

**PERSEPSI MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI PADANG
TENTANG PENGGUNAAN E-LEARNING UNP
SEBAGAI PENDUKUNG AKTIVITAS PEMBELAJARAN**

SKRIPSI

*Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1)
Pada Jurusan Teknik Elektronika Program Studi Teknik Informatika
Universitas Negeri Padang*



Oleh :

UMMI KALSUM HUTABARAT

NIM. 16707.2010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSEPSI MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI PADANG
TENTANG PENGGUNAAN E-LEARNING UNP SEBAGAI
PENDUKUNG AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Nama : Ummi Kalsum Hutabarat
NIM/TM : 16707/2010
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

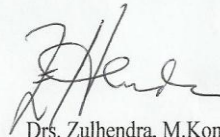
Disetujui Oleh

Pembimbing I



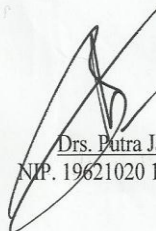
Drs. H. Dharma Liza Said, MT
NIP. 19510522 197603 1 002

Pembimbing II



Drs. Zulhendra, M.Kom
NIP. 19600322 198503 1 002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNP



Drs. Putra Jaya, MT
NIP. 19621020 198602 1 001

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas
Teknik Universitas Negeri Padang

Judul : Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang tentang
Penggunaan E-learning UNP sebagai Pendukung
Aktivitas Pembelajaran

Nama : Ummi Kalsum Hutabarat

NIM/TM : 16707/2010

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan : Teknik Elektronika

Fakultas : Teknik

Padang, September 2014

Tim Penguji :

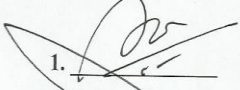
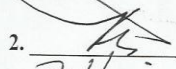
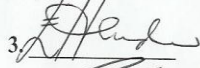
Ketua : Muhammad Anwar, S.Pd, MT

Sekretaris : Drs.H. Dharma Liza Said, MT

Anggota : 1. Drs. Zulhendra, M.Kom

2. Drs. Legiman Slamet, MT

3. Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 

Persembahan



Sesungguhnya dibalik kesukaran ada kemudahan apabila kamu telah menyelesaikan suatu pekerjaan, maka bersiap-siaplah menentukan pekerjaan lainnya, dan hanya kepada Tuhanlah kamu berharap, sesungguhnya malaikat benar-benar akan merendahkan sayapnya untuk orang yang menuntut ilmu karena mereka meridhai apa yang ia pelajaran

"...kaki yang akan berjalan lebih jauh, tangan yang akan berbuat lebih banyak, mata yang akan menatap lebih lama, leher yang akan lebih sering melihat ke atas, lapisan tekad yang seribu kali lebih keras dari baja, dan hati yang akan bekerja lebih keras, serta mulut yang akan selalu berdoa..." - 5cm.

Ungkapan hati sebagai rasa Terima Kasihku

Alhamdulillahirabbil'alamin.... Alhamdulillahirabbil 'alamin....

Alhamdulillahirabbil alamin....

Akhirnya aku sampai ke tiik ini,

sepercik dari sekian banyak keberhasilan yang Engkau hadiahkan padaku ya

Rabb Tak henti-hentinya aku mengucapkan syukur pada_Mu ya Rabb

Serta shalawat dan salam kepada idola ku Rasulullah SAW dan para sahabat yang

mulia Semoga sebuah karya mungil ini menjadi amal shaleh bagiku dan menjadi

kebanggaan bagi keluargaku (HUTABARAT dan PANJAITAN) tercinta

Ku persembahkan karya mungil ini...

untuk dua orang yang menjadikan aku bisa dan kuat seperti ini, yang tanpamu

aku bukanlah siapa-siapa di dunia fana ini

Ayahanda Tersayang (M.Najib Hutabarat)

Ibundaku Tersayang (Siti Nawari br.Panjaitan)

Untuk Ogek dan istri (Rahmad S.Hutabarat S.H, Nuraini br. hutagalung, S.Pd.i)

Untuk Abang dan istri (Ilham akbar Hutabarat, siti asni br. tarihoran)

Untuk Kakak dan suami (Sriwahyuni br.Hutabarat, M.syafii batubara)

Untuk kakak dan suami (Nurmawaddah br. Hutabarat A.md, Yahya. Situmorang)

Untuk abang dan istri (M.Bakhri Hutabarat, Gusmaida br.Panggabeen

(Terima kasih tiada tara atas segala support yang telah diberikan untukku)

Kepada teman-teman seperjuangan khususnya rekan-rekan Pendidikan Teknik Informatika “2010” group F1.2 F3.4 dan F5.6 khususnya untuk group tersederhana dan unik group F3.4 selalu kompak.....:) Aguscandra, Rian, wido, fadila taheer, budiman, aldio azani, abdul rahman, yodi hidayat, aulia zikri, rizaldi, dede sanjaya, handaka candra, fauzan jamzah, Rifki maulana, deli hermanto, ogi MR.

Ami A.S. S.Pd, Siska edrianti, juita shovia, eritawati, viranti fajri dan rezza reshinta(makasih ya nta udah bantuin ummi nyebar angket, semangat), annisa kartika, yelmira susi, liranti rahmelina S.Pd, deviana, Nurhabibah Pane, Nadila jelleq.....(cayyooooo)

Chibie-chibie forever (Sirda S.Pd, Silfina S.Pd, Dewi Putri, Felli elin, Widia Astuti, Rheza Mardiana, Yona azuya, Resvi Susanti) dimana saat ini sedang berjuang bersama sama dalam mengejar cita-cita. tak ada yang tak bisa kalau kita berusaha.(Fighting untuk rheza dan yona, resvi yang menyerah kita punya waktu).

Untuk Adik-Adik junior PTI 2011,2012,2013 mkasih udah mengisi angket kakakak.....
(yg ingat kakak namanya buat adik-adik memi juita, fadil, venny, intan, dara, nela, nana,jumi, fitria asmarina(ona), devvi. dll.)

Untuk Yang dulu orang asing buatku di tahun 2010 pertama kali ke kota padang dan satu tepat tinggal di kost cendrawasih 3. NO 86 dan sekarang menjadi Temanku dan Sahabatku (orangnya yang gk suka basa basi.. klo kelamaan jadi basi, h h hhhh) Kalau diceritakan panjang makanya disingkat saja.**Novia Sri Putri** Thanks for All.
tarimo kasiah untuk sadonyo yo sobt****

Untuk adik adik tersayang yang hadir di tengah-tengah perjalanan kuliah yang pertama Anak-anak sungai nyalo city pasisie di mulai dari **Rumima Hayati** (biasanya di panggil mima, klo panggilan alai cing....mkasih yo dik alah manolongan akak mangisi angket semnagat kuliahnya yo...ingek urang tuo awak panyah cari pity..)

Dona Gusnarida Mandasari (biasa di panggil dona nama alainya ooon hi hihi...(Semangat kuliahnya keringat orang tua jangan kita sia2kan,, santai tapi pasti kayak akak,, hihi maksih yo dik jan galau juo dek cinto,, klo jdoh ndak kma do,,,

Untuak **Rosi Nofrita sari** (jangan di bwo serius bana kuliah tu dk,, bak cando pai main tapi jan tarlalu di pusingkan...santai sejenak. seseorang menilai kita bukan dari nilai kita tapi

ketrampilan dan tutur kata kita. jangan sia-siakan pengorbanan orang tua awak yo dik, fighting),

Untuk **Yulia Linda Hasnita** (yang biasa dipanggil yulia nama alainya jupe... yang rajin ya menuntut ilmunya,, orang akan berjaya apabila memiliki ilmu yang dimanfaatkan jangan pernah menyianyiakan keringat orang tua yang mencari pety untuk kuliah,,)

Untuk **Zhea Cecyuncumm** Semangat untuk kuliah yo diak,,, eksis taruihhh bafoto..... dan **Olivia ramadhani** semangat ini baru awal jangan patah semangat di semester-semester berikutnya sampai selesai...

Terakhir, untuk seseorang yang masih dalam misteri yang dijanjikan Ilahi yang siapapun itu, Aku Tunggu sampai Kedatanganmu di hidupku""""

Akhir kata, semoga skripsi ini membawa kebermanfaatan. Jika hidup bisa kuceritakan di atas kertas, entah berapa banyak yang dibutuhkan hanya untuk kuucapkan terima kasih... :)



by: Ummi Kalsum Hutabarat S.Pd.

*****HORAS*****

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, September 2014
Yang menyatakan



Ummi Kalsum Hutabarat

ABSTRAK

Ummi Kalsum Hutabarat : Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang
Tentang Penggunaan *e-learning* UNP Sebagai
Pendukung aktivitas pembelajaran

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu masih belum diketahuinya sebanyak dan sesering apa Mahasiswa Universitas Negeri Padang dalam menggunakan *e-learning* UNP dalam aktivitas perkuliahan. Masih belum diketahuinya tingkat pemahaman Mahasiswa dalam menggunakan *e-learning* UNP sebagai pendukung aktivitas pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan mahasiswa yang sebenarnya tentang penggunaan *e-learning* UNP dan tingkat pemahamannya jika *e-learning* UNP dijadikan sebagai pendukung aktivitas pembelajaran.

Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak dan berkelompok serta proporsional (*Proportionate Stratified Random Sampling*). Data jumlah mahasiswa yang menggunakan *e-learning* UNP diperoleh dari kepala puskom UNP, melalui angket dengan menggunakan *skala likert* yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Secara keseluruhan Hasil yang dapat disimpulkan dari persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan *E-learning* UNP Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran berada pada skor aktual yang diperoleh sebesar 56% dari 100 orang responden yang menyatakan cukup baik dan berada pada rentang interval antara 11180-14620. Jadi, dapat disimpulkan hasil penelitian ini mendapatkan persepsi mahasiswa tentang penggunaan *e-learning* dan tingkat pemahamannya adalah cukup baik.

Kata Kunci : Persepsi, *E-learning*, *Proportionate Stratified Random Sampling*.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah Saya Ucapkan Atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan *E-learning* UNP Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran". Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan dan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Drs. Putra Jaya MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Drs. H. Dharma Liza Said, MT. selaku pembimbing I yang telah memberikan waktu, motivasi dalam bimbingan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zulhendra, M.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan waktu, motivasi dalam bimbingan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Muhammad Anwar, S.Pd, MT selaku Ketua Penguji dalam ujian skripsi ini.
5. Bapak Drs. Legiman Slamet, MT selaku dosen penguji.
6. Bapak Ahmaddul Hadi, S.Pd, M.Kom selaku dosen penguji.
7. Bapak dan Ibu dewan dosen program studi pendidikan Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yang

telah membimbing penulis selama menuntut ilmu. Pihak Universitas Negeri Padang, sebagai tempat penelitian.

