



UNIVERSITAS INDONESIA



**PEMANFAATAN *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DI FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS INDONESIA**

SKRIPSI

**AYU SATYARI IRAWAN
0705130095**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
DEPOK
DESEMBER 2009**



UNIVERSITAS INDONESIA

**PEMANFAATAN *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DI FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS INDONESIA**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Humaniora**

**AYU SATYARI IRAWAN
0705130095**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI ILMU PERPUSTAKAAN
DEPOK
DESEMBER 2009**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
Dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar**

Nama : Ayu Satyari Irawan

NPM : 0705130095

Tanda Tangan :

Tanggal :



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Ayu Satyari Irawan
NPM : 0705130095
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Judul Skripsi : Pemanfaatan *E-learning* Sebagai Media
Pembelajaran di Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Indonesia

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Tanda Tangan

Ketua Sidang : Siti Sumarningsih N., M.Lib ()

Pembimbing : Taufik Asmiyanto, M.Si. ()

Pembaca : Moh. Aries, M.Lib. ()

Pembaca : Muhammad Prabu Wibowo, S.Hum. ()

Ditetapkan di : Depok
Tanggal : 7 Januari 2010
Oleh

Dekan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia

Dr. Bambang Wibawarta, SS., MA.
NIP.131882265

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia”**. Penelitian skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Humaniora Jurusan Ilmu Perpustakaan pada Fakultas Ilmu Pengetahuan Universitas Indonesia.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, dengan harapan dapat mencapai hasil yang lebih sempurna dari skripsi ini dan untuk pengembangan diri penulis selanjutnya.

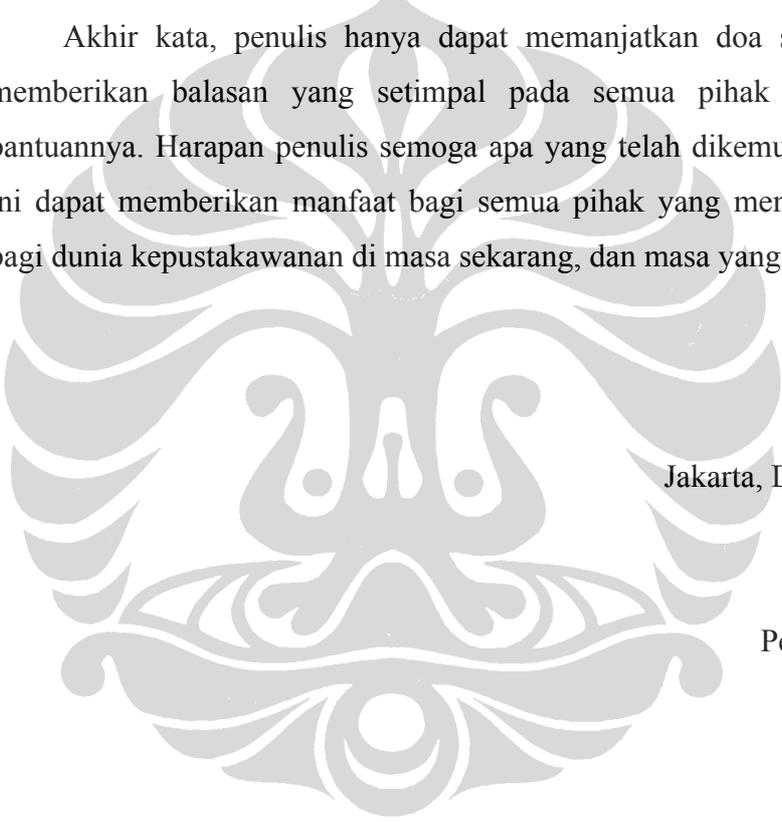
Dalam perjalanan semenjak masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, penulis menyadari pula bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sulit rasanya bagi penulis menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Taufik Asmiyanto, selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan untuk melaksanakan penelitian dan menghasilkan karya ini.
2. Ibu Luki Wijayanti, selaku penasehat akademik yang telah banyak memberikan bimbingan perkuliahan kepada penulis.
3. Bapak Moh. Aries dan Bapak Muhammad Prabu Wibowo, selaku dosen pembaca skripsi yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun.
4. Keluarga besar Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi, yang tidak pernah lupa untuk selalu memberikan semangat pantang mundur dan terima kasih atas semua ilmu yang telah diberikan.
5. Pihak Staff *e-learning* SCeLE Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia yang telah banyak memberikan bantuan berupa informasi dan data-data tentang SCeLE yang dibutuhkan oleh penulis.
6. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner dari penulis

serta telah bersedia memberikan informasi dan data-data tambahan mengenai SCeLE.

