



**ANALISIS PEMANFAATAN *HYBRID LEARNING* DALAM  
PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR PADA UNIVERSITAS  
ESA UNGGUL JAKARTA**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**  
Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Penulisan Skripsi

**Oleh :**

- |                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| <b>1. Mitha Atsiro</b>     | <b>(09.142.133)</b>  |
| <b>2. M. Adi Dwi Cahyo</b> | <b>(09.142.134N)</b> |
| <b>3. Aris Diansyah</b>    | <b>(09.142.334N)</b> |
| <b>4. Hasanuddin</b>       | <b>(09.142.221)</b>  |
| <b>5. Andi Afriangga</b>   | <b>(08.142.270)</b>  |
| <b>6. M. Tezar</b>         | <b>(08.142.097)</b>  |

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS BINA DARMA  
PALEMBANG  
2012**

## LEMBAR PENGESAHAN

Kelompok A2

Nama Ketua	: Mitha Atsiro	(09.142.133)
Anggota	: M. Adi Dwi Cahyo	(09.142.134N)
	: Aris Diansyah	(09.142.334N)
	: Hasanuddin	(09.142.221)
	: Andi Afriangga	(09.142.270)
	: M.Tezar	(09.142.079)

Fakultas	: Ilmu Komputer
Program Studi	: Teknik Informatika
Judul	: <b><i>“ANALISIS PEMANFAAT HYBRID LEARNING DALAM PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR PADA UNIVERSITAS ESA UNGGUL JAKARTA”</i></b>

Pembimbing I

Pembimbing II

**A. Haidar Mirza, S.T.,M.Kom**

**Hutrianto, M.Kom**

Mengetahui,  
Palembang, Mei 2012  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Bina Darma  
Program Studi Teknik Informatika  
Ketua,

**Syahril Rizal, S.T., M.M., M.Kom**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO :

- *Belajar dengan ikhlas, manfaatnya tiada batas.*
- *Belajar janganlah malas-malas, masa depan akan tak jelas.*
- *Belajar dengan was-was, hasilnya pun tak akan puas.*

### *Kupersembahkan kepada :*

- *Tuhan Yang Maha Esa*
- *Ayah dan Ibu kami tercinta*
- *Kakak dan Adik kami tercinta*
- *Pembimbing yang kami hormati*
- *Teman-teman di Universitas Bina Darma  
Palembang*
- *Dan tak lupa almamater yang kami banggakan*

## KATA PENGANTAR

*Assalammu'alaikum Wr, Wb*

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang mana berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan di Universitas INDONUSA Esa Unggul Jakarta yang berjudul **“ANALISIS PEMANFAATAN *HYBRID LEARNING* DALAM PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR PADA UNIVERSITAS ESA UNGGUL JAKARTA”**.

Adapun laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang.

Pada saat melaksanakan Praktek Kerja Lapangan dan menyusun laporan penulis banyak mendapat bimbingan, arahan, dan petunjuk dari berbagai pihak, sehingga sangat membantu dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan dan menyusun laporan ini. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Ir. H. Bochari Rachman, M. Sc., selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang,
2. M. Izman Herdiansyah, ST, MM. PhD., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Syahril Rizal, S.T., M.M., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer,
4. A. Haidar Mirza, S.T., M.Kom, selaku Pembimbing I dalam penulisan laporan,
5. Hutrianto, M.Kom., selaku Pembimbing II dalam penulisan laporan,
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Bina Darma Palembang,
7. Keluarga yang telah memberikan dorongan baik dalam bentuk materi maupun moral,
8. Teman-teman di Program Studi Teknik Informatika yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini.

Pada akhirnya penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan untuk pengembangan di waktu mendatang.

*Wassalammu'alaikum Wr. Wb.*

Palembang, Maret 2012

Penulis

## ABSTRAK

Teknologi informasi merupakan alat bantu yang sangat efektif bagi seseorang, institusi atau Negara dalam menyampaikan informasi di era globalisasi yang berbasis informasi dan pengetahuan. Media yang paling banyak memberikan kontribusinya dalam perkembangan teknologi ini adalah internet dengan salah satu teknologinya yang berbasis *web* atau *website*. Teknologi ini mampu memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, baik berupa teks, gambar, video, maupun audio visual. Namun dalam konteks perancangan teknologi ini masih banyak terlihat kecenderungan pada *web design* hanya terfokus pada aspek teknologikalnya saja, tetapi jarang sekali memperhatikan aspek kesehatan dan kenyamanan kerja dari para pengguna *website* tersebut. Ini terlihat dari beberapa indikator seperti kombinasi warna yang dipakai cepat melelahkan mata, struktur navigasi yang sulit dipahami, waktu akses *website* yang relative lambat.

Kata kunci : *portal web, website, web design.*

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Praktek Kerja Lapangan .....	3
1.4.1 Tujuan .....	3
1.4.2 Manfaat .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Lokasi dan Waktu Praktek Kerja Lapangan .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Internet .....	7
2.1.1 Pengertian Internet .....	7
2.1.2 Sejarah Internet .....	8

2.1.3 Istilah-istilah Internet .....	9
2.2 Website .....	9
2.3 Portal Web .....	10
2.4 World Wide Web (WWW) .....	10
2.5 HyperText Transfer Protocol (HTTP) .....	11
2.6 Uniform Resource Locator (URL) .....	12
2.7 Homepage .....	12
2.8 Browser .....	13
2.9 Analisis .....	14
2.9.1 Metode Analisis .....	14

### **BAB III KEADAAN UMUM INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER**

3.1 Sejarah Universitas INDONUSA Esa Unggul .....	16
3.2 Visi, Misi dan Tujuan Universitas INDONUSA Esa Unggul..	17
3.2.1 Visi Universitas Esa Unggul .....	17
3.2.2 Misi Univesitas Esa Unggul .....	17
3.2.3 Tujuan Universitas Esa Unggul .....	18
3.3 Fakultas dan Jurusan di Universitas Esa Unggul .....	19
3.4 Struktur Organisasi Universitas Esa Unggul .....	21
3.4.1 Struktur Organisasi Fakultas .....	26
3.4.2 Struktur Organisasi Yayasan dan Universitas.....	29
3.4.3 Struktur Organisasi Departemen dan Pendukung...	29
3.5 Portal Web Universitas Esa Unggul .....	31

## **BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

4.1 Pembahasan <i>Web</i> .....	32
4.1.1 Menu <i>Home</i> .....	33
4.1.2 Menu Tentang Kami .....	33
4.1.3 Menu Fakultas .....	35
4.1.4 Menu Pascasarjana .....	36
4.1.5 Menu Int'l Program .....	37
4.1.6 Menu Fasilitas .....	38
4.2 Teknik Analisis .....	39
4.2.1 Analisis <i>Design Web</i> .....	39
4.2.2 Analisis <i>Navigasi</i> .....	40
4.2.3 Analisis <i>Font</i> .....	41
4.2.4 Analisis <i>Colour</i> .....	42
4.2.5 Analisis Multimedia .....	44
4.3 Analisis Bahasa ( <i>Language</i> ) .....	45
4.4 Analisis Batasan Pengguna ( <i>User Control</i> ) .....	46
4.5 Learning Management System .....	48

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran .....	50

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kantor Penjaminan Mutu Universitas Esa Unggul.....	25
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Yayasan dan Universitas .....	29
Gambar 4.1 Menu <i>Home</i> .....	33
Gambar 4.2 Menu Tentang Kami .....	33
Gambar 4.3 isi info dalam Menu Tentang Kami .....	34
Gambar 4.4 Menu Fakultas .....	35
Gambar 4.5 Menu Pascasarjana .....	36
Gambar 4.6 Menu Int'l Program .....	37
Gambar 4.7 Menu Fasilitas .....	38
Gambar 4.8 halaman awal <i>web</i> Universitas Esa Unggul .....	41
Gambar 4.9 penuisan <i>font</i> pada <i>web</i> Esa Unggul .....	42
Gambar 4.10 halaman awal <i>web</i> Universitas Esa Unggul menggunakan warna biru, putih .....	43
Gambar 4.11 <i>web</i> jurnal ilmiah Univesitas Esa Unggul menggunakan warna coklat .....	43
Gambar 4.12 multimedia teks pada <i>web</i> Universitas Esa Unggul .....	44
Gambar 4.13 halaman <i>web</i> menggunakan Bahasa Indonesia .....	45

Gambar 4.14 halaman <i>web</i> menggunakan Bahasa Inggris .....	46
Gambar 4.15 Hybrid Learning .....	47
Gambar 4.16 e-Portfolio Esa Unggul .....	47
Gambar 4.17 Learning Management System .....	48

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Kerangka Organisasi Penjaminan Mutu UEU .....	26

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Di tengah-tengah usaha peningkatan kualitas pembelajaran (proses belajar-mengajar), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (selanjutnya disingkat TIK) perlu mendapat perhatian khusus dari kalangan pendidikan, khususnya kalangan pendidikan tinggi. Saat ini, dengan segala kemampuan yang dimilikinya TIK banyak menawarkan hal-hal baru bagi dunia pendidikan tinggi, hal-hal yang tidak terpikirkan sebelumnya. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan, yang secara umum disebut sebagai *e-Learning*, diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Disisi lain, perkembangan teknologi tersebut juga memperlihatkan hal menarik.