8. Bapak/Ibu Teknisi dan Tata Usaha yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Padang, Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Audit Teknologi Informasi	10
1. Konsep Dasar Audit	10
2. Tujuan Audit Teknologi Informasi	11
3. Control Objective For Information Relate Tecnology	12
4. End-User Computing Satisfaction	13

5. Keuntungan Audit Teknologi Informasi	15
B. Hakikat Sistem Information	
1. Pengertian Sistem Informasi	21
C. Sistem Informasi Manajemen	23
1. Pengertian Sistem Informasi Manajemen	23
2. Komponen SIM	25
3. Stakeholder Sistem Informasi	25
4. Kualitas Sistem Informasi	26
D. Sistem Smart Campus Universitas Negeri Padang.....	27
E. Defenisi E-learning	
1. Pengertian E-learning	34
2. Fungsi E-learning	35
3. Karakteristik E-learning	36
F. Defenisi Persepsi	
1. Defenisi Persepsi Dari Bidang Ilmu Teknologi Informasi ...	38
G. Persepsi Mahasiswa tentang e-learning.....	41
H. Defenisi Aktivitas Pembelajaran	43
I. Penelitian Relevan	43
J. Kerangka Berfikir	45
K. Pertanyaan Penelitian	46
L. Hipotesa Penelitian.....	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	52
B. Populasi dan Sampel Penelitian	52
C. Waktu dan Tempat Penelitian.....	57
D. Variabel dan Data.....	58
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.	59
1. Pengembangan Instrumen	59
2. Uji Coba Instrumen	61
3. Analisa Hasil Uji Coba Instrumen.....	62

F. Teknik Analisa Data.....	64
-----------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pengujian Instrumen.....	65
1. Analisis Uji Validitas.....	65
2. Analisis Uji Reliabelitas.....	67
B. Deskriptif Data Penelitian.....	68
1. Gambaran Subjek Penelitian.....	68
C. Deskripsi Data Persepsi Mahasiswa UNP.....	70
D. Deskripsi Data Persepsi ditinjau dari indikator.....	76
1. Indikator Perangkat e-learning.....	76
2. Indikator Fitur e-learning.....	82
3. Indikator Perbandingan Konten atau Bahan Ajar.....	90
E. Pembahasan.....	96
1. Persepsi Mahasiswa UNP Dari Indikator Gambaran PC.....	98
2. Penggolongan aplikasi sistem e-learning.....	99
3. Perbandingan Konten atau Bahan Ajar.....	99

BAB V PENUTUP

A. Simpulan.....	102
B. Saran.....	102

DAFTAR PUSTAKA	112
----------------------	-----

LAMPIRAN	107
----------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kategori Pemakai Akhir dalam Lingkungan EUC.....	13
2. Jumlah Sampel Pengguna E-learning UNP.....	51
3. Skala Pengukuran Menggunakan Skala Likert.....	58
4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	58
5. Interpretasi Nilai r.....	61
6. Hasil Analisis Validitas.....	66
7. Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas.....	68
8. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	68
9. Distribusi Responden Berdasarkan Intensitas Pengguna.....	69
10. Hasil Perhitungan Statistik Persepsi Mahasiswa UNP.....	70
11. Klasifikasi Skor Variabel Persepsi Mahasiswa UNP.....	72
12. Hasil Perhitungan Statistik Indikator Perangkat E-learning.....	76
13. Klasifikasi Skor Variabel Perangkat E-learning.....	78
14. Hasil Perhitungan Statistik Indikator Fitur E-learning.....	83
15. Klasifikasi Skor Persepsi Indikator Fitur E-learning	85
16. Hasil Perhitungan Statistik Indikator Perbandingan Konten.....	90
17. Klasifikasi Skor Variabel Indikator Perbandingan Konten	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Evaluasi End User Computing Satisfaction.....	16
2. Model Sistem... ..	21
3. Tampilan awal e-learning.....	30
4. Halaman utama e-learning	31
5. Halaman Profil	32
6. Tampilan Rumah saya.....	32
7. Tampilan Messange	33
8. Kerangka Berfikir.....	46
9. Histogram Kurva Normal Persepsi Mahasiswa UNP	71
10. Histogram Pengkategorian Persepsi Mahasiswa UNP.....	73
11. Garis Kontinum Persepsi Mahasiswa UNP	75
12. Histogram Kurva Normal Indikator Perangkat E-learning	77
13. Histogram Pengkategorian Indikator Perangkat E-learning	79
14. Garis Kontinum Indikator Perangkat E-learning	82
15. Histogram Kurva Indikator Penggolongan Sistem	84
16. Histogram Pengkategorian Indikator Fitur E-learning.....	84
17. Garis Kontinum Indikator Fitur E-learning.....	89
18. Histogram Kurva Indikator Perbandingan Konten	91
19. Histogram Pengkategorian Indikator Konten.....	93
20. Garis Kontinum Indikator Konten	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Uji Coba	107
2. Angket Uji Coba Setelah di olah.....	118
3. Uji Coba Validitas Angket Uji Coba Indikator 1.....	124
4. Uji Coba Validitas Angket Uji Coba Indikator 2.....	125
5. Uji Coba Validitas Angket Uji Coba Indikator 3.....	126
6. Reablity statistic	127
7. Angket Uji Coba Penelitian	134
8. Tabulasi Data Reliabilitas	133
9. Populasi Penelitian.....	134
10. Tanggapan responden indikator perangkat e-learning	137
11. Tanggapan responden indikator Fitur e-learning	140
12. Tanggapan responden indikator Perbandingan Konten	143
13. Kegiatan wawancara mahasiswa.....	145
14. Kegiatan wawancara Puskom UNP	152
15. SK Pembimbing	155
16. Izin Penelitian Jurusan	156
17. Izin Penelitian Fakultas	157
18. Izin Penelitian Balasan BAAK	158

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan suatu bangsa tidak terlepas dari Sistem Pendidikan, sebab Sistem Pendidikan yang baik akan membawa kemajuan bagi bangsa tersebut. Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi seluruh umat manusia, dengan Pendidikan manusia memiliki pengetahuan, nilai dan sikap dalam berbuat untuk ikut menunjang pertumbuhan dan pembangunan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan Pendidikan dibidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi (*Information and Communication Technology*) telah menyentuh segala aspek termasuk dunia pendidikan. Saat ini sudah banyak alternatif cara pembelajaran dengan berkembangnya Teknologi Informasi (IT) seperti *e-learning*, CD multimedia interaktif dan pembelajaran online. Dengan adanya perkembangan Teknologi Informasi ini otomatis memanfaatkan komputer dan jaringan internet sebagai media dalam proses pembelajarannya.

Pergeseran pemikiran membuat proses pembelajaran mulai nampak pada proses transfer pengetahuan. Proses pembelajaran yang ada saat ini cenderung lebih menekankan pada proses *teaching* berbasis pada *content base* bersifat abstrak dan hanya untuk golongan tertentu. Seiring perkembangan ilmu dan teknologi, proses pembelajaran mulai bergeser pada proses *learning* berbasis pada *case base* bersifat kontekstual dan tidak terbatas hanya untuk golongan tertentu. Untuk mengatasi proses pembelajaran kurang efisien dan

kurangnya waktu untuk tatap muka di kelas diperluas jangkauannya dengan menggunakan sistem *e-learning*.

Pembelajaran dengan menggunakan sistem *e-learning* akan membuat proses pembelajaran bisa dilakukan secara *asynchronous* atau tidak langsung. Mahasiswa juga bisa belajar dengan tahapan dan cakupan yang diinginkan. Fasilitas komunikasi dan interaksi dalam sistem *e-learning* juga akan membuat interaksi dosen dan mahasiswa tidak hanya terbatas dalam ruangan kelas saja tetapi bisa diperluas dengan komunikasi secara elektronik.

Konsep pembelajaran *e-learning* ini sudah ada di dalam Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Padang atau yang sering disebutkan dengan Portal Akademik Universitas Negeri Padang. *E-learning* UNP saat ini menyediakan pembelajaran *e-learning* untuk semua Fakultas yang terdaftar di Universitas Negeri Padang. Universitas Negeri Padang (UNP) merupakan universitas di Sumatera Barat yang mengelola 7 (Tujuh) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), Fakultas Matematika dan IPA (FMIPA), Fakultas Ilmu Sosial (FIS), Fakultas Teknik (FT), Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK), Fakultas Ekonomi (FE). Pada mulanya UNP menerapkan sistem manual dalam manajemen seluruh kebutuhan administrasi dalam manajemen data untuk kebutuhan seluruh civitas akademika di UNP. Manajemen yang digunakan masih bersifat manual, sehingga masih kurang bisa dalam menjawab tantangan zaman dan terkesan tertinggal dari modernitas.

Awal tahun akademik 2008/2009, UNP mengambil kebijakan untuk mengimplementasikan sistem *online* yang dikenal dengan sistem *smart campus*. Sistem *smart campus* yang ada di UNP saat ini merupakan sebuah sistem yang mengintegrasikan beberapa subsistem seperti sistem informasi registrasi, sistem informasi perpustakaan, *digital library*, sistem informasi akademik, sistem informasi alumni, sistem informasi eksekutif, sistem informasi manajemen pegawai, *e-learning*, sistem informasi karir dan *website* UNP.

Salah satu sistem *smart campus* yang dikembangkan adalah *e-learning*. *E-learning* didalam Universitas Negeri Padang yang difungsikan sebagai alat untuk mempermudah dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. *E-learning* ini di buat untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Dalam masa uji coba, *e-learning* ini dimulai dari semester Januari-Juni 2013 dan aktif pada semester Juli-Desember 2013. Dengan difungsikannya *e-learning* ini untuk mahasiswa, agar dapat mendukung aktivitas perkuliahan yang dilakukan oleh mahasiswa.

E-learning adalah salah satu proses perkembangan teknologi yang diaplikasikan dalam hal penyampaian pengetahuan dalam proses belajar. Dalam definisi yang lain *e-learning* adalah metode pendekatan terbaru dalam penyampaian pengetahuan. Metode ini menawarkan pengguna untuk memberikan kontrol yang lebih dari proses belajar karena interaksi antara pelajar dan pengajar minim hingga tidak ada interaksi. Thomson, Ganxglass,

dan Simon 2004 menyatakan bahwa: *e-learning* merupakan suatu pengalaman belajar yang disampaikan melalui teknologi elektronika.

Secara utuh *e-learning* dapat didefinisikan sebagai upaya menghubungkan pembelajaran peserta didik dengan sumber belajarnya yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi berinteraksi atau berkolaborasi secara langsung ataupun tidak langsung. *E-learning* dapat dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh adalah sekumpulan metode pengajaran dimana aktivitas pengajaran dilaksanakan secara terpisah dari aktifitas belajar.

