas di Unisbank penulis menyarankan agar terus melakukan sosialisasi seperti pelatihan bagi dosen ataupun bagi mahasiswa dan pengecekan yang berkala supaya diketahui

sudah sejauh mana fakultas-fakultas memanfaatkan *e-learning* ini sebagai media pembelajaran yang baru yang di programkan oleh kampus. sangat di sayangkan jika hanya Fakultas Teknik Informatika saja yang menggunakan *e-learning* karena tentunya pendanaan yang dikucurkan untuk pembuatan tidak mungkin sedikit.

2. Untuk pemanfaatan yang lebih merata kesetiap jurusan di seluruh fakultas di Unisbank penulis menyarankan supaya *e-learning* menjadi program wajib disetiap fakultas agar tidak ada lagi alasan dosen batal memberikan materi ataupun kuis karena berhalangan hadir. Apalagi di era global seperti sekarang ini Media komputer dan *internet* juga bukan barang asing lagi bagi mahasiswa ataupun dosen apapun jurusan dan fakultasnya.

DAFTAR PUSTAKA

Rizki, dkk. 2013. **Analisis Sistem E-learning pada UIN Syarif Hidayatullah**

Jakarta (Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Penulisan

Skripsi).Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma.

Alwi, Hasan. 2002. **Kamus Besar Bahasa Indonesia**. Jakarta: Balai

Pustaka

Fileforum. (2013)Diakses pada tanggal 10 September 2013, dari

<http://raissasha.blogspot.com/2012/04/dampak-positif-dari-e-learning.html>

Fileforum. (2013), Diakses pada tanggal 10 September 2013, dari

<http://www.mint.web.id/2013/03/pengertian-internet-dan-sejarah.html>

Fileforum. (2013), diakses pada tanggal 12 September 2013, dari

<http://www.unisbank.ac.id/sejarah/sejarah-universitas-stikubank-semarang-unisbank.html>

Fileforum. (2013), diakses pada tanggal 12 September 2013, dari

<http://elearning.unisbank.ac.id/>

LAMP IRAN