7. Keluarga yang sangat penulis cintai, papa, mama, tante, serta adik-adik, yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga skripsi ini dapat penulis selasaiakan.
8. Orang-orang terdekat yang sangat penulis cintai : Rizaldi, Ninil, Dias, Febi, Titis, yang selalu mendampingi penulis saat penyusunan skripsi ini.
9. Sahabat dan teman-teman terbaik penulis, JIPUI-05. Terima kasih atas saran dan kritik serta dukungan yang sangat luar biasa.

Akhir kata, penulis hanya dapat memanjatkan doa semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal pada semua pihak atas kebaikan dan bantuannya. Harapan penulis semoga apa yang telah dikemukakan dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukan, khususnya bagi dunia kepustakawanan di masa sekarang, dan masa yang akan datang.



Jakarta, Desember 2009

Penulis

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Satyari Irawan
NPM : 0705130095
Program Studi : Ilmu Perpustakaan
Departemen : Ilmu Perpustakaan
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“PEMANFAATAN *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS INDONESIA”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di :
Pada tanggal :

Yang menyatakan

(Ayu Satyari Irawan)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
1. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.6 Definisi Operasional.....	4
2. TINJAUAN LITERATUR.....	6
2.1 Media dalam Pendidikan.....	6
2.1.1 Pengertian Media.....	6
2.1.2 Fungsi Media.....	6
2.2 E-learning.....	8
2.2.1 Pengertian E-learning dan Sejarah Perkembangannya.....	8
2.2.2 Fungsi E-learning.....	11
2.2.3 Komponen E-learning.....	12
2.2.4 Fitur E-learning.....	14
2.3 E-Learning di Fasilkom UI.....	14
2.3.1 Sejarah E-learning di Fasilkom UI.....	14
2.3.2 Konsep SCeLE pada Fasilkom UI.....	16
2.3.3 Spesifikasi SCeLE.....	16
2.3.4 Fasilitas-fasilitas pada SCeLE.....	16
2.4 Pemanfaatan E-learning.....	21
3. METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Pendekatan Penelitian.....	23
3.2 Jenis Penelitian.....	23
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	24
3.4 Populasi dan Sampel.....	24
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	28
3.6 Pengolahan dan Analisis Data.....	28

4. ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Pengetahuan Tentang SCeLE.....	29
4.2 Penggunaan dan Frekuensi Penggunaan SCeLE.....	31
4.3 Penggunaan dan Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah.....	36
4.4 Tujuan Lain Penggunaan SCeLE.....	43
4.5 Penggunaan dan Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE.....	47
4.6 Forum-Forum pada SCeLE yang Sering Digunakan.....	55
4.7 Pendapat Responden Mengenai Tampilan SCeLE.....	60
4.8 Kendala yang Dihadapi Saat Menggunakan SCeLE.....	63
4.9 Harapan Responden Mengenai SCeLE.....	67
4.10 Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa Fasilkom UI.....	70
4.11 SCeLE Menurut Mahasiswa Fasilkom UI.....	74
5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81



DAFTAR TABEL

Tabel 1a.	Mahasiswa S1 Regular yang Mengetahui SCeLE sebagai <i>e-learning</i> di Fasilkom UI.....	29
Tabel 1b.	Mahasiswa S1 Kelas Internasional yang Mengetahui SCeLE sebagai <i>e-learning</i> di Fasilkom UI.....	30
Tabel 1c.	Mahasiswa S1 Ekstensi yang Mengetahui SCeLE sebagai <i>e-learning</i> di Fasilkom UI.....	30
Tabel 1d.	Mahasiswa S2 yang Mengetahui SCeLE sebagai <i>e-learning</i> di Fasilkom UI.....	30
Tabel 1e.	Mahasiswa Fasilkom UI yang Mengetahui SCeLE sebagai <i>e-learning</i> di Fasilkom UI.....	30
Tabel 2a.	Mahasiswa S1 Regular yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE.....	31
Tabel 2b.	Mahasiswa S1 Kelas Internasional yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE.....	32
Tabel 2c.	Mahasiswa S1 Ekstensi yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE.....	32
Tabel 2d.	Mahasiswa S2 yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE.....	32
Tabel 2e.	Mahasiswa Fasilkom UI yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE.....	32
Tabel 3a.	Frekuensi Penggunaan SCeLE pada S1 Regular.....	33
Tabel 3b.	Frekuensi Penggunaan SCeLE pada S1 Kelas Internasional.....	34
Tabel 3c.	Frekuensi Penggunaan SCeLE pada S1 Ekstensi.....	34
Tabel 3d.	Frekuensi Penggunaan SCeLE pada S2.....	35
Tabel 3e.	Frekuensi Penggunaan SCeLE oleh Mahasiswa Fasilkom UI.....	35
Tabel 4a.	Mahasiswa S1 Regular yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah.....	37
Tabel 4b.	Mahasiswa S1 Kelas Internasional yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah.....	37
Tabel 4c.	Mahasiswa S1 Ekstensi yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah.....	37