Kemungkinan terjadinya kebosanan mahasiswa dalam menerima materi dari dosen menjadi satu alasan yang membuat proses pembelajaran berbasis *e-learning* dibuat. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat membantu mahasiswa menjadi lebih aktif dan dapat meningkatkan kualitas seorang mahasiswa. Mahasiswa yang sering mendapat masalah dalam menyerap materi dari dosen atau terkesan lambat menyerap materi dari dosen diharapkan akan terbantu dengan adanya proses pembelajaran berbasis *e-learning* tersebut. Mahasiswa yang harusnya belajar dikarenakan dosennya berhalangan hadir, dapat membuat mahasiswa ketinggalan materi atau tidak bisa menerima materi secara keseluruhan.

Bahan ajaran atau materi kuliah yang memerlukan waktu yang panjang selalu jadi masalah bagi dosen yang mengharuskan semua materi dapat dimengerti oleh mahasiswa. Faktor waktu yang singkat ataupun faktor yang tidak bisa kita duga, itu semua bisa membuat dosen tidak bisa menyampaikan seluruh materinya. Saat ini selain materi yang sangat berkualitas sesuatu yang bersifat menarik dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi agar bisa diserap atau dikuasai oleh mahasiswa.

Penggunaan internet saat ini sangat buming di kalangan masyarakat terkhusus di kalangan mahasiswa oleh karena itu proses pembelajaran berbasis *e-learning* diharapkan dapat membuat mahasiswa terbantu dalam mendapatkan materi pembelajaran dari dosen. Dengan adanya proses pembelajaran berbasis *e-learning* diharapkan mahasiswa tidak selalu membuka situs-situs yang berbau negatif tapi lebih ke yang positif. Pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa (*student-centered-learning*) memungkinkan mahasiswa lebih mudah mengakses segala sumber pembelajaran yang tersedia dan dapat diakses dengan pemanfaatan TIK. Di lingkungan universitas INDONUSA Esa Unggul, proses pembelajaran berbasis *e-learning* tersebut disebut sebagai *Hybrid Learning*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian sebagai berikut :

“ ANALISIS PEMANFAATAN *HYBRID LEARNING* DALAM PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR PADA UNIVERSITAS ESA UNGGUL JAKARTA.”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah Penggunaan *Hybrid Learning* dapat membantu Mahasiswa dan Dosen dalam proses belajar dan mengajar pada Universitas Esa Unggul Jakarta?
2. Apakah Penggunaan *Hybrid Learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada Universitas Esa Unggul Jakarta?

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk lebih mengarahkan masalah yang ada serta tidak terlalu menyimpang dari permasalahan yang akan dilakukan pada penulisan laporan Penelitian ini, maka pengamatan hanya lebih diarahkan dengan sesuatu yang berhubungan dengan Pemanfaatan *Hybrid learning* Universitas Esa unggul Jakarta

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Untuk menganalisa pemanfaatan *Hybrid Learning* dalam proses belajar dan mengajar pada Universitas Esa Unggul Jakarta

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat bagi Penulis/Mahasiswa dapat memperluas wawasan dalam dunia Teknologi terutama dalam proses pembelajaran yang berbasis *e-Learning*.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penulisan laporan penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

### 1. Studi Pustaka

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

### 2. Wawasan

Yaitu memberikan beberapa pertanyaan kepada staff tentang bahan-bahan data yang dibutuhkan.

### 3. Observasi

Yaitu mengadakan penelitian langsung ke objek yang akan diteliti dengan mengadakan pengamatan dan penganalisaan terhadap informasi yang dibutuhkan yaitu dengan mengadakan pengamatan langsung di Universitas Esa Unggul Jakarta.

## **1.7 Sistematika Pembahasan**

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

## **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab ini menguraikan latar belakang masalah, tujuan dan manfaat pengamatan, rumusan masalah, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

**BAB II TINJAUAN UMUM UNIVERSITAS ESA UNGGUL**

Pada Bab ini menguraikan tentang Sejarah Universitas, Struktur Organisasi, Tugas dan Tanggung Jawab.

**BAB III LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini menguraikan pengertian memberikan landasan pemikiran yang berisi teori-teori mengenai *Hybrid Learning* pada Universitas Esa Unggul Jakarta

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang studi kelayakan sistem, kelebihan sistem yang digunakan serta kekurangannya.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada Bab ini menguraikan kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan bab-bab di atas dan kemudian dilanjutkan dengan saran-saran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN UMUM**

#### **2.1. Sejarah Universitas Esa Unggul**

Universitas Esa Unggul (UEU) didirikan pada tahun 1993 dibawah naungan Yayasan Pendidikan Kemala Mencerdaskan Bangsa adalah Perguruan Tinggi Swasta terkemuka dan menjadi salah satu Universitas Swasta terbaik di Indonesia. Dalam satu dekade terakhir ini UEU mengalami perkembangan yang sangat pesat menjadi salah satu Perguruan Tinggi Swasta (PTS) terkemuka di Jakarta. Sejarah mencatat bahwa UEU adalah Perguruan Tinggi yang merintis dan memelopori pendirian Akademi Rekam Medik (ARM) dan Program Sarjana Terapan Fisioterapi yang pertama di Indonesia. Program peningkatan kualitas akademik mahasiswa dan dosen, pelayanan, sarana dan prasarana, penelitian dan pengabdian masyarakat serta kualitas lulusan menjadi prioritas utama untuk mencapai a *World Class University*. Namun, tantangan lingkungan strategik juga menuntut UEU untuk selalu melakukan penyesuaian dan inovasi pada nilai-nilai, budaya kerja dan etos kerjanya menjadi perguruan tinggi kelas dunia, berarti UEU bertekad untuk mengacu pada standar perguruan tinggi kelas dunia dan menjalankan best practices yang dilakukan oleh perguruan tinggi kelas dunia.

UEU berupaya menghasilkan output, baik hasil penelitian maupun hasil pengabdian masyarakat, yang diakui kontribusinya oleh komunitas internasional. Dan yang paling penting UEU berupaya keras untuk menghasilkan lulusan yang

mempunyai kompetensi dan berdaya saing global. Kewirausahaan dan kreatifitas, yang secara eksplisit telah dijadikan spirit dan tema utama akan mewarnai seluruh perjalanan kemajuan menjelang 25 (dua puluh lima) tahun berdirinya UEU sampai dengan tahun – tahun berikutnya.

UEU dikenal bukan hanya menghasilkan pemikir cerdas dan kritis, namun juga menghasilkan lulusan yang inovatif dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan. UEU mengembangkan dan menjalin kerjasama dengan berbagai pihak baik institusi nasional maupun internasional dengan Universitas dan Program Studi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kurikulum, dan mutu lulusan UEU, sehingga memiliki ketrampilan dan kompetensi terbaik sesuai dengan bidangnya.

Lokasi UEU berada di daerah yang strategis pada kawasan pendidikan tinggi di wilayah Jakarta Barat. Kampus yang berlokasi di sisi Tol Tomang – Kebon Jeruk mudah dicapai dari seluruh penjuru Jakarta, Tangerang, Bekasi, Bogor dan sekitarnya. Dengan areal kampus hijau seluas 4,5 Ha di jantung kota Jakarta, UEU terus berkembang sebagai “Urban Campus” yang menjadi kebanggaan masyarakat.

## **2.2. Visi dan Misi Universitas**

### **2.2.1. Visi**

Menjadi perguruan tinggi kelas dunia berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan yang unggul dalam mutu pengelolaan (proses) dan hasil (output) kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

1. Menjadi perguruan tinggi kelas dunia berarti :

- a. Menjadi perguruan tinggi yang menjalankan praktek praktek terbaik (best practices) yang dilakukan oleh perguruan tinggi kelas dunia;
- b. Mengadopsi standar standar perguruan tinggi kelas dunia (ISO; IWA-2; Webometrics);
- c. Menghasilkan output (lulusan, penelitian, pengabdian pada masyarakat, literatur) yang diakui oleh komunitas global;
- d. Mempunyai lulusan yang mempunyai kompetensi dan daya saing global;
- e. Menjalin kerjasama dan networking dengan institusi asing;
- f. Dikenal di dunia internasional.

2. Berbasis intelektualitas, kreatifitas dan kewirausahaan berarti :

Untuk mengarah menjadi kelas dunia, institusi harus didukung oleh dan menghasilkan SDM (civitas akademika) yang :

- a. Intelek : cerdas, berpikir kritis dan analitis dalam mengembangkan ide ide dan ilmu pengetahuan baru
- b. Kreatif : secara inovatif mampu mengaplikasikan (secara ekonomis) ilmu pengetahuan baru hal hal yang dapat meningkatkan kesejahteraan manusia.
- c. Mempunyai jiwa kewirausahaan : mampu mengemas (menjual) aplikasi tadi sehingga dapat menghasilkan keuntungan ekonomis.

Sehingga Universitas Esa Unggul dikenal sebagai perguruan tinggi yang bukan hanya menghasilkan pemikir cerdas dan kritis (intelektual) yang mampu secara

akademik, namun juga menghasilkan orang-orang yang mempunyai pemikiran yang inovatif dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan.

3. Unggul dalam mutu pengelolaan (proses) dan hasil (output) Tri Dharma Perguruan Tinggi berarti :

Kami percaya bahwa Universitas Esa Unggul akan mempunyai menjadi perguruan tinggi kelas dunia dan mempunyai reputasi tinggi bila mampu berkontribusi pada masyarakat melalui proses pendiseminasian ilmu pengetahuan (pendidikan), penemuan pengetahuan baru (penelitian) dan pengaplikasian ilmu pengetahuan untuk kesejahteraan umat manusia yang unggul (pengabdian pada masyarakat), yang unggul. Unggul berarti yang terbaik dan yang terdepan.

### **2.2.2 Misi**

1. Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dan relevan.
2. Menciptakan suasana akademik yang kondusif.
3. Memberikan pelayanan prima kepada seluruh pemangku kepentingan.