. *E-learning* ini juga dapat difungsikan sebagai pendukung aktivitas pembelajaran untuk mahasiswa. Mahasiswa melakukan tatap muka dikelas dengan dosen memiliki batas waktu yang telah ditentukan. Dengan adanya *e-learning* ini dosen bisa mengupload materi yang belum terselesaikan beserta tugas yang diberikan dan mahasiswa bisa mendownload materi dan tugas serta mengerjakannya dimana saja dan langsung mengirimnya lewat *e-learning*

Wawancara yang dilakukan dengan mahasiswa Universitas Negeri Padang tentang penggunaan *e-learning* dalam perkuliahan. Penulis melakukan wawancara kepada mahasiswa Universitas Negeri Padang tahun masuk 2012. Mahasiswa tersebut bernama Dini Ghassani Putri, Intan Marlina dan Bukhari Muslim dari Fakultas Teknik memberikan pernyataan bahwa *e-learning* UNP saat ini pernah diakses sewaktu mengirim tugas matakuliah yang diberikan oleh dosen yang bersangkutan. Kemudian *e-learning* ini memberikan kemudahan disaat mahasiswa tersebut tidak hadir di

dalam tatap muka. Kemudian yang menjadikan *e-learning* ini menjadi memiliki nilai plus karena adanya ruang untuk obrolan bagi yang mengakses *e-learning* atau online user. Bagi mahasiswa yang belum mengetahui *e-learning* ini, maka tugas dosen untuk menyarankan kepada mahasiswa untuk menggunakan *e-learning*.

Pada wawancara tahap kedua dilakukan dengan mahasiswa tahun masuk 2012 dari Fakultas Bahasa dan Seni dan Fakultas Matematika dan IPA yang bernama Dona Gusnarida Mandasari dan Rumima Hayati memberikan penjelasan mengenai penggunaan *e-learning* bahwa untuk sistem informasi *e-learning* ini memang pernah mendengarnya dan belum pernah membuka website *e-learning* UNP dan menggunakannya. Kemudian apa yang ada didalam *e-learning* itu tidak pernah mengetahuinya disebabkan karena memang masih ada dosen yang tidak menggunakan *e-learning* UNP pada matakuliah yang diambil.

Pada wawancara tahap ketiga dilakukan dengan mahasiswa tahun masuk 2013 dari Fakultas Ilmu Sosial yang bernama Olivia Ramadani memberikan penjelasan tentang penggunaan *e-learning* bahwa sistem informasi *e-learning* itu memang sudah digunakan semester Juli-Desember 2013 dimana dosen memberikan tugas didalam *e-learning* dan megirimkannya lagi kedalam *e-learning* itu. dari argumen mahasiswa sebagian dosen menyarankan untuk menggunakan *e-learning* dalam perkuliahan dan ada juga dosen yang tidak menggunakan *e-learning*. Kemudian Siti Anisa dari Fakultas Ilmu sosial menambahkan penjelasan tentang penggunaan *e-*

learning. Siti Anisa memberikan penjelasan *e-learning* UNP saat ini belum pernah digunakannya dalam hal perkuliahan dan dosen pun belum ada memberikan arahan untuk menyuruh dalam pengaksesan *e-learning*.

Berdasarkan hasil survai dan wawancara yang dilakukan di Pusat Komputer Universitas Negeri Padang tentang *e-learning* UNP, Rahmad Hidayat menerangkan bahwa *e-learning* UNP saat ini memberikan layanan kemudahan untuk dosen dan mahasiswa. Mahasiswa dapat menggunakan *e-learning* sebagai pendukung aktivitas pembelajaran dimana dosen memasukkan modul atau bahan ajar dan tugas-tugas mahasiswa. Sistem *e-learning* UNP memiliki penilaian tersendiri untuk setiap mahasiswa yang aktif di dalam *e-learning* UNP yang digabungkan dengan nilai dari dosen. Kemudian Kelebihan *e-learning* UNP adalah yang lainnya adalah tersinkronisasi dengan Portal Akademik UNP.

Dari hasil survai dan wawancara adanya ide untuk mengetahui bagaimana Pandangan mahasiswa dengan adanya *e-learning* UNP yang disediakan sebagai tempat atau wadah baru dalam memudahkan aktivitas pembelajaran dalam perkuliahan. Dari permasalahan diatas maka penulis mengambil judul penelitian tentang ***"Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan E-Learning UNP Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran"***.

A. Identifikasi masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan secara manual sudah sama tidak sama dengan sistem informasi yang berkembang dan meningkat untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa.
2. Penggunaan *e-learning* UNP yang belum maksimal digunakan oleh mahasiswa.
3. Belum diketahuinya Pemanfaatan penggunaan *e-learning* oleh mahasiswa dalam menggunakan *e-learning UNP* dalam aktivitas perkuliahan.
4. Tingkat pemahaman mahasiswa dalam penggunaan *e-learning* UNP sebagai pendukung aktivitas dalam perkuliahan.

B. Batasan Masalah

Untuk memperoleh ruang lingkup yang lebih jelas, dan adanya keterbatasan waktu, maka penelitian dibatasi pada :

1. Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang tentang penggunaan *e-learning* UNP sebagai pendukung aktivitas pembelajaran.
2. Website *e-learning* UNP digunakan sebagai obyek pada penelitian ini untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa tentang penggunaan *e-learning* karena *e-learning* UNP saat ini aktif digunakan mahasiswa dan dosen pada semester januari-juni 2013.
3. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa UNP sebagai pengguna *e-learning* Universitas Negeri Padang.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dirumuskan masalah ini dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Persepsi mahasiswa universitas negeri padang tentang penggunaan e-learning UNP dari indikator Penggunaan perangkat e-learning.
2. Persepsi mahasiswa universitas negeri padang tentang penggunaan e-learning UNP dari indikator Fitur e-learning.
3. Persepsi mahasiswa universitas negeri padang tentang penggunaan e-learning UNP dari indikator Perbandingan bahan ajar.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pemahaman mahasiswa Universitas Negeri Padang dalam menggunakan *e-learning* UNP.
2. Untuk mengetahui seberapa banyak mahasiswa Universitas Negeri Padang yang aktif dalam mengakses *e-learning* UNP.
3. Untuk mengetahui seberapa sering mahasiswa universitas negeri padang menggunakan *e-learning* UNP sebagai pendukung aktifitas pembelajaran dalam perkuliahan

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian diatas, maka hasil peneltian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai informasi dan data bagi pengembang ICT di UNP dalam mengembangkan sistem informasi *smart campus* khususnya dalam *e-learning* UNP
2. Sebagai masukan untuk Universitas Negeri Padang dalam penerapan sistem *e-learning* UNP.
3. Sebagai pedoman bagi teman sejawat sebagai calon sarjana atau calon guru.

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada Landasan Teori ini akan membahas tentang judul penelitian yang berhubungan dengan teori berikut ini yang akan diuraikan dalam kajian teori sebagai berikut: (1) Audit Teknologi Informasi (2) Hakikat Sistem dan Informasi, (3) Sistem Informasi Manajemen (4) Sistem *Smart Campus* UNP (5) Defenisi *E-learning* (6) Defenisi Persepsi (7) Aktivitas Pembelajaran (8) Penelitian Relevan, (9) Kerangka Berfikir (10) Pertanyaan Penelitian

A. Audit Teknologi Informasi

1. Konsep Dasar Audit

Menurut Jogiyanto (2010:298) audit Teknologi Informasi merupakan mekanisme dan mengevaluasi implementasi sistem tatakelola TI. Dalam hal memeriksa (auditor) memegang peran penting dalam hal penilaian dan pengukuran terhadap dewan direksi dan manajemen eksekutif.

Menurut Herri Setiawan dan Khabib Mustofa kutipan dari jurnal (2006) Audit TI sendiri mencakup beberapa hal penting, antara lain: informasi yang dapat diukur dan kriteria yang telah ditetapkan; aktivitas mengumpulkan dan mengevaluasi bahan bukti; independensi dan kompetensi auditor; dan pelaporan hasil audit.

Menurut Ron Webber (1999:10), *“Information systems auditing is the process of collecting and evaluating evidence to determine whether a computer system safeguards assets, maintains data integrity, allows organizational goals to be achieved effectively, and uses resources efficiently”*. Audit sistem informasi adalah proses pengumpulan dan

pengevaluasian bukti untuk menentukan apakah sistem komputer dapat melindungi asset, memelihara integritas data, memungkinkan tujuan organisasi untuk dicapai secara efektif dan menggunakan sumber daya secara efisien.

Maka dapat dikatakan Audit merupakan suatu bentuk suatu sistem gabungan dari berbagai macam ilmu, antara lain Traditional Audit, Manajemen Sistem Informasi, Sistem Informasi Akuntansi, Ilmu Komputer, dan Behavioral Science. Audit IT bertujuan untuk meninjau dan mengevaluasi faktor-faktor ketersediaan (availability), kerahasiaan (confidentiality), dan keutuhan (integrity) dari sistem informasi organisasi

2. Tujuan Audit Teknologi informasi

Menurut Ron Weber dalam Jurnal (1999) Tujuan audit teknologi adalah meningkatkan keamanan aset-aset perusahaan, meningkatkan integritas data, meningkatkan efisiensi sistem dan meningkatkan efisiensi sistem. informasi. Kemudian faktor-faktor yang mendorong pentingnya kontrol dan audit sistem informasi antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Mendeteksi agar komputer tidak dikelola secara kurang terarah.
- b. Mendeteksi resiko kehilangan data.
- c. Mendeteksi resiko pengambilan keputusan yang salah akibat informasi hasil proses sistem komputerisasi salah/lambat/tidak lengkap.
- d. Menjaga aset perusahaan karena nilai hardware, software dan personil yang lazimnya tinggi.

- e. Mendeteksi resiko error komputer
- f. Mendeteksi resiko penyalahgunaan komputer (fround)
- g. Menjaga Kerahasiaan
- h. Meningkatkan pengendalian evolusi penggunaan komputer.

3. Control Objective For Information Related Tecnology

Menurut Jogiyanto_(2010:144) *Control Objective For Information and Related Tecnology* adalah seperangkat pedoman umum untuk manajemen TI yang dibuat oleh *information system audit and control association* (ISACA), dan *IT Governance Institute* (ITGI) pada tahun 1996. COBIT memberi manajer, auditor dan pengguna TI serangkaian kemudahan untuk membantu mereka dalam memaksimalkan manfaat yang diperoleh melalui penggunaan TI.

COBIT memiliki 34 peoses tingkat tinggi mencakup 210 tujuan pengendalian yang dikategorikan dalam empat domain. Perencanaan dan organisasi, akuisisi dan implementasi, deliver dan support, dan monitoring dan evaluasi. Bagi manajer manfaat COBIT adalah menyediakan fondasi keputusan lebih efektif karena COBIT membantu manajemen dalam mendefenisikan rencana TI strategis, mendefnisikan arsitektur, mendapatkan peranti keras dan peranti lunak TI yang diperlukan untuk menjalankan strategis TI. Bagi pengguna TI manfaat COBIT adalah adanya jaminan kendali, keamanan, dan proses tatakelola. Bagi auditor manfaat COBIT adalah membantu dalam mengidentifikasi isu-isu kendali TI dalam infrastruktur TI perusahaan.