Tabel 4d	Mahasiswa S2 yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah.....	37
Tabel 4e	Mahasiswa Fasilkom UI yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah.....	38
Tabel 5a	Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah pada S1 Regular.....	39
Tabel 5b	Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah pada S1 Kelas Internasional.....	40
Tabel 5c	Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah pada S1 Ekstensi.....	40
Tabel 5d	Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah pada S2.....	41
Tabel 5e	Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah oleh Mahasiswa Fasilkom UI.....	42
Tabel 6a	Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah pada S1 Regular.....	43
Tabel 6b	Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah pada S1 Kelas Internasional.....	44
Tabel 6c	Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah pada S1 Ekstensi.....	45
Tabel 6d	Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah pada S2.....	45
Tabel 6e	Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah oleh Mahasiswa Fasilkom UI.....	46
Tabel 7a	Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Regular.....	48
Tabel 7b	Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Kelas Internasional.....	48
Tabel 7c	Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Ekstensi.....	49
Tabel 7d	Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S2.....	49

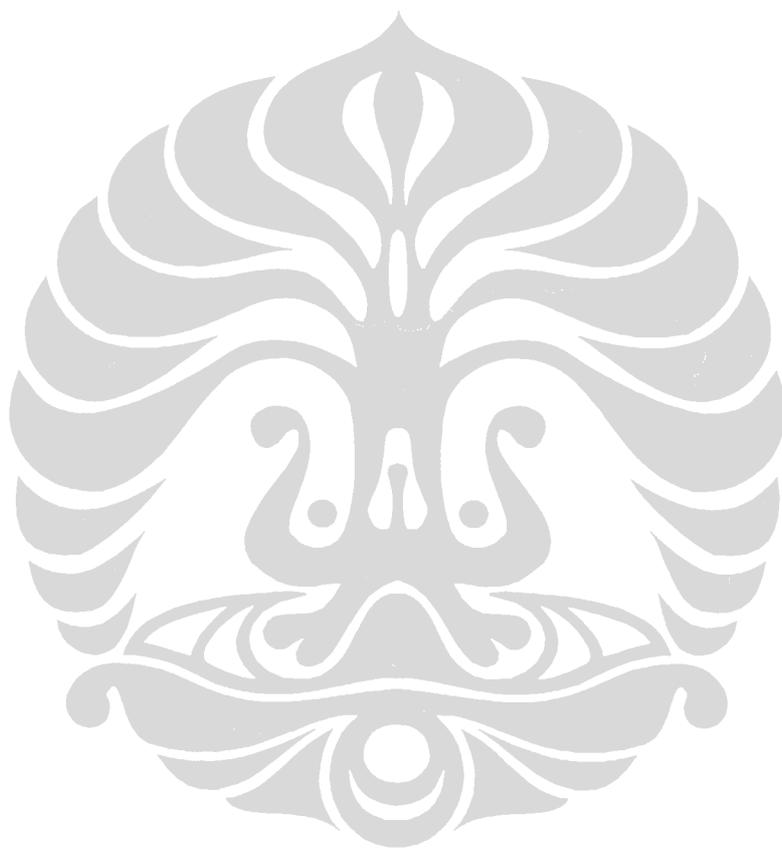
Tabel 7e	Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa Fasilkom UI.....	49
Tabel 7f	Alasan tidak menggunakan Forum-Forum pada SCeLE.....	50
Tabel 8a	Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Regular.....	51
Tabel 8b	Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Kelas Internasional.....	52
Tabel 8c	Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Ekstensi.....	53
Tabel 8d	Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S2.....	53
Tabel 8e	Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa Fasilkom UI.....	54
Tabel 9a	Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa S1 Regular.....	56
Tabel 9b	Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa S1 Kelas Internasional.....	57
Tabel 9c	Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa S1 Ekstensi.....	57
Tabel 9d	Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa S2.....	58
Tabel 9e	Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa Fasilkom UI.....	59
Tabel 10a	SCeLE <i>user friendly</i> menurut Mahasiswa S1 Regular.....	60
Tabel 10b	SCeLE <i>user friendly</i> menurut Mahasiswa S1 Kelas Internasional.....	60
Tabel 10c	SCeLE <i>user friendly</i> menurut Mahasiswa S1 Ekstensi.....	61
Tabel 10d	SCeLE <i>user friendly</i> menurut Mahasiswa S2.....	61
Tabel 10e	SCeLE <i>user friendly</i> menurut Mahasiswa Fasilkom UI.....	62
Tabel 10f	Alasan SCeLE tidak <i>user friendly</i>	62
Tabel 11a	Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut S1 Regular.....	63