Tujuan dari dilaksanakannya misi-misi tersebut adalah:

1. Menghasilkan sumber daya manusia yang berkarakter dan berdaya saing tinggi;
2. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ipteks dan kesejahteraan umat manusia;
3. Tumbuh berkembangnya Universitas menjadi Perguruan Tinggi yang sehat dan mandiri;
4. Peningkatan reputasi Universitas;

## **2.3 Struktur Organisasi**

Organisasi adalah bentuk kerjasama manusia dalam bentuk kelompok untuk mencari tujuan yang telah ditentukan, bukan bersifat perorangan atau pribadi melainkan koordinasi kerjasama.

### **2.3.1 Jenis-Jenis Organisasi :**

#### **1. Organisasi Garis**

Organisasi garis adalah suatu bentuk organisasi dimana didalam terdapat garis dan wewenang yang berhubungan langsung secara vertical antara atasan dan bawahan. Itu semua masing-masing dihubungkan dengan suatu garis wewenang / garis komando. Tetapi pada perusahaan besar sistem organisasi seperti ini tidak dipergunakan, karena sebagai perusahaan yang besar tentu banyak mempunyai tugas dan tanggung jawab yang sesuai bagiannya.

#### **2. Organisasi Fungsional**

Organisasi fungsional adalah suatu bentuk organisasi dimana wewenang dan pimpinan tertinggi dilimpahkan kepada Kepala unit yang memimpin unit- unit pelaksanaan di bawahnya dalam suatu bidang pekerjaan tertentu tiap-tiap kepala unit ini mempunyai wewenang untuk memerintah pejabat dari unit- unit pelaksana bawahannya sepanjang masih menyangkut di bidang pekerjaannya.

#### **3. Organisasi Garis dan Staff**

Suatu bentuk organisasi dimana pelimpahan wewenang berlangsung secara vertikal dan sepenuhnya dari pimpinan tertinggi atau langsung di bawah masing-masing Kepala Unit.

### 2.3.2 Struktur Organisasi Universitas Esa Unggul Jakarta

Rektor	: Dr. Arief Kusuma, AP, MBA.
Wakil Rektor I	: Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA
Wakil Rektor II	: Dr. Erman Munzir
Wakil Rektor III	: Ir. Holiq Raus, IAP

#### Fakultas Ekonomi

JABATAN	NAMA
Dekan	Dr. MF. Arrozi Adhikara, SE,Ak.M.Si
Wakil Dekan	Abdurrahman, SKM, MM
Ketua Jurusan Manajemen	Dra. Iin Endang Mardiani, MM
Ketua Jurusan Akuntansi	Drs. Daulat Freddy, Ak, MM

#### Fakultas Teknik

JABATAN	NAMA
Dekan	Dr. Lily Amelia
Wakil Dekan	Ir. Elsa Riza Jaya, MM
Ketua Jurusan Teknik Industri	Iphov Kumala Sriwana, ST, M.Si
Kajur Perenc. & Desain Kota	Ir. Reza Sasanto, MPD

**Fakultas Desain & Industri Kreatif**

JABATAN	NAMA
Dekan	Dr. Rokiah Kusumapradja, SKM, MHA
Ketua Jurusan Desain Produk	Geggy Gamal, S.Des
Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual	Christophera R. Lucius, Dipl. Des, ST

**Fakultas Ilmu Kesehatan**

JABATAN	NAMA
Dekan	Dr. Idrus Jus'at, PhD
Wakil Dekan Bid. Akademik	Hosizah, SKM, MKM
Ketua Jurusan Kesehatan Masyarakat	Intan Silviana Mustikawati, SKM, MPH
Ketua Jurusan Ilmu Keperawatan	Widaningsih, S.Kp, M.Kes
Ketua Jurusan Manj. Informasi Kesehatan	Lily Widjaya, SKM, MM
Ketua Jurusan Rekam Medis	Lily Widjaya, SKM, MM

**Fakultas Hukum**

JABATAN	NAMA
Dekan	Wasis Susetio, SH.,MH, MA
Wakil Dekan	Zulfikar Judge,
Ketua Program Studi	Nurhayani, SH
Kepala Lab. Hukum	Fitria Olivia, SH, MH
Sekretaris Program Studi	Rizka Amelia Aziz, SH

**Fakultas Ilmu Komunikasi**

JABATAN	NAMA
Dekan	Dr. Indrawadi Tamin, M.Sc
Ketua Jurusan Periklanan	Euis Nurul B, SE, M.Si
Ketua Jurusan Hubungan Masyarakat	Sumartono, S.Sos., M.Si
Ketua Jurusan Jurnalistik	Abdurahman, S.Sos, MS
Ketua Jurusan Kepenyiaran	Herry Kuswita, M.Si
Ka. Pusat Studi FIKOM	Zinggara Hidayat, MM, M.Si

**Fakultas Fisioterapi**

JABATAN	NAMA
Wakil Dekan 1	Sugijanto, Dipl.PT
Wakil Dekan 2	Syahmirza Indra Lesmana, SKM. SSt.Ft, M.Or
Wakil Dekan 3	Muhammad Irfan, SKM, SSt.Ft

**Fakultas Psikologi**

JABATAN	NAMA
Dekan	Dra. Sulis Mariyanti, S.Psi
Wakil Dekan 1	Dra. Winanti Siwi Respati, S.Psi
Wakil Dekan 2	Dra. Safitri, M.Psi

### **Fakultas Ilmu Komputer**

JABATAN	NAMA
Dekan	Ari Pambudi, S.Kom, M.Kom
Wakil Dekan 1	Ir. I. Djoko Dewanto, MM
Wakil Dekan 2	Riya Widayanti, S.Kom, M.Kom
Ketua Jurusan Teknik Informatika	Fransiskus Adikara S.Kom, M.Kom
Ketua Jurusan Sistem Informasi	Ir. I. Djoko Dewanto, MM

### **2.3.3 Struktur Organisasi Kantor Penjamin Mutu Universitas Esa Unggul**

1. Penjaminan mutu UEU dilakukan baik pada bidang akademik (pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat) maupun pada bidang non akademik (administrasi dan manajemen perguruan tinggi). Oleh karena itu organisasi mutu harus disesuaikan dengan ruang lingkup tersebut.
2. Rektor merupakan penanggungjawab penjaminan mutu pada tingkat universitas, Direktur Pascasarjana dan Dekan fakultas merupakan penanggungjawab penjaminan mutu pada tingkat pasca sarjana dan fakultas, Wakil Rektor merupakan penanggungjawab penjaminan mutu pada tingkat departemen/unit, dan Kepala LPPM sebagai penanggungjawab penjaminan mutu Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat
3. Kepala Kantor Penjaminan Mutu (KPM) merupakan koordinator

penjaminan mutu pada tingkat universitas dengan ruang lingkup kerja KPM mencakup pengkoordinasian penjaminan mutu pada seluruh penyelenggaraan peruguruan tinggi di UEU, baik bidang akademik maupun non akademik.

4. Wakil direktur pascasarjana berfungsi sebagai koordinator dan Ketua Tim Gugus Kendali Mutu (GKM) Penjaminan Mutu pada tingkat Program Pasca sarajana, Wakil Dekan berfungsi sebagai koordinator dan Ketua Tim Gugus Kendali Mutu (GKM) Penjaminan Mutu pada tingkat fakultas, Sekertaris LPPM berfungsi sebagai koordinator dan Ketua Tim Gugus Kendali Mutu (GKM) Penjaminan Mutu Bidang Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Kepala Departemen berfungsi sebagai koordinator Ketua Tim Gugus Kendali Mutu (GKM) Penjaminan Mutu penjaminan mutu pada tingkat departemen/unit
5. Penekanan fungsi penjamin mutu di tingkat universitas ditekankan pada fungsi manajemen mutu terpadu (*Total Quality Management/TQM*), di tingkat Fakultas dan LPPM ditekankan pada fungsi Penjaminan Mutu (*Quality Assurance*) dan di tingkat Departemen atau Unit ditekankan pada fungsi pengendalian Mutu (*Quality Control*)
6. Fungsi setiap koordinator pada setiap level organisasi yang terdiri dari wakil dekan, Sekretaris LPPM, kepala departemen adalah :
  - Mengkaji dan merumuskan kebijakan mutu, standar mutu, pedoman pelaksanaan dan sosialisasinya.

- Mengkaji hasil penilaian dari asesor dan merekomendasikan perbaikan sistem penjaminan mutu.
- Mendapatkan penjelasan dari individual atau unit kerja di lingkungannya berkaitan dengan pemenuhan sasaran mutu baik di bidang akademik maupun non akademik.
- Menggali informasi dari berbagai sumber tentang berbagai hal yang berkaitan dengan peningkatan pengetahuan dan implementasi manajemen mutu perguruan tinggi.