4. *End-User Computing Satisfaction*

a. *Pengertian End-User Computing*

Menurut Abdul (2003:86) mengemukakan bahwa “*end-user-computing* merupakan suatu lingkungan yang memungkinkan pemakai secara langsung dapat menyelesaikan sendiri persoalan terhadap kebutuhan informasi”.

Dalam lingkungan *end-user computing (EUC)*, para pemakai akhir (*end-user*) dapat dikelompokkan seperti terlihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Kategori Pemakai Akhir dalam Lingkungan *EUC*

Kategori Pemakai Akhir	Karakteristik
Pemakai akhir nonprogrammer	- Mengakses data yang disimpan dalam komputer melalui program yang sudah tersedia. - Akses dibatasi atau didasarkan menu
Pemakai level perintah	- Mengakses data berdasarkan kebutuhan. - Melakukannya dengan menggunakan pembangkit laporan atau dengan memberikan perintah-perintah sederhana melalui bahasa query (SQL).
Pemrograman pemakai akhir	- Menggunakan bahasa berlevel-perintah (<i>command level</i>), <i>procedural</i> secara langsung berdasarkan kebutuhan informasi yang bersifat pribadi.
Personil pendukung fungsional	- Pemrograman terlatih yang mendukung program berdasarkan kebutuhan pemakai akhir yang lain - Bekerja di area fungsional
Personil pendukung komputasi fungsional	- Umumnya berada pada dalam pusat informasi - Menguasai bahasa-bahasa untuk pemakai akhir dan dapat membuat perangkat lunak aplikasi dan sistem
Pemogram pemrosesan data	- Umumnya berada dalam pusat informasi - Menguasai bahasa-bahasa untuk pemakai akhir dan dapat membuat

Kategori Pemakai Akhir	Karakteristik
	perangkat lunak aplikasi dan sistem. - Bekerja atas dasar kontrak.

Sumber : Abdul Kadir (2003:87)

End-user Computing Satisfaction (EUCS) merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna sebuah sistem atau aplikasi dengan membandingkan antara harapan dengan kenyataan dari sebuah informasi. Pengukuran terhadap kepuasan pemakai sebuah sistem atau aplikasi juga sudah menjadi hal yang sering dibahas dalam disiplin ilmu sistem informasi. *End-User Computing (EUC)* adalah sebuah konsep dalam rekayasa perangkat lunak yang mengacu kepada abstraksi dari kelompok orang-orang yang pada akhirnya akan mengoperasikan software (yaitu pengguna yang diharapkan atau target-user).

Sejumlah penelitian sudah dilakukan untuk memberikan suatu gambaran secara keseluruhan tentang evaluasi untuk keberhasilan sebuah sistem itu dibuat yaitu dimana *end-user* atau pengguna akhir sebuah sistem telah menganggap pemakaian dari sistem atau aplikasi merasa puas dengan menggunakan sistem informasi yang ditinjau dari faktor-faktor yang membentuk kepuasan tersebut.

b. Keuntungan *EUCS*

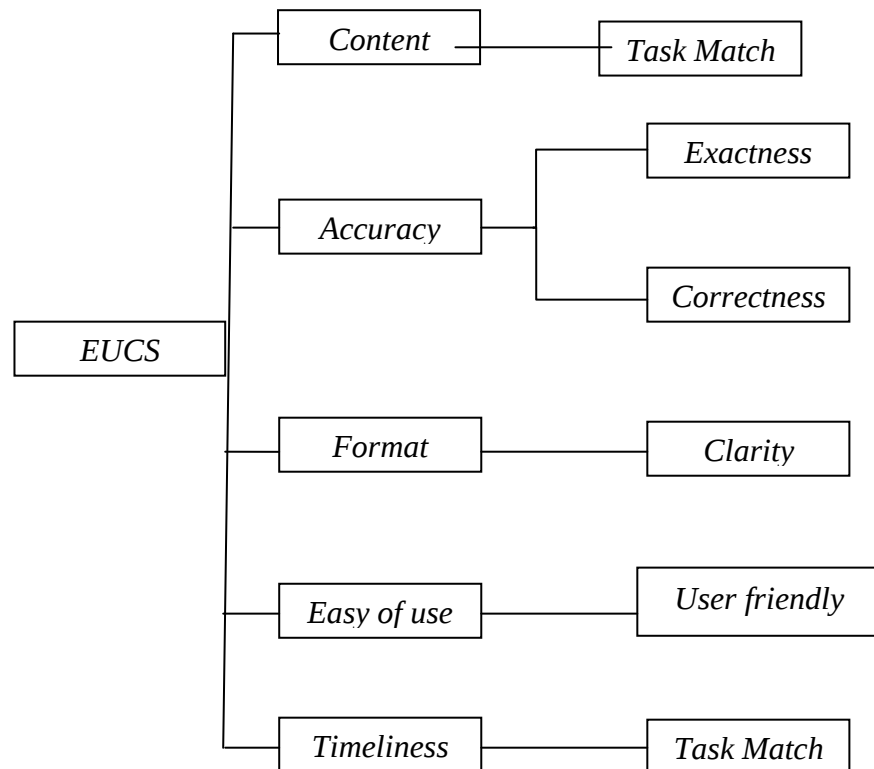
End-user computing satisfaction memberikan keuntungan baik kepada perusahaan maupun pemakai. Pertama, perusahaan akan memperoleh keuntungan dengan memindahkan beberapa muatan kerja dari bagian pelayanan informasi kepada *end-user*. Hal ini memungkinkan bagian pelayanan informasi untuk mengembangkan sistem organisasional yang mungkin lebih menjadi muatan kerja yang menumpuk selama beberapa bulan atau tahun. Kedua, tidak diikutsertakannya spesialis informasi dalam proses pengembangan bisa mengatasi masalah yang telah mengganggu pengimpleentasian sepanjang era komputer yaitu komunikasi.

Banyak pemakai yang tidak memahami jargon komputer yang diungkapkan spesialis informasi, dan banyak spesialis informasi yang tidak memahami tugas atau tanggung jawab pemakai. Karena para pemakai memahami kebutuhannya sendiri dengan lebih baik dari pada orang lain, maka ketika mereka mengembangkan sistem mereka sendiri, mereka mungkin akan lebih puas dengan hasilnya. Sedangkan keuntungan yang paling penting adalah dalam dukungan kebutuhan pemakai dalam memecahkan masalah dan sistem memberikan apa yang dibutuhkan oleh pemakai

c. Dimensi *EUCS*

Model evaluasi *EUCS* yang dikembangkan oleh Doll & Torkzadeh (1991:258) ini menekankan “kepuasan (*satisfaction*)

pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sebuah sistem”.



Gambar 1. Model Evaluasi *End-user Computing Satisfaction* (sumber: Doll & Torkzadeh (1991:258))

Berikut ini merupakan penjelasan dari setiap dimensi EUCS dari sebuah sistem:

a. Dimensi *Content*

Menurut Zulkifli (2000:317) menggambarkan “isi dari sebuah sistem informasi dapat diartikan sebagai kelengkapan dari informasi yang disajikan”. *Content* merupakan dimensi yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna yang ditinjau dari

kelengkapan isi suatu sistem. Beberapa kriteria dari dimensi isi dari sebuah sistem biasanya berupa fungsi dan modul yang digunakan oleh pengguna sistem dan juga informasi yang dihasilkan oleh sistem tersebut.

Dimensi ini mencakup hal yang berkaitan dengan kelengkapan dari isi *website* sesuai dengan kebutuhan pengguna, tersedianya fitur-fitur yang mendukung proses pelayanan akademik bagi dosen dan mahasiswa, *website* konsisten / memiliki keseragaman informasi.

b. Dimensi *Accuracy*

Abdul dan Terra (2003:546) mengemukakan bahwa “akurasi berarti informasi bebas dari kesalahan”. Kemudian menurut Zulkifli (2000:316) menyatakan bahwa “akurasi atau ketelitian dapat didefinisikan sebagai perbandingan dari informasi yang benar dengan jumlah seluruh informasi yang dihasilkan pada satu proses pengolahan data tertentu”. Sehingga dari beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli, dimensi *Accuracy* dimaksudkan sebagai keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengolahnya menjadi sebuah informasi.

Dimensi *accuracy* mencakup pada ketepatan dari data yang dihasilkan oleh *website* tersebut seperti *website* menyediakan informasi yang akurat, integritas dan keutuhan data yang dihasilkan,

keterbatasan hak akses pada masing-masing user dan lain sebagainya.

c. Dimensi *Format*

Format atau bentuk merupakan dimensi untuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi tampilan dari sistem informasi atau sistem aplikasi *website* tersebut. Menurut Pressman (2012:459) mengemukakan bahwa “daya tarik dari aplikasi-aplikasi web bisa dilihat dari daya tarik visualnya, terlihat dari tampilan isi, keseimbangan dari teks-teks, grafik-grafik, dan mekanisme navigasinya. Dimensi *Format* menekankan pada tampilan *website* yang ditinjau dari segi tata letak yang teratur tidak menimbulkan kebingungan dari penggunanya, paduan warna yang tidak menimbulkan kekontrasan pada mata sehingga memenuhi standar estetika, dan *website* juga memiliki standarisasi dalam keseragaman bentuk.

Menurut Insap Santosa (2004:65) mengemukakan tentang salah satu kriteria yang harus diperhatikan pada sebuah antarmuka adalah tampilan yang menarik. Sehingga *format* atau tampilan visual dari sebuah *website* sangat dibutuhkan dalam menarik minat penggunanya.

d. Dimensi *Easy Of Use*

Dimensi *easy of use* digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan penggunaan sistem atau biasa dikenal

dengan *user friendly*. Menurut Zulkifli (2000:192) mengatakan bahwa “*user-friendly*, artinya orang dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi dengan mudah tanpa memerlukan pelatihan teknis”. Kemudahan dalam penggunaan sistem ini bisa dilihat melalui proses memasukkan data, mengolah data, dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan kata lain tidak menimbulkan kebingungan bagi penggunanya.

Kemudahan dalam penggunaan *website* ditunjang dengan beberapa kriteria seperti kemudahan dalam penggunaan *website* supaya tidak menimbulkan kebingungan bagi penggunanya, penggunaan yang konsisten, tersedianya tool pembantu yang memudahkan penggunaan, dan memberikan pesan kesalahan yang lebih informatif untuk memberikan pesan eror yang mudah dipahami oleh pengguna *website*.