Tabel 11b	Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut S1 Kelas Internasional.....	64
Tabel 11c	Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut S1 Ekstensi.....	65
Tabel 11d	Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut S2....	65
Tabel 11e	Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut Mahasiswa Fasilkom UI.....	66
Tabel 12a	Fasilitas yang diinginkan pada SCeLE menurut S1 Regular.....	67
Tabel 12b	Fasilitas yang diinginkan pada SCeLE menurut S1 Kelas Internasional.....	68
Tabel 12c	Fasilitas yang diinginkan pada SCeLE menurut S1 Ekstensi.....	68
Tabel 12d	Fasilitas yang diinginkan pada SCeLE menurut S2.....	69
Tabel 12e	Fasilitas yang diinginkan pada SCeLE menurut Mahasiswa Fasilkom UI.....	69
Tabel 13a	Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa S1 Regular.....	71
Tabel 13b	Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa S1 Kelas Internasional.....	71
Tabel 13c	Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa S1 Ekstensi.....	72
Tabel 13d	Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa S2.....	72
Tabel 13e	Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa Fasilkom UI.....	73
Tabel 14a	Pendapat tentang SCeLE sebagai <i>e-learning</i> menurut S1 Regular....	74
Tabel 14b	Pendapat tentang SCeLE sebagai <i>e-learning</i> menurut S1 Kelas Internasional.....	74
Tabel 14c	Pendapat tentang SCeLE sebagai <i>e-learning</i> menurut S1 Ekstensi...75	75
Tabel 14d	Pendapat tentang SCeLE sebagai <i>e-learning</i> menurut S2.....	75
Tabel 14e	Pendapat tentang SCeLE sebagai <i>e-learning</i> menurut Mahasiswa Fasilkom UI.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Utama SCell

Gambar 2. Tampilan Isi Tiap Mata Kuliah



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1a Batch Forum
- Lampiran 1b Isi Batch Forum
- Lampiran 2 News Forum
- Lampiran 3a Course Discussion
- Lampiran 3b Isi Course Discussion
- Lampiran 4a YouTube Forum
- Lampiran 4b Isi YouTube Forum
- Lampiran 5a Forum Umum
- Lampiran 5b Isi Forum Umum
- Lampiran 6a Forum Pengumuman Akademis
- Lampiran 6b Isi Forum Pengumuman Akademis
- Lampiran 7a Forum Perpustakaan
- Lampiran 7b Isi Forum Perpustakaan
- Lampiran 8a Forum Beasiswa
- Lampiran 8b Isi Forum Beasiswa
- Lampiran 9a Forum Feedback
- Lampiran 9b Isi Forum Feedback
- Lampiran 10a Forum Usul
- Lampiran 10b Isi Forum Usul
- Lampiran 11a Forum Santai
- Lampiran 11b Isi Forum Santai
- Lampiran 12a Forum Tanya Jawab
- Lampiran 12b Isi Forum Tanya Jawab
- Lampiran 13a Forum Lowongan
- Lampiran 13b Isi Forum Lowongan
- Lampiran 14a Forum KP-SP-TA
- Lampiran 14b Isi Forum KP-SP-TA
- Lampiran 15 Kuesioner

ABSTRAK

Nama : Ayu Satyari Irawan
Program Studi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi
Judul : Pemanfaatan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran di
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia

Perkembangan informasi dan teknologi yang semakin canggih ternyata juga berpengaruh dalam bidang pendidikan. Salah satu implementasi perkembangan informasi dan teknologi dalam bidang pendidikan tersebut adalah *e-learning* atau elektronik *learning*. *E-learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sehingga memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta ajar tanpa adanya tatap muka. Media pembelajaran ini saat ini juga telah diterapkan pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia, yang dinamakan dengan SCeLE (Student Centered E-Learning Environment). Pada penelitian ini akan dibahas mengenai bagaimana pemanfaatan *e-learning* SCeLE itu sendiri sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa Fasilkom UI. Objek penelitian ini adalah *e-learning* SCeLE yang ada di Fasilkom UI. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *e-learning* SCeLE di Fasilkom UI sudah dimanfaatkan dengan baik, hanya saja pemanfaatannya belum optimal. Terbukti dari masih adanya fasilitas-fasilitas pada SCeLE yang kurang dimanfaatkan seperti fasilitas untuk berdiskusi. Sehingga saat ini pemanfaatan SCeLE di Fasilkom UI cenderung lebih sering digunakan untuk penyampaian bahan ajar atau materi-materi kepada mahasiswa yang bersifat untuk *mereview* atau mengulang kembali materi yang telah dijelaskan oleh dosen pada saat di kelas.