Gambar 2.  
Struktur Organisasi Kantor Penjaminan Mutu  
Universitas Esa Unggul

KPM bertugas dalam :

- Pengkoordinasian perencanaan dan pelaksanaan sistem penjaminan mutu secara keseluruhan
- Pengkoordinasian pembuatan perangkat yang diperlukan dalam pelaksanaan sistem penjaminan mutu
- Pengkoordinasian dalam monitoring pelaksanaan sistem penjaminan mutu
- Pengkoordinasian pelaksanaan internal assessmen

#### **Kerangka Organisasi Penjaminan Mutu UEU**

Tingkat	Penanggung jawab	Koordinator Pelaksana	TIM	Fokus
Universitas	Rektor	Kepala KPM	Kabag Internal Audit/Ketua Monevin	Mutu akademik dan non akademik
Pascasarjana	Direktur	Wakil Direktur	GKM	Mutu akademik
Fakultas	Dekan Fakultas	Wakil Dekan	GKM	Mutu akademik
LPPM	Kepala LPPM	Sekretaris LPPM	GKM	Mutu Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Departemen	Wakil Rektor	Kepala Departemen/Unit	GKM	Penjaminan mutu non akademik

### **2.3.4 Susunan Pengurus KBM - Universitas Esa Unggul**

1. Majelis Permusyawaratan Mahasiswa ( MPM )
2. Dewan Perwakilan Mahasiswa Universitas ( DPMU )
3. Badan Eksekutif Mahasiswa Universitas ( BEMU )
4. Unit Kegiatan Mahasiswa
  - Himpunan Mahasiswa Pencinta Alam
  - Korps Sukarelas
  - Band
  - Teater
  - Golden Dance Campus
  - Basket
  - Voli
  - Sepak Bola
  - Taekwondo
  - Kempo
  - Lembaga Dakwah Kampus IKMI
  - Vajras Buddhis Esa Unggul
  - Rohkris
  - Keluarga Mahasiswa Katolik
  - Karate
5. Dewan Perwakilan Mahasiswa Universitas ( DPMF )



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1. Analisis**

Analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam.

Sedangkan analisis menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya).

Sumber : (<http://id.wikipedia.org/wiki/Analisis>)

#### **3.2. Pemanfaatan**

Pengertian pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber belajar (Seels and Richey, 1994:14). Menurut Clark, ada lima aspek pemanfaatan yaitu: Media sebagai teknologi mesin; Media sebagai tutor ; Media sebagai pengubah perilaku; Media sebagai pemotivasi belajar; Media sebagai alat berpikir dan memecahkan masalah.

Sumber : ( <http://umum.kompasiana.com/>)

#### **3.3. Sejarah Perkembangan *e-Learning***

*e-learning* atau pembelajaran elektronik pertama kali diperkenalkan oleh universitas Illionis di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (computer-assisted instruksion) dan komputer bernama

PLATO. Sejak saat itu, perkembangan e-learning berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Berikut perkembangan *e-learning* dari masa ke masa :

- Tahun 1990 : Era CBT (Computer-Based Training) di mana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam PC standalone ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (Video dan Audio) DALAM FORMAT mov, mpeg-1, atau avi.
- Tahun 1994 : Seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara masal.
- Tahun 1997 : LMS (Learning Management System). Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Dari sinilah muncul LMS. Perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar LMS yang satu dengan lainnya secara standar. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang dikeluarkan oleh AICC (Airline Industry CBT Committee), IMS, IEEE LOM, ARIADNE.
- 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. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah 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 disimpulkan bahwa e-learning akan menjadi sistem pembelajaran masa depan. Alasan efektifitas dan fleksibilitas akan menjadi alasan utama.

#### **3.4. PENGERTIAN e-LEARNING**

e-Learning merupakan Sistem pembelajaran yang Open Source, merupakan Sistem pembelajaran yang menggunakan aplikasi web yang dapat dijalankan di server dan dapat diakses dengan web browser . Pada prinsipnya server dapat diakses tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, sepanjang terdapat koneksi internet antara client dengan server. Istilah e-Learning mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi e-Learning dari berbagai sudut pandang. Diantaranya :

1. *e-Learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke pembelajar dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain.

2. *e-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media Internet, jaringan komputer, maupun computer standalone.
3. *e-Learning* adalah pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet.
4. *e-Learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliahan di kelas.
5. *e-Learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bias diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet.

Kesimpulan definisi diatas dapat digunakan untuk membuat bagan komponen e-Learning. Dengan kata lain, komponen yang membentuk e-Learning adalah:

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 memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana pembuatan materi atau konten, forum diskusi 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 ini bisa dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *Text-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa).

Di samping itu, istilah e-learning meliputi berbagai aplikasi dan proses seperti computer-based learning, web-based learning, virtual classroom, dan lainnya.

Technology based learning ini pada prinsipnya terdiri dari Audio Information Technologies (*radio, audio tape, voice mail telephone*) dan Video Information Technologies (misalnya: *video tape, video text, video messaging*). Sedangkan technology based web-learning pada dasarnya adalah Data Information Technologies (misalnya: *bulletin board, Internet, e-mail, tele-collaboration*).

Sedangkan Actor yang ada dalam melaksanakan *e-Learning* boleh dikatakan sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu perlu adanya pembimbing belajar yang mengarahkan pembelajar, pembelajar yang menerima bahan ajar dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

Metode penyampaian *e-Learning* adalah:

1. *Synchronous e-Learning* : pembimbing belajar dan pembelajar dalam ruang dan waktu yang sama meskipun secara tempat berbeda..
2. *Asynchronous e-Learning* : pembimbing belajar dan pembelajar dalam ruang yang sama (virtualclass), meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda. pembimbing belajar dan pembelajar bisa melakukan proses belajar mengajar dimanapun dan kapanpun. Implementasi *e-Learning* biasanya berupa:

1. *e-Learning* harus didesain untuk dapat memberikan nilai tambah secara formal (karier, insentif, dsb) dan nonformal (ilmu, skill teknis, dsb) untuk pengguna (pembelajar, instruktur, admin)
2. Pada masa sosialisasi terapkan blended *e- Learning* untuk melatih behavior pengguna dalam *e-life style* (tidak langsung full *e- Learning*)
3. Project *e-Learning* adalah institution initiative dan bukan hanya IT or HRD initiative
4. Jadikan pengguna sebagai peran utama (dukung aktualisasi diri pengguna), tidak hanya object semata

Ada beberapa manfaat *e-Learning* dalam pembelajaran yaitu:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara pembelajar dengan pembimbing belajar (*enhance interactivity*).
2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*potential to reach a global audience*).
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).
5. Membangun Komunitas.

### **3.5. Hybrid Learning Universitas Esa Unggul**

#### **3.5.1. Pengantar**

Di tengah-tengah usaha peningkatan kualitas pembelajaran (proses belajar-mengajar), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (selanjutnya

disingkat TIK) perlu mendapat perhatian khusus dari kalangan pendidikan, khususnya kalangan pendidikan tinggi. Saat ini, dengan segala kemampuan yang dimilikinya TIK banyak menawarkan hal-hal baru bagi dunia pendidikan tinggi, hal-hal yang tidak terpikirkan sebelumnya. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan, yang secara umum disebut sebagai *eLearning*, diyakini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Di sisi lain, perkembangan teknologi tersebut juga memperlihatkan hal menarik. Pertama adalah keterbukaan dan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan TIK (*technology savvy*). Bentuk-bentuk komunikasi berbasis internet seperti *blog*, *friendster*, SMS, forum diskusi (bulletin board), *social networking* (*facebook*, *myspace*, *twitter*, dsb), *instant messaging* dan *email* telah menjadi media/alat komunikasi sehari-hari yang lazim. Hal kedua adalah semakin murahnya biaya TIK sehingga teknologi informasi telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Komputer dan atau ketersediaan koneksi internet pun semakin banyak tersedia di tempat-tempat umum (kampus, kantor, mall, dsb.) bahkan sudah menjadi wacana untuk menyediakan koneksi internet gratis pada tempat-tempat terbuka (umum).

### **3.5.2. Konesp Dasar**

Implementasi *eLearning* – dalam hal ini penggunaan perangkat lunak Learning Management System (LMS), kadang ada yang menyebutnya sebagai Course Management System (CMS) ataupun Virtual Learning Environment (VLE) - memungkinkan pengajar membangun kegiatan pembelajaran selain kegiatan tatap-muka (perkuliahan), yang dapat diintegrasikan dengan kegiatan

tatap-muka itu sendiri (bukan menggantikan aktifitas tatap-muka). Hal tersebut dapat merubah paradigma pembelajaran yang saat ini berpusat pada pengajar menjadi pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa. Pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa (*student-centered-learning*) memungkinkan mahasiswa lebih mudah mengakses segala sumber pembelajaran yang tersedia dan dapat diakses dengan pemanfaatan TIK.

Pembelajaran dengan paradigma *teacher-centered*, saat ini, tidak hanya ditantang oleh teori-teori pengajaran kontemporer serta kebutuhan terhadap metode- metode pembelajaran yang tepat untuk lingkungan sosio-kultural abad-21, ia juga ditantang oleh melimpahnya bahan-bahan pembelajaran yang tersedia secara bebas (ingat paradigma *google vs guru*). Hybrid learning merupakan suatu pendekatan yang memahami problema dan benefit tantangan tersebut dan berupaya untuk mengkombinasikan manfaat terbaik dari metode pengajaran "lama" dan "baru" tersebut. Sehingga kualitas pembelajaran yang terbangun adalah kualitas optimal yang lebih baik dari sekedar kualitas tatap-muka atau sekedar aktifitas pembelajaran online. Hal tersebut dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan membawa pembelajaran kepada mahasiswa, memberi mereka akses terhadap informasi mata kuliah, bahan pembelajaran, tugas dan penilaian, selain juga mendorong mereka untuk bekerja secara individual dan atau bersama-sama. Dengan cara tersebut, *student-centred*, *group-based*, *collaborative* dan pembelajaran berbasis projek dapat dikembangkan, dimana pengampu dapat berfungsi baik sebagai dosen dan atau sebagai fasilitator, bahkan sebagai konselor.