Menurut Insap Santosa (2004:6) menerangkan bahwa istilah *user friendly* digunakan untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki oleh perangkat lunak yang mudah dioperasikan, dan sejumlah kemampuan lain sehingga pengguna merasan betah dalam mengoperasikan program. Pengguna sebuah program aplikasi yang pemula juga tidak akan mengalami banyak kesukaran untuk mengoperasikan sebuah program aplikasi.

e. Dimensi *Timeliness*

Menurut Zulkifli (2000:317) mengemukakan bahwa “ketepatan waktu dari suatu informasi sangat bergantung pada keperluan akan informasi bersangkutan”. Kemudian menurut Deni dan Kunkun Fauzi (2013:2) menyatakan bahwa “informasi itu harus tersedia atau ada pada saat informasi tersebut diperlukan”. Dimensi *timeliness* yaitu dimensi yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu sebuah sistem dalam menyajikan atau menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan. Ketepatan waktu dari sebuah website dapat dilihat dari *respon time* yang cepat dan sesuai dengan kebutuhan dari pengguna, informasi yang tersedia pada *website up-to-date*, serta tersediannya *shortcut* dalam melakukan proses kerja yang cepat. Menurut Deni dan Kunkun Fauzi (2013:2) menerangkan bahwa “tepat waktu artinya adalah informasi yang dibutuhkan oleh pengguna tersedia pada saat informasi tersebut dibutuhkan”. Sehingga dapat dipahami bahwa ketepatan waktu dari sebuah informasi yang dihasilkan oleh *website* harus sesuai waktu yang diinginkan oleh pengguna *website*.

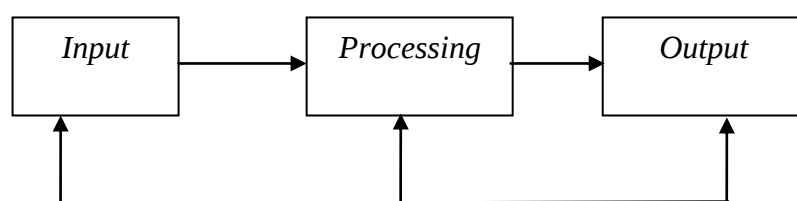
B. Hakikat Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem Informas

Menurut Hanif (2007:3) “Sistem adalah Suatu kumpulan atau himpunan dari unsur-unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan bergantung

sama lain”. Menurut Budi Sutedjo (2002) Dalam Eti Rochaety (2005:3) “Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan”.

Menurut Davis Dalam Hanif (2007:5) “Informasi adalah Data yang diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimaannya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang”.



Gambar 2. Model sistem
Sumber: Hanif Alfatta (2007:4)

Gambar 2 di atas menunjukkan bahwa sistem atau pendekatan sistem minimal harus mempunyai empat komponen yaitu masukan, pengolahan, keluaran, dan balikan atau *control*. Antara semua komponen tersebut saling berkaitan dan membentuk sebuah kesatuan. Menurut Hanif (2007:5) “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang”. Menurut Ety Rochaety (2005:4) “Informasi merupakan kumpulan data yang telah diolah, baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan memiliki arti lebih luas”. Maka, Sistem dan informasi merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dari suatu organisasi, melalui pengembangan sistem yang baik dan pengelolaan informasi yang terarah maka akan

membantu sebuah organisasi dalam mencapai tujuannya. Kerjasama dari semua komponen sistem informasi akan membantu pengelolaan data sebuah organisasi dengan lebih efektif dan efisien.

Syarat-syarat tentang informasi yang baik yang lebih lengkap diuraikan pula oleh Parker (1989:151) dalam Wahyudi Kum dan Subando (2000:13) berikut adalah syarat-syarat yang dimaksud:

- a. Ketersediaan (*availability*), suatu informasi adalah tersedianya informasi itu sendiri. Informasi harus dapat diperoleh (*accessible*) bagi orang yang hendak memanfaatkannya.
- b. Mudah dipahami (*comprehensibility*), informasi yang mudah dipahami oleh pembuat keputusan, baik itu informasi yang menyangkut pekerjaan rutin maupun keputusan-keputusan yang bersifat strategis.
- c. Relevan, informasi yang diperlukan adalah yang benar-benar relevan dengan permasalahan, misi dan tujuan organisasi.
- d. Bermanfaat, informasi juga bermanfaat bagi organisasi.
- e. Tepat waktu, informasi harus tepat pada waktunya.
- f. Keandalan, informasi harus diperoleh dari sumber-sumber yang dapat diandalkan kebenarannya.
- g. Akurat, informasi harus bersih dari kesalahan dan kekeliruan.
- h. Konsisten, informasi tidak boleh mengandung kontradiksi didalam penyajiannya karena konsistensi merupakan syarat penting bagi dasar pengambilan keputusan.

C. Sistem Informasi Manajemen

1. Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Wahyudi Kum dan Subando (2000:13) Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah supaya organisasi memiliki suatu sistem yang dapat diandalkan dalam mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan manajemen, baik yang menyangkut keputusan-keputusan rutin maupun keputusan-keputusan strategis.

Sistem informasi manajemen atau SIM (*Management Information System*) adalah sistem informasi yang dirancang untuk menyediakan informasi akurat, tepat waktu, dan relevan yang dibutuhkan untuk pengambilan keputusan oleh para manajer. Konsep SIM adalah meniadakan pengembangan yang tidak efisien dan penggunaan komputer yang tidak efektif. Konsep SIM sangat penting untuk sistem informasi yang efektif dan efisien oleh karena:

- a. Menekankan pada orientasi manajemen (*Management Orientation*) dari pemrosesan informasi pada bisnis yang bertujuan mendukung pengambilan keputusan manajemen (*Management Decision Making*).
- b. Menekankan bahwa kerangka sistem (*System Framework*) harus digunakan untuk mengatur penggunaan sistem informasi. Penggunaan sistem informasi pada bisnis harus dilihat sebagai suatu integrasi dan berhubungan, tidak sebagai proses yang berdiri sendiri.

Secara teori, komputer tidak harus digunakan di dalam SIM, tetapi kenyataannya tidak mungkin SIM yang kompleks dapat berfungsi tanpa melibatkan elemen komputer. Lebih lanjut, hal ini menerangkan bahwa SIM selalu berhubungan dengan pengolahan informasi yang didasarkan pada komputer (*computer-based information processing*). SIM merupakan kumpulan dari sistem-sistem informasi. SIM tergantung dari besar kecilnya organisasi dapat terdiri dari sistem-sistem informasi sebagai berikut:

- a. Sistem informasi akuntansi (*accounting information system*)
untuk menyediakan informasi dari transaksi keuangan
- b. Sistem informasi pemasaran (*marketing information system*)
untuk menyediakan informasi penjualan, promosi, dan kegiatan-kegiatan pemasaran
- c. Sistem informasi manajemen persediaan (*inventory management information system*)
- d. Sistem informasi personalia (*personnel information system*)
- e. Sistem informasi distribusi (*distribution information system*)
- f. Sistem informasi pembelian (*purchasing information system*)
- g. Sistem informasi pendidikan
- h. Sistem informasi analisis kredit (*credit analysis information system*) dan lain-lain.

2. Komponen SIM

Stair (1992) dalam Hanif (2007:9) menjelaskan bahwa sistem informasi manajemen yang merupakan informasi berbasis komputer (CBIS) dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut:

- a. Perangkat keras, yaitu perangkat keras yang menjadi komponen untuk melengkapi kegiatan memasukkan data, memproses data, dan keluaran data.
- b. Perangkat lunak, yaitu program dan instruksi yang diberikan ke komputer
- c. Database, yaitu kumpulan data dan informasi yang mengorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses oleh pengguna sistem informasi.
- d. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.

- e. Manusia, yaitu personal dari sistem informasi, meliputi manajer, analis, programmer, operator, pengguna akhir dan bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

Sehingga dari beberapa penjelasan tentang komponen SIM di atas menunjukkan bahwa SIM merupakan sebuah gabungan dari beberapa elemen-elemen, subsistem, serta manusia yang memiliki fungsi masing-masing dan saling berkaitan dalam sebuah organisasi yang memiliki tujuan yang sama.

3. *Stakeholder* Sistem Informasi

Menurut Hanif (2007:16) menjelaskan *stakeholder* adalah “orang yang memiliki kepentingan tertentu pada suatu kegiatan bisnis di dalam pengembangan suatu sistem informasi”. Kemudian Whitten et.al dalam Hanif (2007:16) membagi *stakeholder* pada pengembangan sistem informasi menjadi :

- a. Manajer sistem informasi
 - 1) Analisis sistem
 - 2) Programmer
 - 3) Pengguna Akhir (*end-user*)
 - 4) *Supporting end-user*
 - 5) Manajer bisnis
 - 6) Teknisi sistem informasi dan lainnya.

Stakeholder dalam sebuah sistem informasi memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini terlihat dari fungsi masing-masing *stakeholder* tersebut dalam pengembangan sebuah sistem informasi. Sebuah sistem

informasi yang sedang berjalan dalam sebuah organisasi akan membutuhkan suatu pengembangan dari waktu ke waktu sesuai dengan kondisi dan situasi dari kebutuhan organisasi tersebut sehingga sistem yang digunakan dapat memenuhi kebutuhan dari organisasi tersebut. Selain itu dari ketujuh *stakeholder* yang dikemukakan oleh ahli, salah satunya adalah pengguna akhir atau *end-user* yang juga ikut berperan dalam pengembangan sebuah sistem informasi.

4. Kualitas Sistem Informasi

Kualitas sebuah sistem dapat didefinisikan sebagai sebuah gambaran tentang bagaimana sebuah produk atau sistem mampu memenuhi kebutuhan dari pengguna sistem tersebut. Kualitas sistem ini memperlihatkan bagaimana kualitas dari *hardware* dan *software* dalam sistem tersebut. Menurut Hanif (2007:7) menggambarkan karakteristik sistem yang buruk sebagai berikut:

- a. Tidak memenuhi kebutuhan pengguna
- b. Memiliki *performance* dan tampilan yang buruk
- c. Reliabilitas yang rendah
- d. Kegunaan (*usability*) yang rendah
- e. Memiliki beberapa kesulitan karena penjadwalan yang buruk, *over budget* dan lain sebagainya

Sementara itu kualitas dari sebuah informasi memperlihatkan tentang hasil dari sistem informasi menyangkut nilai, manfaat (*usability*) atau kebergunaan informasi, relevansi dan urgensi dari informasi tersebut.

Sebuah informasi yang baik memenuhi beberapa kriteria seperti keakuratan informasi, ketepatan waktu, kelengkapan informasi dan penyajian informasi yang baik.

D. Sistem *Smart Campus* Universitas Negeri Padang

Sistem *smart campus* Universitas Negeri Padang (UNP) merupakan sebuah sistem yang memiliki peran penting dalam proses manajemen administrasi seluruh civitas akademika di UNP. Sistem *smart campus* sebagai sebuah sistem yang di dalamnya terintegrasi beberapa sistem informasi seperti sistem informasi registrasi, sistem informasi akademik, sistem informasi perpustakaan (sipus), sistem informasi alumni, sistem informasi karir, pengelolaan transaksi keuangan (*E-payment/ Banking*), *digital library*, *website* UNP yaitu Portal Akademik, Sistem informasi eksekutif, sistem informasi kepegawaian, sistem informasi beasiswa, dan *e-learning*.