Kata kunci :

Informasi, *e-learning*, SCeLE, media pembelajaran

ABSTRACT

Name : Ayu Satyari Irawan
Study Program : Library and Information Science
Title : The use of E-learning for Learning Media in the Faculty
of Computer Science University of Indonesia

The development of information and technology that increasingly sophisticated is also influential in the field of education. One application of information and technology developments in the field of education is e-learning or electronic learning. E-learning is a learning media that uses the internet network to enable delivery teaching materials to the teach participants without face to face. This learning media now been applied to the Faculty of Computer Science University of Indonesia, called SCeLE (Student Centered E-Learning Environment). In this reseach will be discussed on how is the use of e-learning SCeLE itself as a media for learning by students of Faculty of Computer Science University of Indonesia. Object of this research is SCeLE as e-learning in Faculty of Computer Science University of Indonesia. This research is a quantitative study with descriptive research design. The results of this study indicate that SCeLE or e-learning in Faculty of Computer Science University of Indonesia has been used well, just do not use optimal. Proven that there is still facilities in SCeLE are underutilized, such as discuss facility. So that, in the present time the use of e-learning (SCeLE) in Faculty of Computer Science University of Indonesia tend more often used for delivery of materials or teaching materials for students to review or repeat material that has been described by the lecturer in class.

Key word :
Information, e-learning, SCeLE, learning media

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Informasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manusia. Peran informasi menjadi kian besar dan nyata dalam dunia modern seperti sekarang ini. Hal ini bisa dimengerti karena masyarakat saat ini telah menuju pada era masyarakat informasi (*information age*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*). Oleh sebab itu manusia akan melakukan berbagai macam cara untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan. Salah satu caranya yaitu melalui belajar. Seperti yang dikatakan oleh Crow yang mengemukakan bahwa belajar adalah upaya untuk memperoleh kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap-sikap (Sagala, 2005).

Belajar, disadari atau tidak merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting. Paradigma pembelajaran yang menerapkan sistem tradisional dimana pengajar adalah sebagai sumber segalanya atau disebut dengan *Teacher-Centered* kini telah berubah menjadi paradigma pembelajaran *Student Centered* dimana siswa dituntut aktif untuk mengelaborasi informasi yang diperoleh serta secara kreatif dan terampil mengasah kemampuan berkolaborasi dalam memecahkan persoalan. Untuk itu siswa harus dapat melakukan proses pembelajaran secara mandiri, sehingga dalam kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi yang tepat agar proses belajar berjalan dengan efektif dan efisien. Proses belajar mandiri sesungguhnya dapat memberikan manfaat dalam melatih kemandirian siswa agar tidak tergantung pada kehadiran atau uraian materi dari pengajar. Peran pengajar pada paradigma pembelajaran *Student Centered* sesungguhnya adalah sebagai fasilitator yang bertugas sebagai perancang proses belajar. Oleh sebab itu untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan paradigma *Student Centered* dibutuhkan suatu media yang dapat membantu dan mempermudah dalam penyampaian informasi sehingga dapat menimbulkan rangsangan kepada peserta didik untuk lebih memperluas dan memperdalam informasi yang diterimanya.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin canggih, maka hal ini juga akan memberikan pengaruh terhadap

Teknologi Pendidikan. Menurut *Council for Educational Technology for the UK*, yang dikutip oleh Prawiradilaga dalam artikel yang berjudul Konsep Teknologi Pendidikan, “teknologi pendidikan adalah pengembangan, penerapan dan evaluasi atas sistem, teknik, serta alat bantu untuk meningkatkan proses belajar manusia”. Dengan adanya penerapan teknologi pada bidang pendidikan maka secara tidak langsung akan berpengaruh pula pada metode kegiatan pembelajaran yang diharapkan dapat lebih membantu siswa. Salah satu produk integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan adalah *e-learning* atau elektronik learning. Definisi *e-learning* itu sendiri menurut Darin E. Hartley yang dikutip oleh Wahono (2008) adalah suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lain. Pada dunia pendidikan saat ini, *e-learning* yang merupakan hasil dari teknologi pendidikan diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran serta media komunikasi yang dapat membantu proses kegiatan belajar.

Penerapan *e-learning* sebagai media komunikasi dan pembelajaran saat ini sudah mulai dikembangkan di lembaga-lembaga pendidikan, khususnya untuk tingkat perguruan tinggi. Pada umumnya perguruan tinggi yang menerapkan sistem *e-learning* ini menggunakannya sebagai suplemen (tambahan) terhadap materi pelajaran yang disajikan secara reguler di kelas.

Sistem pembelajaran *e-learning* yang saat ini lebih banyak diterapkan pada tingkat pendidikan Perguruan Tinggi, kini sudah diterapkan di Universitas Indonesia. Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia merupakan salah satu fakultas yang telah mengembangkan metode pembelajaran *e-learning* dalam mendukung proses perkuliahannya. SCeLE atau Student Centered E-Learning Environment adalah suatu lingkungan pembelajaran online yang dikembangkan oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (Fasilkom UI), untuk memfasilitasi kegiatan *e-learning*.