Fitur penting dari hybrid learning adalah bahwa ia tidak berupaya untuk menggantikan dosen, namun berupaya untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Daripada menghilangkan seluruh paradigma teacher-centred, hybrid learning tetap membuka ruang bagi perkuliahan esensial (tatap-muka) dalam bentuknya yang tradisional. Sehingga pembelajaran yang berlangsung akan merupakan perpaduan (kombinasi) antara kegiatan tatap-muka dan kegiatan online, yang dalam UU Sisdiknas 2003 disebut sebagai dual mode. Model dual-mode banyak disebut sebagai *blended learning*, *multi channel learning* atau *multi access learning*, dsb. Di lingkungan universitas INDONUSA Esa Unggul, pembelajaran dual mode disebut sebagai *Indonusa Hybrid Learning*.

### **3.5.3. Tujuan**

- (1) Peningkatan kualitas pembelajaran, materi ajar, kualitas aktifitas dan kemandirian mahasiswa;
- (2) Peningkatan komunikasi antara dosen dengan mahasiswa maupun antar mahasiswa;
- (3) Peningkatan pelayanan perkuliahan akibat keterbatasan ruang kelas dan waktu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar;

### **3.5.5. Metode Pembelajaran**

Indonusa hybrid learning (untuk selanjutnya disebut sebagai hybrid learning) merupakan model pembelajaran yang memadukan (pengintegrasian) aktifitas tatap-muka dengan aktifitas online. Selama ini, aktifitas pembelajaran yang berlangsung selama satu semester yang terdiri dari 14 (empat belas) minggu

– didominasi oleh metode pembelajaran tatap muka. Pada pembelajaran hybrid learning, metode pembelajaran atau aktifitas tatap muka akan berjumlah paling sedikit 8 (delapan) dan paling banyak 6 (enam) aktifitas lainnya akan berupa pembelajaran berbasis internet (online) dengan pemanfaatan LMS. Jika dosen merasakan bahwa aktifitas tatap-muka masih kurang, maka jumlah aktifitas online dapat dikurangi menjadi 4 (empat) pertemuan, 2 (dua) aktifitas lainnya dapat dikembalikan dengan metode pembelajaran tatap muka. Pembelajaran online dilakukan melalui situs <http://elearning.indonusa.ac.id/>

### 3.5.6. Aktifitas Pembelajaran

Pengintegrasian antara aktifitas tata-muka dengan pembelajaran online dilakukan dengan cara bergantian, dengan pola yang diterapkan adalah :

<b>Temu</b>	<b>Aktifitas</b>	
1	Tatap Muka	
2	<b>Online</b>	
3	Tatap Muka	
4	<b>Online</b>	
5	Tatap Muka	
6	<b>Online</b>	
7	Tatap Muka	
8	<b>Ujian Tengah Semester</b>	
9	Tatap Muka	
10	<b>Online</b>	
11	Tata Muka	
12	<b>Online</b>	
13	Tatap Muka	
14	<b>Online</b>	
15	Tatap Muka	
16	Ujian Akhir Semester	

### **3.5.7. Akun dan Peran**

Untuk dapat menggunakan fasilitas pembelajaran online, setiap dosen dan mahasiswa harus memiliki akun (terjemahan dari account) pada hybrid learning, sebagaimana akun-akun yang lain yang ada di lingkungan universitas Esa Unggul. Saat ini fasilitas berbasis teknologi informasi yang membutuhkan account adalah : akses internet, surat elektronik (email), administrasi akademik dan keuangan (sintesa), pembelajaran (hybrid learning), perpustakaan, dsb. Sehingga berbagai account dengan berbagai username (identitas) dan password tersebut harus dipahami, agar tidak mengalami kesulitan dalam memanfaatkan fasilitas tersebut.

Pada sebuah kelas (mata kuliah) terdapat 3 (tiga) peran (role) :

1. Dosen Editor (dosen koordinator);
2. Dosen (dosen biasa atau asisten);
3. Mahasiswa;

Masing-masing peran memiliki kemampuan (priveledge, access right) yang berbeda. Untuk dapat "membangun" sebuah kelas online, seorang pengajar harus memiliki peran sebagai dosen editor. Dengan peran sebagai dosen editor, seorang pemngajar juga dapat menetapkan dosen-dosen dan atau mahasiswa lainnya (lihat butir 10).

### **3.5.8. Konten Pembelajaran**

Konten (isi) pembelajaran online, paling tidak, harus terdiri dari 3 (tiga) macam :

#### **Bahan Pembelajaran**

Bahan pembelajaran merupakan bahan yang dapat dipelajari mahasiswa tanpa bantuan pengajar, yang dapat berbentuk :

- a. Suatu file (office atau pdf), baik dalam bentuk modul, makalah atau paparan tertulis lainnya;
- b Suatu alamat situs yang berisi bahan-bahan bacaan; Banyaknya bahan-bahan pembelajaran terbuka (open course ware) dapat dijadikan sebagai referensi.
- c. Suatu file multimedia (audi-video, dengan jenis/ekstensi flv);

### **Forum (diskusi)**

Forum diskusi merupakan ajang interaksi antara mahasiswa dengan pengajar, sebagai proses untuk memperdalam bahan pembelajaran;

### **Tugas**

- (1) Dikerjakan secara langsung (online) dan atau
- (2) dikerjakan secara offline dan kemudian diunggah;

Kualitas konten pembelajaran akan dipantau oleh program studi;

### **3.5.9. Kelompok Mata Kuliah dan Nama Mata Kuliah**

Situs <http://elearning.indonusa.ac.id/> juga digunakan untuk membantu dosen dalam aktifitas tatap muka, hal ini dalam rangka mencapai standarisasi bahan pembelajaran. Sehingga saat ini pada situs tersebut terdapat 2 (dua) kelompok besar mata kuliah :

- (1) Kelompok materi presentasi, yakni kelompok mata kuliah yang isinya digunakan sebagai bahan perkuliahan (materi presentasi). Secara umum kelompok ini merupakan mata kuliah untuk program reguler. Yang dipantau pada kelompok ini hanyalah ketersediaan bahan presentasi, tanpa ada keharusan untuk membangun dan atau mengembangkan aktifitas online lainnya.

(2) Kelompok pembelajaran online, yakni kelompok mata kuliah yang diselenggarakan secara hybrid;

Kedua kelompok tersebut memiliki penamaan mata kuliah berbeda.

Contoh :

Nama mata kuliah : Pengantar Manajemen

Kode mata kuliah : EKA108

Maka penamaan mata kuliah di atas untuk masing-masing kelompok adalah :

(1) kelompok materi presentasi

EKA-108 Pengantar Manajemen

(2) kelompok pembelajaran online

EKA-108/OL Pengantar Manajemen (seksi 10)

EKA-108/OL Pengantar Manajemen (seksi 11), dsb.

### **3.5.10. Waktu Aktifitas online dan Pemantauan kehadiran**

1. Aktifitas online dilakukan secara asynchronous, yang dapat dimulai pada saat berakhir aktifitas tatap-muka sebelumnya hingga menjelang aktifitas tatap muka berikutnya;

2. Pemantauan aktifitas tatap-muka tetap dilakukan sebagaimana selama ini

( layanan Sintesa);

3. kehadiran aktifitas online :

(1) Dosen : berdasarkan konten online, yakni ketersediaan bahan pembelajaran,

topik diskusi dan tugas (minimal);

(2) Mahasiswa : berdasarkan kelengkapan dalam mengerjakan tugas;

### **3.5.11. Kontrak Perkuliahan**

Untuk setiap mata kuliah yang diselenggarakan secara hybrid learning, dosen pengampu diwajibkan membuat suatu kontrak perkuliahan yang pada dasarnya merupakan rencana pembelajaran selama satu semester, beserta informasi yang terkait dengan mata kuliah masing-masing (contoh : lihat lampiran). Kontrak perkuliahan harus diserahkan terlebih dahulu kepada dept. Dukungan Pembelajaran, sebagai bahan dasar (dokumen) untuk pemantauan pembelajaran online.

### **3.5.12. Keikutsertaan Mahasiswa**

- (1) Mahasiswa tidak perlu mendaftar pada kelas berbasis internet;
- (2) Keikutsertaan mahasiswa dalam mata kuliah hybrid sesuai dengan pengambilan mata kuliah terdaftar (KRS masing-masing);
- (3) Dosen dapat membantu memantau keabsahan daftar mahasiswa dengan cara membandingkan dengan daftar peserta mata kuliah yang dikeluarkan oleh DPPU;

### **3.5.13. Administrasi Keuangan**

- (1) Untuk setiap aktifitas online (setara dengan satu pertemuan), dosen akan menerima insentif senilai satu pertemuan ditambah insentif aktifitas online;
- (2) Pengajuan pembayaran insentif aktifitas online akan dilakukan oleh DPPU berdasarkan masukan/laporan dari Dept. Dukungan Pembelajaran;

### **3.5.14. Implementasi**

Implementasi Indonusa Hybrid Learning akan dimulai pada semester genap 2009/2010, pada program kelas paralel (kelas karyawan/eksekutif). Pada

awal perkuliahan (tatap muka 1), para dosen – yang menyelenggarakan pembelajaran hybrid, diwajibkan menjelaskan hal-hal berikut kepada para mahasiswa :

- (1) Paradigma baru dalam pembelajaran, khususnya tentang pengembangan pembelajaran online (hybrid learning);
- (2) Penjelasan tentang rencana perkuliahan (kontrak perkuliahan) selama satu semester;

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil**

Implementasi *eLearning* – dalam hal ini penggunaan perangkat lunak Learning Management System (LMS), kadang ada yang menyebutnya sebagai Course Management System (CMS) ataupun Virtual Learning Environment (VLE) - memungkinkan pengajar membangun kegiatan pembelajaran selain kegiatan tatap-muka (perkuliahan), yang dapat diintegrasikan dengan kegiatan tatap-muka itu sendiri (bukan menggantikan aktifitas tatap-muka). Hal tersebut dapat merubah paradigma pembelajaran yang saat ini berpusat pada pengajar menjadi pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa. Pembelajaran yang berpusat kepada mahasiswa (*student-centered-learning*) memungkinkan mahasiswa lebih mudah mengakses segala sumber pembelajaran yang tersedia dan dapat diakses dengan pemanfaatan TIK.