Berikut ini penjelasan dari sistem informasi yang terdapat pada *smart campus* UNP:

1. Sistem informasi registrasi

Sistem informasi registrasi ini digunakan dalam memberikan kemudahan untuk proses pendaftaran secara *online* bagi calon mahasiswa UNP. Sistem informasi registrasi dibedakan atas 2 yaitu sistem sireg merupakan sistem registrasi awal bagi mahasiswa baru sedangkan sistem

hersireg merupakan sistem untuk melakukan registrasi ulang bagi mahasiswa baru yang telah diterima di UNP .

2. Sistem informasi akademik (SIA)

Sistem *smart campus* secara khusus sebagai intergrator informasi akademik yang berada di setiap unit akademik (program studi, jurusan, dan fakultas) dan sebagai sarana untuk komunikasi antar civitas akademika di UNP. Sistem ini dibangun tentunya bertolak ukur dari kondisi eksistensi informasi akademik di kampus yang sangat beragam dan bervariasi sesuai dengan bentuknya, tujuan dan fungsinya. Menyadari akan kebutuhan sebuah sistem yang terintegrasi, maka membutuhkan sebuah *website* Portal Akademik yang akan mengintegrasikan informasi-informasi dengan tujuan mempermudah akses publik. Sistem Informasi Akademik sebagai sebuah aplikasi yang dibangun untuk mendukung proses administrasi dan pengelolaan kegiatan akademik di UNP.

3. Sistem informasi perpustakaan

Sistem informasi perpustakaan merupakan sebuah sistem yang mengatur semua hal yang berkaitan dengan perpustakaan UNP.

4. Sistem informasi alumni

Sistem informasi yang digunakan untuk pengelolaan segala sesuatu yang berkaitan dengan alumni UNP.

5. Sistem informasi karir

Sistem informasi pengelolaan transaksi keuangan (*E-payment/ Banking*) Sistem informasi pengelolaan transaksi keuangan yang berhubungan dengan pengelolaan keuangan di UNP, bekerja sama dengan bank Nagari dalam pengelolaan pembayaran SPP mahasiswa dan segala hal yang berkaitan dengan keuangan.

6. Sistem informasi eksekutif
7. Sistem informasi kepegawaian
8. Sistem informasi beasiswa
9. Website Portal Akademik UNP (Portal dan Portal 2)
10. Sistem Informasi *E-Learning* UNP

Merupakan sebuah Website yang diperuntukkan untuk dosen dan mahasiswa dalam proses yang berkaitan dengan pembelajaran berbasis elektronik yang sangat membantu dalam proses perkuliahan. Selain itu pada *e-learning UNP* ini dilakukan beberapa pengembangan yang sebelumnya tidak ada pada portal Akademik. Cara mengakses *E-Learning UNP*:

- a. Cara masuk ke dalam sistem e-learning UNP adalah sebagai berikut:

- 1) Login

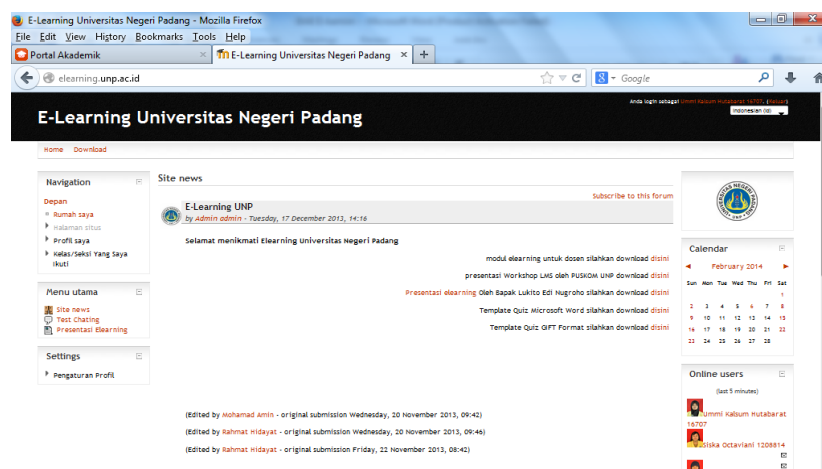
Sebelum memasuki halaman utama *E-learning UNP*, mahasiswa harus melewati proses yang disebut dengan login sistem. Mahasiswa harus memasukkan *username* dan *passwordnya*. *Username* pada form login *E-learning UNP* adalah Nomor Induk Mahasiswa (NIM), sedangkan *password* untuk

masuk ke sistem telah diperoleh oleh mahasiswa pada saat pertama presireg sebagai mahasiswa baru dan diberikan kewenangan untuk mengubah *password* sesuai dengan keinginannya dan bersifat rahasia.

Gambar 3. Tampilan awal E-Learning

2) Halaman depan

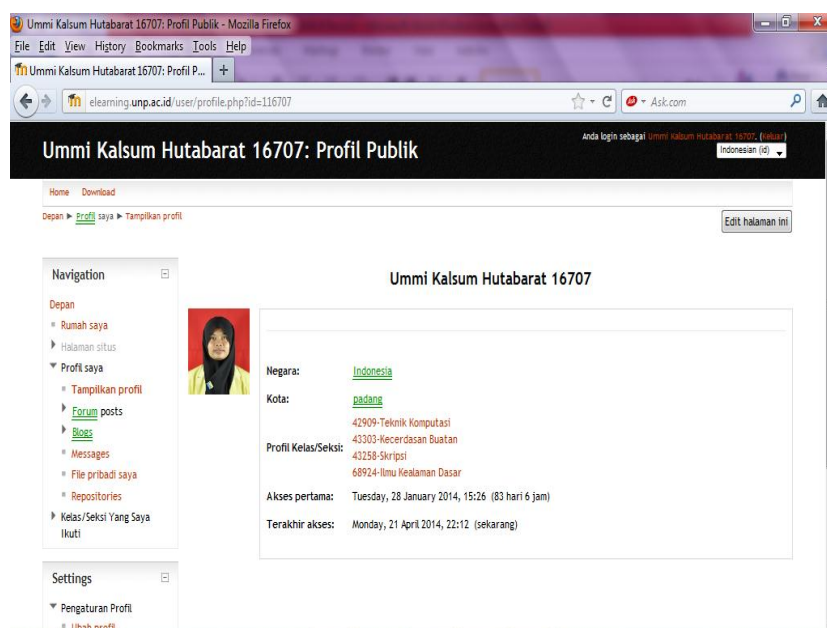
Bagian halaman awal setelah proses login dilakukan maka akan ditemui halaman selamat datang dari sistem. Pada halaman ini terdapat beberapa informasi seperti informasi pengguna



Gambar 4. Halaman Utama E-Learning

3) Halaman Profil

Halaman profil akan muncul setelah kita mengambil *link* profil saya pada halaman depan *E-learning* UNP. Halaman profil menyediakan informasi tentang pengguna sistem *E-learning* dan informasi profil kelas atau seksi matakuliah yang diambil sesuai dengan NIM dan *password* yang dimasukkan pada *form login* sistem. Pada halaman ini terdapat informasi biodata mahasiswa. Data profil tersebut sesuai dengan data mahasiswa yang diinputkan pada awal presireg sebagai mahasiswa baru. Data yang ditampilkan tidak/belum bisa diubah sendiri oleh mahasiswa.

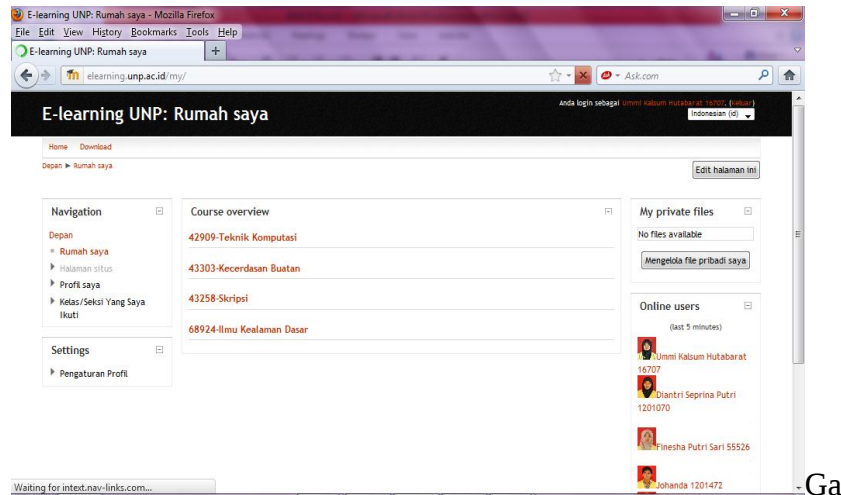


Gambar 5. Halaman Profil E-Learning

4) Informasi Rumah Saya

Halaman informasi Rumah Saya ini merupakan salah satu menu yang sangat berguna bagi mahasiswa karena memberikan

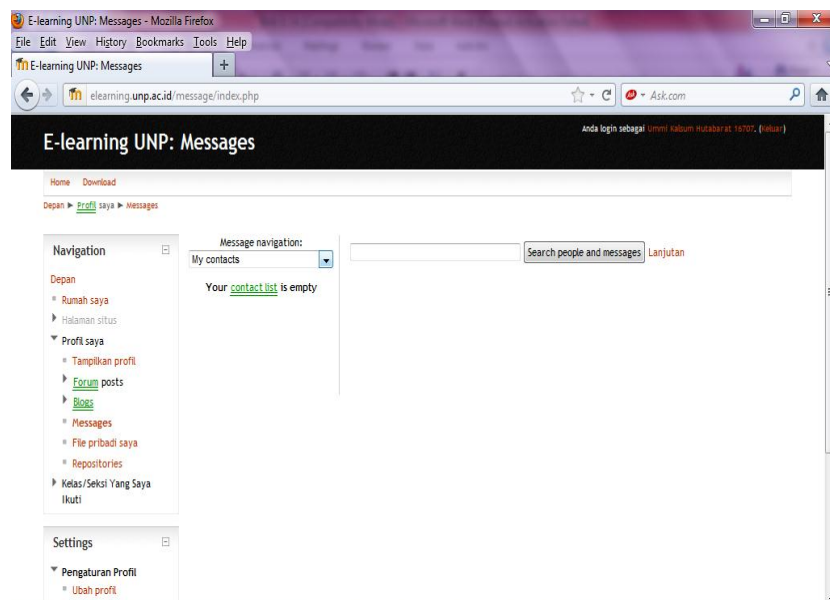
informasi tentang daftar matakuliah yang tersedia setiap semester aktif pada fakultas, jurusan, dan prodi yang bersangkutan.



Gambar 6. Tampilan Rumah saya

5) Halaman Messages

Halaman ini digunakan untuk melakukan pengiriman message untuk mata kuliah yang diambil semester ini.



Gambar 7. Tampilan Messages

6) Logout

Logout merupakan *link* yang disediakan untuk pengguna keluar dari *E-learning* UNP.

11. *Website digital library*

Website ini merupakan sebuah *website* yang ada di sistem *smart campus* UNP yang membantu mahasiswa dalam melakukan pengaksesan secara *online* dalam mengetahui informasi buku di perpustakaan UNP.