Penerapan metode pembelajaran *e-learning* di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (Fasilkom UI) sesungguhnya hanya bersifat sebagai pendukung perkuliahan di Fasilkom UI dan tidak digunakan secara keseluruhan dalam melakukan proses pembelajaran. Jadi pembelajaran secara konvensional

atau tatap muka masih harus tetap dilakukan. Walaupun begitu, metode pembelajaran *e-learning* diharapkan dapat membantu dalam menunjang proses pembelajaran di Fasilkom UI, karena melalui *e-learning* tersebut mahasiswa mendapatkan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung perkuliaannya seperti mengakses bahan-bahan ajar (*handout*) dari dosen baik berupa teks, gambar, animasi, audio dan video, serta mahasiswa juga dapat melakukan diskusi untuk membahas berbagai permasalahan yang dipicu oleh materi pembelajaran. Dengan begitu *e-learning* dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa sebagai salah satu alternatif media komunikasi dan pembelajaran yang dapat membantu menunjang proses perkuliahan. Namun sayangnya pada kenyataannya penyediaan media komunikasi dan pembelajaran tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh mahasiswa. Hal ini tentunya dapat disebabkan oleh kurangnya manajemen yang dilakukan oleh organisasi yang bersangkutan dalam hal ini Fakultas Ilmu Komputer, seperti pembuatan kebijakan tentang pembelajaran *e-learning* di Fakultas Ilmu Komputer yang nantinya dapat dijadikan pedoman bagi para pihak-pihak yang terkait dalam penyelenggaraan metode pembelajaran *e-learning*, seperti dosen, tenaga pendukung (*supporting staff*), dan tentunya mahasiswa.

1.2 Permasalahan

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti lebih dalam tentang *e-learning* sebagai media komunikasi dan pembelajaran yang diterapkan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia. Berdasarkan uraian diatas maka masalah yang ingin diteliti adalah pemanfaatan *e-learning* sebagai media komunikasi dan pembelajaran dalam menunjang proses perkuliahan di Fasilkom UI.

Pertanyaan penelitian :

1. Bagaimana pemanfaatan *e-learning* di Fasilkom UI oleh mahasiswa sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana pemanfaatan *e-learning* di Fasilkom UI sebagai media komunikasi?
3. Apa saja kendala-kendala yang dihadapi oleh mahasiswa dalam memanfaatkan *e-learning* di Fasilkom UI?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain adalah :

1. Mengetahui tentang pemanfaatan *e-learning* sebagai media komunikasi di Fasilkom UI.
2. Mengetahui tentang pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di Fasilkom UI.
3. Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi oleh mahasiswa dalam memanfaatkan *e-learning* di Fasilkom UI.

1.4 Manfaat Penelitian

1 Manfaat Akademik

Pada penelitian ini penulis berharap agar nantinya dapat menambah khasanah pengetahuan tentang *e-learning* bagi ilmu perpustakaan dan informasi, mengingat perpustakaan juga memiliki peranan yang sangat penting dalam penyediaan sumber-sumber literatur pada *e-learning*.

2 Manfaat Praktis

Pada penelitian ini penulis berharap penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi para pihak-pihak yang terkait dalam melakukan penyelenggaraan pembelajaran *e-learning* di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia, terutama dalam pemanfaatan *e-learning* tersebut oleh mahasiswa dan juga dosen.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, yang mengambil sample dari satu populasi dan menggunakan instrumen kuesioner sebagai alat pengumpulan data utamanya.

1.6 Definisi Operasional

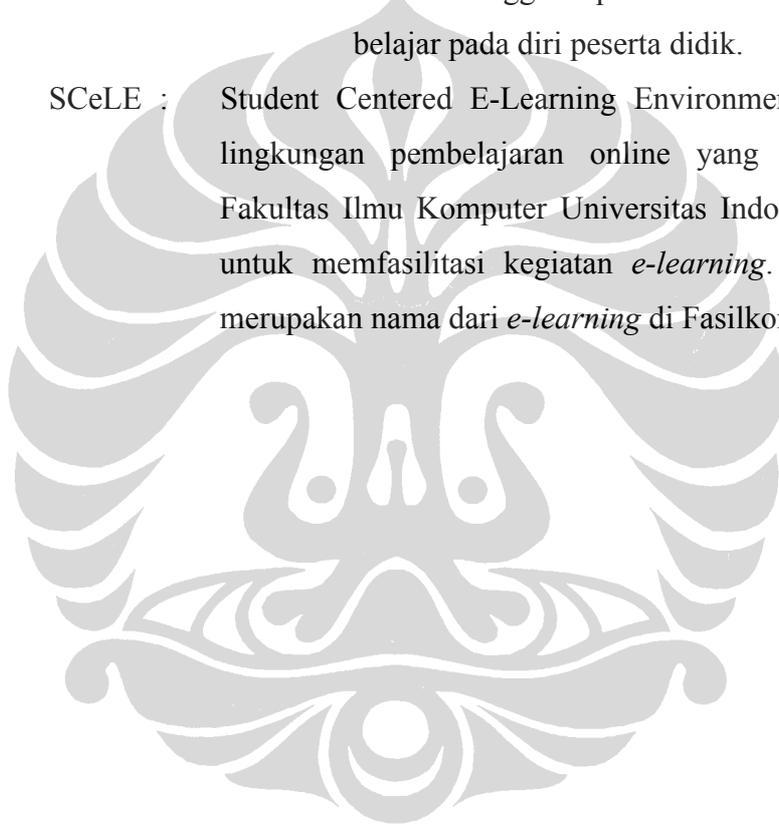
E-learning : Metode atau konsep pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas internet dan aplikasi elektronik yang berfungsi untuk

mendukung proses pembelajaran, seperti memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dan tersedianya fasilitas untuk diskusi.