Pembelajaran dengan paradigma *teacher-centered*, saat ini, tidak hanya ditantang oleh teori-teori pengajaran kontemporer serta kebutuhan terhadap metode- metode pembelajaran yang tepat untuk lingkungan sosio-kultural abad-21, ia juga ditantang oleh melimpahnya bahan-bahan pembelajaran yang tersedia secara bebas (ingat paradigma *google vs guru*). Hybrid learning merupakan suatu pendekatan yang memahami problema dan benefit tantangan tersebut dan berupaya untuk mengkombinasikan manfaat terbaik dari metode pengajaran "lama" dan "baru" tersebut. Sehingga kualitas pembelajaran yang terbangun adalah kualitas optimal yang lebih baik dari sekedar kualitas tatap-

muka atau sekedar aktifitas pembelajaran online. Hal tersebut dilakukan dengan berbagai cara, baik dengan membawa pembelajaran kepada mahasiswa, memberi mereka akses terhadap informasi mata kuliah, bahan pembelajaran, tugas dan penilaian, selain juga mendorong mereka untuk bekerja secara individual dan atau bersama-sama. Dengan cara tersebut, *student-centred*, *group-based*, *collaborative* dan pembelajaran berbasis proyek dapat dikembangkan, dimana pengampu dapat berfungsi baik sebagai dosen dan atau sebagai fasilitator, bahkan sebagai konselor.

Fitur penting dari hybrid learning adalah bahwa ia tidak berupaya untuk menggantikan dosen, namun berupaya untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Daripada menghilangkan seluruh paradigma *teacher-centred*, hybrid learning tetap membuka ruang bagi perkuliahan esensial (tatap-muka) dalam bentuknya yang tradisional. Sehingga pembelajaran yang berlangsung akan merupakan perpaduan (kombinasi) antara kegiatan tatap-muka dan kegiatan online, yang dalam UU Sisdiknas 2003 disebut sebagai dual mode. Model dual-mode banyak disebut sebagai *blended learning*, *multi channel learning* atau *multi access learning*, dsb. Di lingkungan universitas INDONUSA Esa Unggul, pembelajaran dual mode disebut sebagai *Indonusa Hybrid 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 akan dicapai. Dalam

penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini langkah-langkah yang akan dilakukan studi kelayakan mengenai analisa pemanfaatan Hybrid Learning Universitas Esa Unggul Jakarta adalah sebagai berikut :

- a) Mempelajari bagaimana penggunaan *Hybrid Learning* dalam proses belajar dan mengajar di lingkungan Universitas
- b) Memahami sejauh mana pemanfaatan *Hybrid Learning* di lingkungan Universitas
- c) Mengembangkan alternative pemecahan masalah yang telah ditentukan yaitu dalam hal pengembangan *Hybrid Learning* di lingkungan Universitas.
- d) Mempelajari manfaat dari *Hybrid Learning* di lingkungan Universitas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh studi kelayakan terhadap pemanfaatan *Hybrid Learning* di lingkungan Universitas yang terlihat dari :

#### **4.2.1.1 Kelayakan Teknik**

#### **4.2.2 Antarmuka**

Dalam bagian ini akan dijelaskan beberapa hal yang berhubungan dengan bagaimana cara menggunakan Hybrid Learning pada Universitas Esa Unggul

#### **4.2.2.1 Tampilan dan Panduan Dosen**

##### **1. Model Pembelajaran**

Salah satu bentuk pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah pada aktifitas di ruang kuliah, yakni untuk membantu dosen dalam menyampaikan 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 server web dan kemudian diakses melalui situs atau portal akademik dengan alamat <http://elearning.esaunggul.ac.id/> Beberapa manfaat dari penggunaan portal akademik tersebut adalah :

1. Dosen dapat mempersiapkan bahan pembelajaran dari luar kampus, kapanpun 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 bisa dibangun :

**Pembelajaran Konvensional**, yaitu pembelajaran yang aktifitas utama dan atau interaksi antara dosen dengan mahasiswa diselenggarakan secara tatap-muka. Model ini memiliki karakteristik sbb.:

1. Jumlah aktifitas tatap-muka sesuai dengan jumlah minggu (aktifitas standar), yaitu sebanyak 14 (empat belas);
2. Aktifitas berbasis internet (online) merupakan pilihan dan lebih merupakan aktifitas pendukung tatap-muka;

**Pembelajaran hibrida** (hybrid learning), yaitu pembelajaran yang memadukan (kombinasi) aktifitas tatap-muka dengan aktifitas berbasis internet (aktifitas yang sering disebut sebagai aktifitas online/OL). Pembelajaran hibrida memiliki karakteristik sbb.:

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

## **2. Kontrak Perkuliahan**

Kontrak Perkuliahan (Kontrak Belajar) merupakan dokumen yang berisi informasi tentang mata kuliah serta rencana pembelajaran yang akan berlangsung selama 1 (satu) semester ke depan. Kontrak perkuliahan wajib

dibuat oleh seorang dosen yang menyelenggarakan pembelajarannya secara hybrid.

### **3. Login**

Pembelajaran berbasis TIK bukanlah belajar mengenai teknologi, namun ia merupakan belajar dengan menggunakan teknologi. Untuk itu - memang - memerlukan usaha (effort) dan penyediaan waktu ekstra bagi mereka-mereka yang belum terbiasa. Mengingat bahwa pertemuan pertama Akun (account) untuk setiap dosen telah dibuat, sehingga setiap dosen dapat login dengan menggunakan akun sbb. :

Username :            Nomor Dosen

Password :            (masing-masing)

### **4. Kelas Virtual**

Setiap dosen akan memiliki "kelas virtual" masing-masing sesuai dengan jadwal perkuliahan yang berjalan. Jika tidak terdapat "kelas" yang diampu, silahkan menghubungi [elearning@esaunggul.ac.id](mailto:elearning@esaunggul.ac.id)  
Berikut adalah contoh sebuah kelas virtual, yang akan muncul dengan cara wengklik nama mata kuliah pada halaman depan (beranda).

The screenshot shows a web-based Learning Management System (LMS) interface. At the top, the course title "EKM108-01 Pengantar Manajemen" is displayed, along with a user login status: "Anda login sebagai 9876 Ir. HAIKAL AKBAR S, MEd... (Keluar)". Below the title, there is a navigation bar with "Beranda" and "EKM108-01" links, and a "Hidupkan Mode Ubah" button.

The main content area is titled "Garis Besar Topik Mata Kuliah" (Course Outline) and contains a list of 16 topics, each with a small icon and a checkbox:
 

- Forum Diskusi Mata Kuliah
- RAP
- manajer dan pengelolaannya
- modul 1 : manager dan pengelolaannya
- materi 2- Evolusi Teori manajemen
- materi 3 - Globalisasi
- materi 4- Mendirikan dan memperbaharui organisasi
- materi 5 - pengambilan keputusan
- materi 6 - perencanaan strategis
- materi 7 -implementasi strategis
- Selamat Ujian Tengah Semester ..... belajar yah.
- materi 9- Desain Organisasi
- materi 10 -Kekuasaan dan Wewenang
- materi 11 -Mengelola perubahan organisasi
- materi 12-Kepemimpinan
- materi 13-Tim dan kerjasama kelompok
- materi 14 - Komunikasi
- materi 15-Pengendalian
- Ujian Akhir Semester

The left sidebar contains several menu items: "Peserta Mata Kuliah" (Peserta), "Pembelajaran" (Bacaan, Forum), "Manajemen Kelas" (Hidupkan Mode Ubah, Pengaturan, Penetapan peran, Nilai, Grup, Backup, Kembalikan, Impor, Set ulang, Laporan, Pertanyaan, File, Profil), and "Mata Kuliah Terdaftar" (EKM108-01 Pengantar Manajemen, Materi Kelas yang sudah tersedia ...).

The right sidebar features "Berita terbaru" (Menambah topik/berita baru..., 3 Mar, 07:03, 1012 RA NURLINDA SE.MM., RAP lebih lanjut...), "Agenda mendatang" (Agenda Berikutnya, Kalendar..., Agenda Baru...), and "Search Forums" (Cari, Advanced search).

At the bottom of the page, there is a footer with the text: "Anda login sebagai 9876 Ir. HAIKAL AKBAR S, MEd... (Keluar)", "XHTML Validator CSS Validator Section 508 Validator", "Dept. Dukungan Pembelajaran", and "Universitas Esa Unggul". The Windows taskbar at the very bottom shows the "start" button and several open applications: "Kelas: EKM108-01 Pe...", "Total Commander 7.5...", and "Documen1 - Microsof...".