E. Defenisi *E-learning*

1. Pengertian *E-learning*

Menurut Munir (2008:203) “*E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui network (jaringan). Dengan *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet”.

Menurut Rusman (2011:263) Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan “web based learning” merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Jika dilihat dari The American Society for training and development/ASTD dalam Rusman (2011:263) *e-learning* adalah proses kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web (web based learning), kelas virtual (virtual classrooms) dan/atau kelas digital (digital classroom).

Maka dapat dikatakan *e-learning* merupakan salah satu bentuk dari aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa definisi *e-learning* yang dikemukakan oleh para ahli. Definisi-definisi tersebut memiliki cakupan yang berbeda, tergantung dari perspektif yang digunakan oleh ahli yang bersangkutan.

Komponen-Komponen yang membentuk *e-learning* dalam Jurnal Merry Agustina (2013) 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 manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian.
3. Konten *e-learning*: Konten dan bahan ajar 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.

2. Manfaat *E-learning*

Pemanfaatan *e-learning* tidak terlepas dari jasa internet. Internet menjadi suatu kebutuhan, karena berbagai informasi yang ada didalamnya dapat diakses secara mudah, kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran dengan menggunakan jasa internet akan mempengaruhi tugas pengajar dalam proses pembelajaran dan cara belajar dari pembelajar itu sendiri. Manfaat *e-learning* dalam penggunaan internet, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh Munir (2009:171), antara lain:

- a. Pengajar dan pembelajar dapat berkomunikasi secara mudah dan cepat melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.

- b. Pengajar dan pembelajar dapat menggunakan materi pembelajaran yang ruang (scope) dan urutan (sekuensya) sudah sistematis terjadwal melalui internet.
- c. Dengan *e-learning* dapat menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dan rumit menjadi mudah dan sederhana.

Menurut Bates dan Wulf (1996) dalam Munir (2009:174) Penggunaan e-learning untuk pembelajaran jarak jauh online sudah sering digunakan, karena ada beberapa kelebihanannya, yaitu:

- a. Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enchance interactivity*)
- b. Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja
- c. Memiliki jangkauan yang lebih luas.
- d. Menghemat atau mengurangi biaya pendidikan .
- e. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*updating of content as well as archivable capabilities*)

3. Karakteristik E-learning

Menurut Munir (2009: 170) karakteristik e-learning antara lain adalah

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dan pembelajar.
- b. Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (computer networks) atau (digital media).
- c. Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (self learning materials).
- d. materi pembelajaran dapat disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh pengajar dan pembelajar.
- e. memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan, serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.

Persepsi mahasiswa tentang *e-learning* sebagai pendukung aktivitas pembelajaran dapat dinilai dari Komponen-komponen e-learning yang telah ada yaitu:

1) *Infrastruktur e-learning*

Infrastruktur *e-learning* dapat berupa personal komputer (PC), Jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Komputer merupakan alat yang dapat memfasilitasi dan memperluas kemampuan manusia dalam mempelajari dan memproses informasi. Contoh yang paling nyata adalah penggunaan komputer secara luas dalam dunia pendidikan. Sekarang ini dapat dikatakan bahwa komputer telah menjadi bagian integral dari pendidikan. *Computer literacy* sering diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan dan memanipulasi dokumen data menggunakan perangkat lunak pengolah kata, pangkalan data, dan sebagainya

Menurut Harry (1996:3) “Komputer dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang terdiri dari serangkaian komponen *hardware* (perangkat keras) dan bekerja secara elektronik dibawah pengendalian operating sistem (Software) dan melaksanakan instruksi-instruksi (by program) mempunyai kapasitas memory dan tempat penyimpanan dan dapat dihubungkan dengan peralatan lain”.

Maka, komputer *literacy* merupakan suatu ilmu pengetahuan yang membahas tentang penguasaan komputer untuk menyelesaikan suatu masalah atau pengetahuan dan pemahamannya tentang komputer yang

dikombinasikan dengan kemampuan untuk menggunakan komputer secara efektif.

2) Sistem dan Aplikasi *e-learning*

Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

3) Content *e-learning*

Konten dan bahan ajar 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.

F. Defenisi Persepsi

1. Persepsi

Menurut Bimo Walgito (1999:53) “Suatu proses yang didahului oleh penginderaan. Penginderaan merupakan suatu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat penerima yaitu alat indera.

Menurut Miftah Toha (2003: 141)

Persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang didalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Pendapat ini tidak bertentangan dengan pendapat sebelumnya, tetapi justru lebih menjelaskan proses terjadinya yaitu setelah penyerapan maka gambaran-gambaran yang diperoleh lewat panca indera itu kemudian di organisisir, kemudian di interpretasi

(ditafsirkan) sehingga mempunyai arti atau makna bagi individu, sedang proses terjadinya persepsi tersebut merupakan satu kesatuan aktifitas dalam diri individu.

Menurut J.Winardi (2004:203) Persepsi merupakan proses kognitif di mana seorang individu memberikan arti kepada lingkungannya. Persepsi memiliki indikator-indikator sebagai berikut:

- 1) Menerima atau Penyerapan stimuli. Rangsang atau objek tersebut diserap atau diterima oleh panca indera, baik penglihatan, pendengaran, peraba, pencium, dan pencecap secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Dari hasil penyerapan atau penerimaan oleh alat-alat indera tersebut akan mendapatkan gambaran, tanggapan, atau kesan di dalam otak. Gambaran tersebut dapat tunggal maupun jamak, tergantung objek persepsi yang diamati. Di dalam otak terkumpul gambaran-gambaran atau kesan-kesan, baik yang lama maupun yang baru saja terbentuk.
- 2) Mengorganisasi atau memahami. Setelah terjadi gambaran-gambaran atau kesan-kesan di dalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir, digolong-golongkan (diklasifikasi), dibandingkan, diinterpretasi, sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman. Proses terjadinya pengertian atau pemahaman tersebut sangat unik dan cepat. Pengertian yang terbentuk tergantung juga pada gambaran-gambaran lama yang telah dimiliki individu sebelumnya (disebut apersepsi).
- 3) Menerjemahkan/Menafsirkan atau mengevaluasi. Setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, terjadilah penilaian dari individu. Individu membandingkan pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh tersebut dengan kriteria atau norma yang dimiliki individu secara subjektif. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama.

Dari definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi dibentuk oleh tiga pasang pengaruh, yaitu karakteristik dari stimulus, hubungan stimulus dengan sekelilingnya, dan kondisi-kondisi dalam diri kita sendiri. Persepsi seseorang pada suatu objek akan berbeda-beda. Oleh karena itu persepsi memiliki sifat subjektif. Persepsi yang dibentuk oleh seseorang dipengaruhi oleh pikiran dan lingkungan sekitarnya. Selain

itu, satu hal yang perlu diperhatikan dari persepsi adalah bahwa persepsi secara substansi bisa sangat berbeda dengan realitas.

Pada dasarnya persepsi dapat diasosiasikan dengan pendapat, opini atau sikap (*attitude*). Untuk mengungkap sikap seseorang, termasuk persepsi terhadap suatu objek psikologis, Sugiyono (2008:133) menjelaskan bahwa ada tiga metode, yaitu skala *Likert*, metode *Thurstone* dan skala *Guttman*. Skala *Likert* biasanya menyajikan alternatif jawaban kepada responden dalam lima alternatif. Kendati demikian, dalam kenyataannya dapat dimodifikasi menjadi dua atau tiga pilihan. Masing-masing jawaban memiliki bobot nilai tertentu sesuai arah pernyataan sikap atau persepsi.

Sementara itu dalam bentuk *Thurstone*, responden dituntut untuk memiliki dua atau tiga pernyataan pendiriannya terhadap butir-butir pernyataan persepsi yang telah disusun menurut intensitas dari yang paling kuat sampai yang paling rendah atau lemah. Sehubungan dengan itu, Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan *E-learning* UNP Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran diukur dengan menggunakan model *Likert*.

Persepsi Kemanfaatan (*perceived usefulness*) adalah seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Davis, 1989 dalam Jogiyanto, 2008:317). Berdasarkan definisi tersebut, dapat diartikan bahwa memanfaatkan suatu sistem teknologi informasi dapat meningkatkan

kinerja penggunaannya dan pengguna akan memanfaatkan sistem teknologi informasi tersebut apabila terbukti bermanfaat dalam pekerjaannya. Menurut Jogiyanto (2008:114), persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan konstruk yang paling banyak signifikan dan penting yang mempengaruhi sikap (*attitude*), minat berperilaku (*behavioral intention*), dan berperilaku (*behavior*) di dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan konstruk yang lainnya.

Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Davis, 1989 dalam Jogiyanto, 2008:320). Selain

Dampak langsung atas minat berperilaku (*intention*) adalah bahwa mudah dalam menggunakan akan berarti secara potensial mudah meningkatkan penerimaan teknologi. Dampak tidak langsung menjelaskan akibat dari suatu situasi, dimana sesuatu yang lain menjadi sama, teknologi yang lebih mudah digunakan akan lebih bermanfaat.

G. Persepsi Mahasiswa Tentang E-Learning UNP Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran

Persepsi mahasiswa tentang e-learning sebagai pendukung aktivitas pembelajaran dapat dinilai dari indikator-indikator persepsi dan komponen-komponen e-learning. Indikator-indikator persepsi menurut J.Winardi (2004:203) yaitu:

1. Menerima atau Penyerapan stimuli. Rangsang atau objek tersebut diserap atau diterima oleh panca indera, baik penglihatan, pendengaran, peraba, pencium, dan pencecap secara sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Dari hasil penyerapan atau penerimaan oleh alat-alat indera tersebut akan

mendapatkan gambaran, tanggapan, atau kesan di dalam otak. Gambaran tersebut dapat tunggal maupun jamak, tergantung objek persepsi yang diamati. Di dalam otak terkumpul gambaran-gambaran atau kesan-kesan, baik yang lama maupun yang baru saja terbentuk.

2. Mengorganisasi atau memahami. Setelah terjadi gambaran-gambaran atau kesan-kesan di dalam otak, maka gambaran tersebut diorganisir, digolong-golongkan (diklasifikasi), dibandingkan, diinterpretasi, sehingga terbentuk pengertian atau pemahaman. Proses terjadinya pengertian atau pemahaman tersebut sangat unik dan cepat. Pengertian yang terbentuk tergantung juga pada gambaran-gambaran lama yang telah dimiliki individu sebelumnya (disebut apersepsi).
3. Menerjemahkan/Menafsirkan atau mengevaluasi. Setelah terbentuk pengertian atau pemahaman, terjadilah penilaian dari individu. Individu membandingkan pengertian atau pemahaman yang baru diperoleh tersebut dengan kriteria atau norma yang dimiliki individu secara subjektif. Penilaian individu berbeda-beda meskipun objeknya sama.

Komponen-komponen *e-learning* menurut Merry Agustina (2013) dalam

Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi

1. Infrastruktur *e-learning*

Infrastruktur *e-learning* dapat berupa personal komputer (PC), Jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Komputer merupakan alat yang dapat memfasilitasi dan memperluas kemampuan manusia dalam mempelajari dan memproses informasi.