Media Komunikasi: Perantara dalam proses penyampaian dari komunikator kepada komunika yang bertujuan untuk efisiensi penyebaran dan penyampaian informasi tersebut.

Media Pembelajaran : Segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

SCeLE : Student Centered E-Learning Environment, merupakan suatu lingkungan pembelajaran online yang dikembangkan oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia (Fasilkom UI), untuk memfasilitasi kegiatan *e-learning*. SCELE selanjutnya merupakan nama dari *e-learning* di Fasilkom UI



BAB II TINJAUAN LITERATUR

Pada bab ini, penulis akan memaparkan dan menjelaskan tentang teori-teori yang ditemukan dalam literatur untuk menjelaskan tentang permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Tinjauan literatur ini berfungsi sebagai landasan teori yang nantinya akan digunakan dalam proses analisa data.

2.1 MEDIA DALAM PENDIDIKAN

2.1.1 Pengertian Media

Media berasal dari kata medium yang artinya “*in between*” (di antara). Jadi media berada di tengah (di antara) dua hal, yaitu yang menulis/membuat media dan orang yang menerima media. Media yang di buat memuat pesan dan informasi yang akan disampaikan kepada penerima. Dalam dunia pendidikan, media berkaitan dengan informasi dan mencakup semua bentuk yang dapat menyimpan dan dapat menyampaikan informasi (Prawiradilaga & Siregar, 2007).

Pengertian media dalam pendidikan adalah seperti yang dikemukakan oleh Green yaitu:

Learning media are devices or methods of varying sophistication which are utilized for organizing, presenting and storing information, and for encouraging appropriate learning responses. Media are systems of communication, or aids in the communicative process (1969 : A-1).

Menurut Green, media pengajaran adalah alat atau macam-macam metode yang ditetapkan untuk melengkapkan, menyajikan dan menyimpan informasi. Media adalah sistem komunikasi atau alat bantu dalam proses komunikasi.

2.1.2 Fungsi Media

Menurut Prawiradilaga & Siregar (2007), dalam bidang pendidikan, media memiliki 2 fungsi yaitu sebagai :

1. Fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*), yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu memperjelas

1. Fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*), yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu memperjelas informasi yang akan disampaikan oleh pengajar. Pembelajaran itu sendiri merupakan 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.
2. Fungsi Komunikasi, yaitu sebagai saluran atau perantara kontak antara komunikator/pengajar dengan peserta ajar/mahasiswa. Dengan meletakkan pesan atau informasi yang hendak disampaikan ke dalam suatu format media tertentu, maka komunikator/pengajar tidak perlu lagi berhadapan langsung dengan pihak penerima/mahasiswa, sehingga komunikasi masih dapat berlangsung melalui media tersebut. Namun, si penerima/mahasiswa harus terlebih dahulu melakukan kegiatan terhadap media yang dihadapkan kepadanya misalnya dengan jalan membaca, melihat, membuka komputer dan sebagainya, sehingga penerima dapat menerima, memahami, dan mengerti isi informasi dalam format media tersebut.

Dari beberapa penjelasan mengenai media yang dikemukakan oleh para ahli seperti dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki peran dalam dunia pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran dan media komunikasi yang dapat membantu memudahkan dalam penyampaian informasi pada proses pembelajaran. Menurut Oetomo dan Priyogutomo, pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri, beberapa bagian dari unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang *e-learning* (Hasbullah, 2008).

2.2 E-LEARNING

2.2.1 Pengertian E-learning dan Sejarah Perkembangannya

E-learning merupakan sebuah inovasi, yang mempunyai kontribusi besar terhadap perubahan proses belajar mengajar, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru yang terkesan membosankan tetapi akan lebih dinamis dan interaktif sehingga learner atau murid akan lebih termotivasi untuk terlibat dalam proses belajar mengajar tersebut, yang tentu saja dampaknya akan berimbas pada tingkat penguasaan materi dan skill yang diharapkan. *E-learning* terdiri dari dua bagian yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'elektronik' dan 'learning' yang berarti pembelajaran. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer dan teknologi internet (Prawiradilaga & Siregar, 2007). Internet, Intranet, satelit, tape audio/video, TV interaktif dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran (Hasbullah, 2008). Materi pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan melalui media ini mempunyai teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video. Seperti yang dikatakan oleh Soekartawi, Haryono, dan Librero, yang mengatakan bahwa :

e-learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses (p.284).