Contoh "kelas virtual" di atas masih berbentuk standar (belum dikustomisasi), di dalamnya terdapat 3 (tiga) kolom utama :

1. Kolom Kiri, yang merupakan kolom yang berisi fitur-fitur untuk administrasi (seperti misalnya kotak-kotak dengan judul Peserta Mata Kuliah, Pembelajaran, Manajemen Kelas, dsb.)
2. Kolom Tengah, yang merupakan isi (bahan pembelajaran, learning resources) dari mata kuliah tersebut;
3. Kolom Kanan, yang merupakan kolom informasi;

Pada kolom tengah :

1. Terdapat berbagai kotak, baik yang bernomor (1,2,3,...,16) dan kotak yang tidak bernomor (yang terletak pada bagian teratas kolom);
2. Kotak-kotak tersebut merupakan tempat segala bahan-bahan pembelajaran (baik berupa sebuah tulisan, sebuah file atau suatu forum);
3. Kotak tidak bernomor (pada bagian paling atas) merupakan tempat meletakkan bahan-bahan yang bersifat umum (seperti misalnya : kontrak perkuliahan, Rencana Acara Perkuliahan, dsb.)
4. Kotak bernomor (1, 2, 3, ..., 16) merupakan tempat meletakkan bahan-pembelajaran yang terkait dengan periode/aktifitas/minggu/topik pembelajaran tertentu. Misalnya: bahan untuk pertemuan 1 diletakkan pada kotak nomor 1; bahan untuk pertemuan 2 diletakkan pada kota nomor 3, dst.
5. Pada setiap kotak sesuai nomor pertemuan, seorang dosen dapat menempatkan suatu bahan-pembelajaran dan atau suatu aktifitas pembelajaran;

Catatan :

1. Seorang dosen dapat merubah segala isi yang terdapat pada kelas yang diampunya;

2. Dalam hal seorang dosen mendapati adanya bahan-bahan pembelajaran yang digunakan pada perkuliahan sebelumnya, ybs. dapat menggunakan bahan tersebut atau menggantinya

## **5. Aktifitas online**

Durasi

Sebagaimana tercantum pada contoh, maka durasi suatu aktifitas online berlangsung mulai berakhirnya tatap-muka sebelumnya hingga dimulainya tata-muka berikutnya. Kita akan mengambil contoh durasi aktifitas online yang berlangsung antara tanggal 24 Feb.-10 Maret 2010.

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;

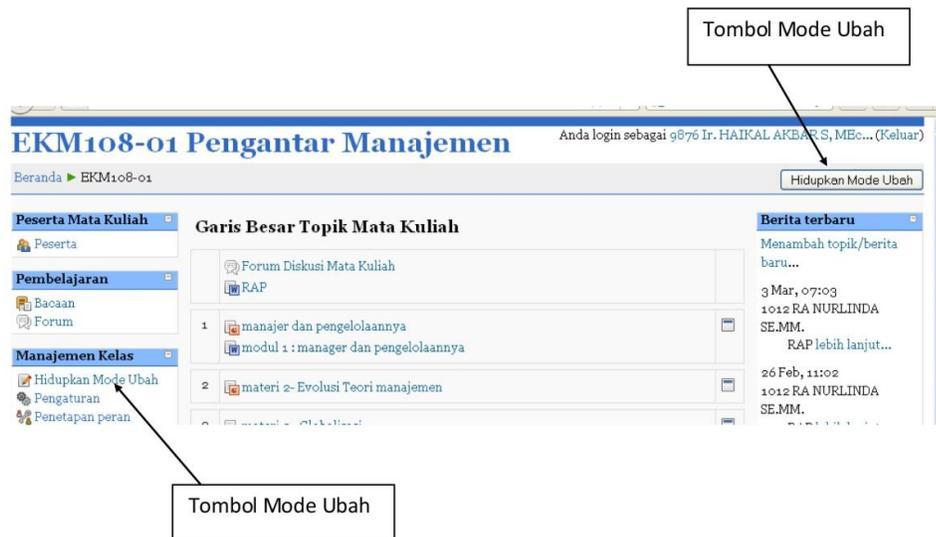
Yang harus disiapkan dosen

1. Bahan Pembelajaran;
2. Bahan Diskusi
3. Tugas;

## 6. Hidupkan Mode Ubah

Seorang dosen dapat merubah segala isi yang terdapat pada kelas yang diampunya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengklik tombol yang berlabel '**Hidupkan Mode Ubah**'. Tombol tersebut terdapat pada

1. Bagian kanan-atas; atau
2. Kotak Manajemen Kelas;



Dengan 'Mode Ubah' tersebut, maka **setiap objek** akan memiliki *icon/image* untuk:

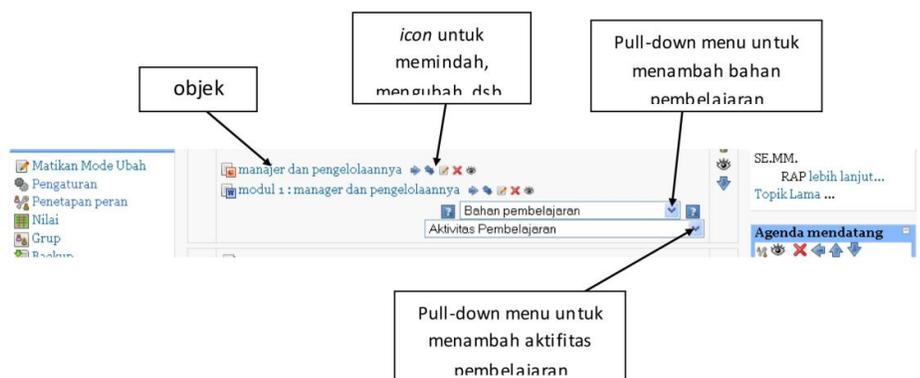
1. Menambah;
2. Menghapus;
3. Mengedit;
4. Memindahkan, atau

5. Menyembunyikan objek tersebut masing-masing.

Dengan 'Mode Ubah' tersebut, maka **setiap objek** akan memiliki *icon/image* untuk:

1. Menambah;
2. Menghapus;
3. Mengedit;
4. Memindahkan, atau
5. Menyembunyikan

objek tersebut masing-masing.



## 7. Bahan/Aktifitas Pembelajaran

Bahan Pembelajaran yang dapat dipersiapkan dapat berbagai bentuk;

1. **Tulisan langsung** : bahan ini berupa tulisan yang langsung 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;

### **8. 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.

### **9. Tugas**

Tugas merupakan suatu cara untuk mengumpulkan karya-karya para mahasiswa. Modul tugas (melalui **pull-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 mengelola (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 diunggah ke dalam "kelas" serta kemudian meminta mahasiswa mengirim jawabannya melalui email dosen;
2. Karya-karya mahasiswa yang diunggah oleh mahasiswa hanya dapat dilihat oleh mahasiswa ybs. dan dosen;

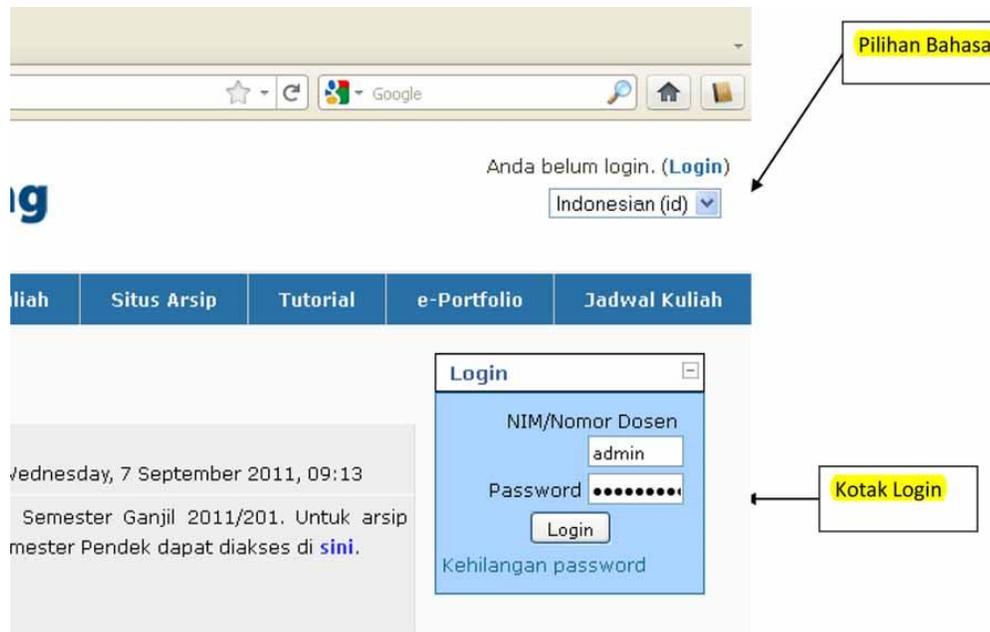
## **10. FAQ**

Pertanyaan yang sering diajukan :

### **4.2.2.2 Tampilan dan Panduan Mahasiswa**

#### **1. Login**

Situs utama eLearning adalah <http://elearning.esaunggul.ac.id>. Sebelum login, pengguna dapat memilih bahasa yang menjadi framework (kerangka) situs, bahasa yang tersedia adalah Indonesia dan Inggris. Kerangka yang masih belum diterjemahkan akan tetap ditampilkan dalam bahasa aslinya, walaupun memilih bahasa Indonesia.