2. Sistem dan Aplikasi *e-learning*

Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

3. Content *e-learning*

Konten dan bahan ajar 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.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa untuk menyusun dan membuat kisi-kisi instrumen penelitian, peneliti menggunakan indikator dan komponen diatas. Indikator persepsi dan komponen *e-learning* tersebut digabungkan sehingga menyatu dan menghasilkan indikator utama

dalam membuat kisi-kisi instrumen. Maka indikatornya yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan perangkat *e-learning*.

Menurut Harry (1996:3) “Komputer dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang terdiri dari serangkaian komponen *hardware* (perangkat keras) dan bekerja secara elektronik dibawah pengendalian operating sistem (Software) dan melaksanakan instruksi-instruksi (by program) mempunyai kapasitas memory dan tempat penyimpanan dan dapat dihubungkan dengan peralatan lain”.

2. Fitur *e-learning*

Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

3. Content *e-learning*

Konten dan bahan ajar ada pada *e-learning* system (*Learning Manajement System*). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk multimedia-based Content (konten berbentuk Multimedia interaktif) atau Text-based Content.

H. Defenisi Aktivitas Pembelajaran

Menurut Munir (2009:1) “Pembelajaran adalah proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan proses

pengungkapan ilmu semata”. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Menurut Rusman (2011:19) Aktivitas belajar menggunakan seluruh potensi individu sehingga akan terjadi perubahan perilaku tertentu. Jenis-Jenis Aktivitas Pembelajaran digolongkan kedalam 9 jenis aktivitas yaitu adalah belajar arti kata, belajar kognitif, belajar menghafal, belajar konsep, belajar kaidah, belajar berfikir, belajar ketrampilan motorik, belajar estetis.

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Maka, aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif. Dan Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain,

pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

I. Penelitian Relevan

Dari hasil kepustakaan ada penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu Ahmad Yani tentang Evaluasi Pemanfaatan Media e-Learning dengan Openmeetings dalam Penyampaian Konten Mata Kuliah. Tujuan penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui proses merancang dan membangun Media *e-Learning* dengan *Openmeetings* dalam penyampaian Konten Mata Kuliah di Jurusan Ilmu Komunikasi – Universitas Hasanuddin. 2) Untuk mengetahui tanggapan dosen mengenai Media e-Learning dengan Openmeetings dalam penyampaian Konten Mata Kuliah di Jurusan Ilmu Komunikasi – Universitas Hasanuddin.

Dari hasil kepustakaan ada penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu Beni Saputra (2009) telah melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan pembelajaran *e-learning* terhadap hasil belajar Menginstalasi Perangkat Jaringan Local Siswa Kelas XI TI SMK Negeri 2 Padang Pekanbaru. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh yang cukup besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *e-learning* dari pada pembelajaran konvensional.

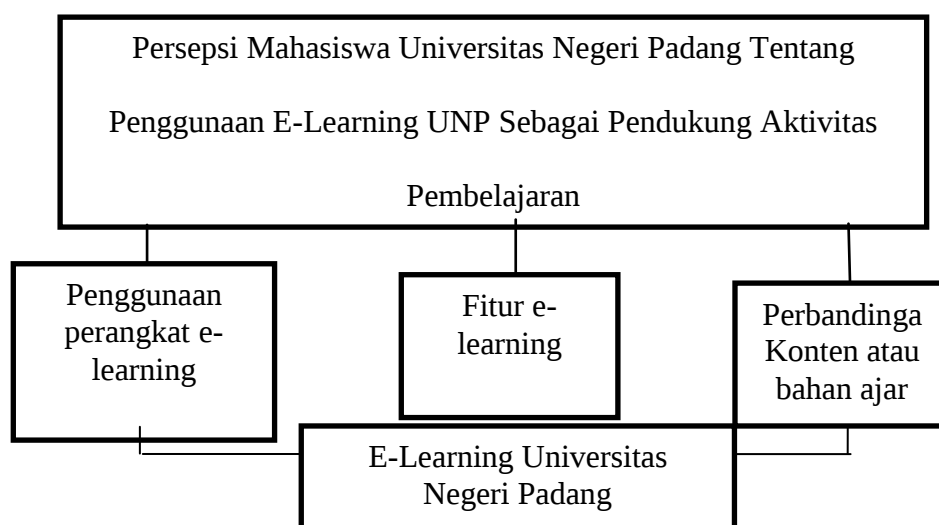
Mike Musna (2008) telah melakukan analisis partisipasi aktif mahasiswa terhadap pemanfaatan *e-learning* jurusan teknik elektronika universitas negeri padang. Tujuan penelitian ini untuk menganalisa sejauhmana mahasiswa memanfaatkan *e-learning* di dalam perkuliahan.

J. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang dikemukakan di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran *e-learning* mempunyai peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Dengan adanya Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan *e-learning* UNP Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran menjadi suatu faktor yang dapat mempengaruhi kepuasan penggunaan sistem informasi *e-learning* UNP dalam aktivitas pendukung pembelajaran. Kepuasan tersebut muncul ketika harapan pengguna dengan adanya sistem informasi *e-learning* terpenuhi.

Dalam penelitian ini penulis ingin melihat seberapa besar, seberapa sering, dan seberapa banyak tanggapan positif dan negatif Mahasiswa Universitas Negeri Padang tentang *e-learning* UNP Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran.

Dari pernyataan diatas maka dapat digambarkan kerangka berfikir dalam penelitian ini



Gambar 8. Kerangka Berfikir

K. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian yang ada dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan *e-learning UNP* dari indikator Penggunaan perangkat *e-learning*?
2. Bagaimana Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan *E-Learning UNP* dari indikator Fitur *e-learning*?
3. Bagaimana Persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan *E-Learning UNP* dari indikator Perbandingan bahan ajar?

L. Hipotesis Penelitian

Syofian (2013: 28) Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan isi rumusannya hipotesis dapat dibedakan menjadi dua, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_o). Hipotesis kerja (H_a) adalah hipotesis yang menyatakan membenaran dari suatu fenomena, atau menyatakan adanya hubungan antara variabel atau lebih sedangkan hipotesis nol (H_o) adalah hipotesis yang menyatakan ketidakbenaran dari suatu fenomena atau menyatakan tidak ada hubungan antara dua variabel atau lebih. Berdasarkan kerangka pikir yang dikemukakan sebelumnya hipotesis kerja (H_a) penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Terdapat Persepsi dari Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan *E-Learning Unp* Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran.

2. Terdapat hasil persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang dari indikator-indikator yang persepsi dan indikator penggunaan e-learning UNP.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan Hasil Penelitian

Secara keseluruhan persepsi Mahasiswa Universitas Negeri Padang Tentang Penggunaan E-learning UNP Sebagai Pendukung Aktivitas Pembelajaran 56% Mahasiswa Universitas Negeri Padang menyatakan cukup baik. Sedangkan berdasarkan indikator dapat dilihat berikut ini:

1. Persepsi Tentang Penggunaan e-learning UNP sebagai Pendukung aktivitas Pembelajaran dari indikator Penggunaan perangkat e-learning 57% Mahasiswa menyatakan baik.
2. Persepsi Tentang Penggunaan e-learning UNP sebagai Pendukung aktivitas Pembelajaran dari Indikator Fitur e-learning 47% Mahasiswa menyatakan cukup baik.
3. Persepsi Tentang Penggunaan e-learning UNP sebagai Pendukung aktivitas Pembelajaran dari Indikator Konten atau Bahan Ajar 43% Mahasiswa menyatakan cukup baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem smart campus e-learning UNP. Perlu adanya peningkatan terhadap kualitas. Peningkatan kualitas seperti ketersediaan informasi lebih terupdate oleh pengembang ICT di UNP Yaitu Pusat Komputer Universitas Negeri Padang, supaya E-learning UNP mampu

memberikan kemudahan kepada mahasiswa sesuai dengan kebutuhan penggunaanya.

2. Untuk kedepanya perlu penelitian yang memberikan tentang penerapan sistem *smart campus* dan kemudahan yang diberikan *E-learning* kepada mahasiswa dengan menggunakan metode yang lain supaya penilaian tingkat pemahaman Mahasiswa Universitas Negeri Padang dalam menggunakan *E-learning* UNP meningkat.
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk lebih mengembangkan lagi indikator dan penyusunan instrumen pernyataan untuk meningkatkan tingkat pemahaman mahasiswa atau pengguna sistem sehingga aktivitas perkuliahan bisa dilakukan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Abdul, Kadir & Terra, Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Bimo, Walgito. 2003. *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Jakarta: Gramedia
- Eti, Rochaety & Pontjorini dkk. *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Gartika, Rahmasari & Rita Rismiati. 2013. *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh*. Bandung: Yrama Widya
- Hanif, Al Fatah. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan bersaing perusahaan dan Organisasi Modern*. Jogjakarta: Andi
- Harry, Waluya. 1996. *Sistem Informasi Komputer Dalam Bisnis*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hidayatullah Amri. *Information System Audit*. <http://hidayatullahamr.wordpress.com/information-system-audit/>. (diakses tanggal 14 April 2014).
- J, Winardi. 2004. *Manajemen Perilaku Organisasi*. Jakarta: Prenada Media
- Jogiyanto & Willy. 2010. *Sistem Tatakelola Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi
- Merry, Agustina. 2013. *Pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran*. Yogyakarta: Seminar Nasional.
- Miftah, Thoha. 2003. *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mike, Musna. 2008. *Skripsi Analisis Partisipasi aktif mahasiswa terhadap pemanfaatan e-learning jurusan teknik elektronika*: Padang
- Muhammad, Adri. 2003. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam pengembangan Media Pembelajaran*. Padang: Ilmu Komputer.Com

- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Nasbahry, Couto. 2010. *Psikologi Persepsi Dalam Desain Kominikasi Visual*. Padang: UNP Press
- Pusat Komputer UNP. 2008. *Pelatihan Smart Campus UNP*. (<http://puskom.unp.ac.id>. *Pelatihan smart campus, 2008*). diakses Maret 2014.
- Riduan. 2004. *Statistika untuk Lembaga & Instansi Pemerintah/Swasta*. Bandung: Alfabeta
- Rusman, Deni & Cepi. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Rajawali Pers
- Sudjana. 2005. *Metoda Stastika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2008. *Metode peneltian pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan r dan b. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2009. *Metode peneltian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Universitas Negeri Padang. 2010. *Buku Panduan Penulisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang
- Universitas Negeri Padang. 2012. *Buku Pedoman Penullisan Tugas Akhir/Skripsi Universitas Negeri Padang*. Padang.
- Wahyudi, Kumando & Subando. 2000. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- www.wikipedia.com. pengertian pembelajaran. diakses pada tanggal 29-01-2014
- www. <http://dosenindonesia.wordpress.com/tag/cobit/>. diakses pada tanggal 21-04 2014