Setiap mahasiswa telah dibuatkan akun (account) masing dengan

Username : Nomor Induk Mahasiswa (NIM)

Password :(masing-masing)

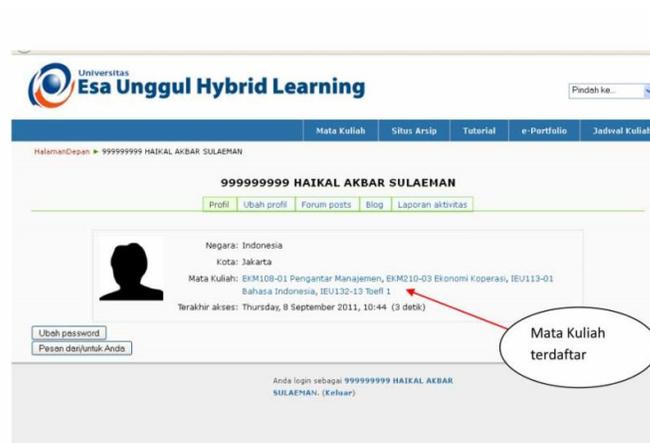
Jika pengguna menuliskan username dan password dengan benar, maka pengguna akan berhasil login dan akan melihat nama pengguna yang muncul pada bagian kanan atas seperti berikut.



Setelah berhasil login, pengguna sebaiknya memutakhirkan/mengedit hal-hal sbb :

1. Password (jika masih menggunakan password baku yang dibuat oleh admin);
2. Alamat eMail;
3. Profil

## 2. Profil



Setelah berhasil login, maka jika pengguna mengklik nama yang terdapat pada bagian kanan atas, atas muncul profil pengguna (lihat gambar di atas)

### **3. Mata Kuliah**

Mata Kuliah terdaftar pada contoh di atas (profil) merupakan mata kuliah terdaftar yang diambil dari pendaftaran studi, atau dengan kata lain sesuai dengan Kartu Rencana Studi. Mata kuliah tersebut adalah :

1. EKM108-01 Pengantar Manajemen
2. EKM210-03 Ekonomi Koperasi
3. dst.

Penjelasan :

1. EKM108 merupakan kode mata kuliah yang bernama Pengantar Manajemen, sedangkan 01 merupakan seksi (urutan) mata kuliah tersebut;
2. EKM210 merupakan kode mata kuliah yang bernama Ekonomi Koperasi, dengan seksi 03.

Seksi merupakan pembeda antara kelas yang satu dengan yang lainnya dari mata kuliah yang sama.

#### 4. Bahan Pembelajaran

Bahan Pembelajaran untuk setiap mata kuliah terdaftar dapat diakses dengan mengklik mata kuliah yang terdaftar pada profil masing-masing.

Contoh berikut adalah "kelas" yang tampil ketika pengguna mengklik mata kuliah EKM108-01 Pengantar Manajemen.

The screenshot displays the course page for EKM108-01 Pengantar Manajemen. The main content area is titled "Garis Besar Topik Mata Kuliah" and contains a table with 16 rows of topics. The sidebar on the right provides navigation and information, including "Manajemen Kelas" (with options for Nilai, Hapus pendaftaran, and Profil), "Agenda mendatang" (with options for Agenda Berikutnya, Kalendar..., and Agenda Baru...), "Aktifitas lalu" (with options for Aktivitas sejak Tuesday, 6 September 2011, 12:00 and laporan lengkap aktifitas terbaru...), "Peserta Mata Kuliah" (with options for Peserta), "Pembelajaran" (with options for Bacaan and Forum), "Search Forums" (with a search bar and button), and "Mata Kuliah Terdaftar" (with options for EKM108-01 Pengantar Manajemen, EKM210-03 Ekonomi Koperasi, IELU113-01 Bahasa Indonesia, and IELU132-13 Toefl 1 Materi Kelas yang sudah tersedia ...).

Garis Besar Topik Mata Kuliah	
	RAP
1	manajer dan pengelolaannya modul 1 : manajer dan pengelolaannya
2	materi 2- Evolusi Teori manajemen
3	materi 3 - Globalisasi
4	materi 4- Mendirikan dan memperbaharui organisasi
5	materi 5 - pengambilan keputusan
6	materi 6 - perencanaan strategis
7	materi 7 -implementasi strategis
8	Selamat Ujian Tengah Semester ..... belajar yah.
9	materi 9- Desain Organisasi
10	materi 10 -Kekuasaan dan Wewenang
11	materi 11 -Mengelola perubahan organisasi
12	materi 12-Kepemimpinan
13	materi 13-Tim dan kerjasama kelompok
14	materi 14 - Komunikasi
15	materi 15-Pengendalian
16	Ujian Akhir Semester

Manajemen Kelas

- Nilai
- Hapus pendaftaran saya dari EKM108-01
- Profil

Agenda mendatang

Agenda Berikutnya

Kalendar...

Agenda Baru...

Aktifitas lalu

Aktivitas sejak Tuesday, 6 September 2011, 12:00

laporan lengkap aktifitas terbaru...

Tidak ada yang baru sejak Anda terakhir login

Peserta Mata Kuliah

Peserta

Pembelajaran

Bacaan

Forum

Search Forums

Advanced search  Cari

Mata Kuliah Terdaftar

- EKM108-01 Pengantar Manajemen
- EKM210-03 Ekonomi Koperasi
- IELU113-01 Bahasa Indonesia
- IELU132-13 Toefl 1 Materi Kelas yang sudah tersedia ...

Anda login sebagai 99999999 HAIKAL AKBAR SULAEMAN. (Keluar)

Dept. Dukungan Pembelajaran  
Universitas Esa Unggul

start Kelas: EKM108-01 Pe... Document4 - Microsof... Total Commander 7.5... Ps Adobe Photoshop CS3 12:00 PM

Tampilan di atas merupakan contoh "kelas maya" dari mata kuliah Pengantar Manajemen, yang bisa saja berbeda dengan tampilan kelas-kelas lainnya. Pada kelas tersebut terlihat sejumlah bahan (materi perkuliahan) yang disampaikan untuk setiap minggu perkuliahan. Bahan-bahan tersebut dapat diakses dengan cara mengklik bahan-bahan tersebut.

### **5.Faq**

- Kalau saya lupa password, apa yang harus saya lakukan?
- Mata kuliah saya tidak terdapat di situs elearning.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai analisa pemanfaatan Hybrid Learning pada universitas Esa Unggul Jakarta, maka kesimpulan yang dapat diambil diantaranya :

Dari segi Kelayakan Teknis:

1. Bahwa dengan adanya *hybrid learning* mahasiswa maupun dosen sangat terbantu dalam proses belajar dan mengajar.
2. *Hybrid Learning* secara teknis sudah memenuhi standar, itu semua sudah memenuhi prosedur yang diharapkan yaitu untuk mempermudah mahasiswa dan dosen dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu dari sisi kelayakan teknis secara efektivitasnya sudah berhasil. Terbukti bahwa dengan adanya *hybrid learning*, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses info-info atau bahan-bahan lewat blog yang disediakan di *hybrid learning* tersebut.
3. Dari segi keamanan Hybrid Learning Esa Unggul masih kurang diperhatikan, itu dikarenakan pada bagian login menggunakan kata-kata **NIM / No Dosen** padahal di bagian **pengguna saat ini ( last 30 minutes)** mencantumkan NIM dan nama user, sehingga orang lain (cracker) bisa mengetahui login pengguna dan tinggal mencari password nya.

4. Dari segi format tampilan masih kurang simpel dikarenakan ada beberapa *link* yang tidak dimengerti kegunaannya, sehingga tidak digunakan oleh pengguna.

Dari segi Kelayakan Operasional :

Untuk mengakses *hybrid Learning* tersebut dari sisi dosen dan mahasiswa tidak terjadi masalah dikarenakan cara mengaksesnya sudah sangat dipermudah ditambah lagi terdapat *link* panduan buat dosen dan mahasiswa untuk mengakses *hybrid learning* tersebut .

## 5.2. Saran

Dari penjelasan serta pengumpulan *data-data* dan pengalaman yang penulis dapatkan saat melakukan Kunjungan Industri, ada beberapa saran yang dapat berguna bagi pembaca antara lain :

- a. Dari segi keamanan perlu adanya peningkatan keamanan bagi para pengguna. Misalnya dengan merubah NIM/Nomor Dosen menjadi username, dan tidak menampilkan NIM/Nomor Dosen dalam *last user* yang mengakses ke *hybrid learning* tersebut. Yang malah dapat dimanfaatkan oleh seorang *cracker* dalam menjebol sistem.
- b. Dari segi tampilan atau *interface* dari *hybrid learning*, seharusnya dilakukan pengurangan link yang tidak terlalu berguna dalam proses pembelajaran seperti misalnya link situs arsip dan link pendaftSMT. Yang hanya akan mengganggu kinerja dari *hybrid learning* itu sendiri.

- c. Dari segi tampilan dari *hybrid learning* masih kurang praktis. Dikarenakan semua link, panduan, dan lain sebagainya dikumpul menjadi satu dalam satu web yang akan membingungkan para pengguna baru *hybrid learning* tersebut.
- d. Dari segi *work flow* dari *hybrid learning* itu sendiri, seharusnya perlu dilakukan pembenahan lagi. Karena dengan adanya *work flow* yang lumayan rumit seperti pada link mata kuliah, akan turut mempengaruhi kinerja dari *hybrid learning* tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

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

Febrian, Jack. 2007. **Menggunakan Internet**, Bandung : Informatika Bandung.

Jogiyanto, HM. 2001. **Analisis dan Disain Sistem Informasi**, Yogyakarta : ANDI OFFSET.

Riyanto, Slamet. 2009. **Membangun Web Portal Multibahasa dengan Joomla**, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

Supriyanto Aji. 2005. **Pengenalan Internet dan Jaringan Komputer**, Jakarta : PT. Elexmedia Computindo.

<http://www.esaunggul.ac.id/#>

<http://www.esaunggul.ac.id/?mib=wpage&wp=65&title=Yayasan%20&%20Universitas>

<http://www.esaunggul.ac.id/?mib=wpage&wp=66&title=Fakultas>