Sehingga dapat dikatakan bahwa *e-learning* merupakan media pembelajaran yang bersifat elektronik dan pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, *videotape*, transmisi satelit atau komputer.

Menurut LTSN Generic Centre yang dikutip oleh Jenkins and Hanson (2003), *E-learning is a learning facilitated and supported through the use of information and communication technologies (melling, 2005, p.xi)*. *E-learning* mengacu kepada pemanfaatan penggunaan teknologi internet untuk menyampaikan solusi tersusun yang dapat meningkatkan pengetahuan dan

performance. *E-learning* didasari oleh tiga kriteria fundamental (Rosenberg, 2001) yaitu :

- *E-learning* merupakan *network* yang dapat meng *update* secara langsung, sebagai tempat penyimpanan (*storage*), temu kembali, distribusi dan *sharing* informasi.
- *E-learning* menyampaikan informasi kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet.
- *E-learning* memfokuskan pada solusi pembelajaran yang lebih dari paradigma tradisional.

Metode penyampaian *e-learning* ada 2 yaitu Synchronous *e-learning* dan Asynchronous *e-learning*. Synchronous *e-learning* adalah metode penyampaian ketika guru dan siswa berada dalam kelas dan waktu yang sama meskipun secara tempat berbeda. Sedangkan Asynchronous *e-learning* adalah metode penyampaian ketika guru dan siswa dalam kelas yang sama (kelas virtual), meskipun dalam waktu dan tempat yang berbeda (Wahono, 2008). Dari penjelasan-penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik *e-learning*, antara lain: **Pertama**, Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. **Kedua**, Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networks). **Ketiga**, Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (self learning materials) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. **Keempat**, Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer (Suyanto, 2005).

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 (*Sejarah* , 2008) :

- 1) 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.
- 2) Tahun 1994 : Seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.
- 3) 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 antar LMS yang satu dengan lainnya secara standar.
- 4) Tahun 1999 sebagai tahun Aplikasi *E-learning* berbasis Web. Perkembangan LMS menuju aplikasi *e-learning* berbasis Web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (*learner*) maupun administrasi belajar mengajarnya. 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. Namun menurut Soekartawi (2003) ternyata dalam perkembangannya masih dijumpai kendala dan hambatan untuk mengaplikasikan sistem e-learning ini, antara lain (Adri, 2008) :

- a). Masih kurangnya kemampuan menggunakan Internet sebagai sumber pembelajaran.
- b). Biaya yang diperlukan masih relatif mahal untuk tahap-tahap awal.
- c). Belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran melalui internet.

- d). Belum memadainya infrastruktur pendukung untuk daerah-daerah tertentu.

2.2.2 Fungsi E-Learning

Setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (classroom instruction), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan (optional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi) (Siahaan, 2002).

(1) Suplemen (Tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

(2) Komplemen (Pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau *remedial* bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

(3) Substitusi (Pengganti)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahannya kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa. Ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih peserta didik, yaitu: (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet

2.2.3 Komponen E-Learning

Menurut Hasibuan (2008) Komponen yang membentuk *e-learning* adalah:

- *Learning Management System* (LMS), yaitu sebagai mesin dari system *e-learning* dibuat oleh berbagai perusahaan swasta (WebCity, Blackboard, dan lain-lain) dan ada juga yang dibuat oleh masyarakat dengan menggunakan open source (Moodle, Sakai, dan lain-lain). LMS sering juga dikenal sebagai CMS (*Course Management System*), umunya CMS dibangun berbasis web, yang akan berjalan pada sebuah web server dan dapat diakses oleh pesertanya melalui web browser (web client). Server biasanya ditempatkan di universitas atau lembaga lainnya, yang dapat diakses darimanapun oleh pesertanya, dengan memanfaatkan koneksi internet. Pada umumnya, secara dasar CMS memberikan sebuah *tool* bagi instruktur, educator atau pendidik untuk mengatur akses kontrol sehingga hanya peserta yang terdaftar yang dapat mengakses dan melihatnya. Selain menyediakan pengontrolan, CSM juga menyediakan berbagai *tools* yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, seperti menyediakan layanan untuk mempermudah upload dan share material pengejaran, diskusi online, chatting, penyelenggaraan kuis, survey, laporan (report) dan sebagainya (Cole, 2005).
- *E-Content* yang merupakan materi pembelajaran (*learning materials*) yang dikembangkan oleh guru, dosen, fasilitator yang hendak mengajarkan materi tersebut kepada muridnya.
- *E-Service* yang merupakan tenaga pendukung (*supporting staff*) dalam memberikan layanan elektronis yang mendukung system e-Learning agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan

Keefektifan *e-learning* tergantung dari kerjasama antara komponen-komponen tersebut dan tentunya pihak-pihak yang bersangkutan. *Creating, managing and delivering content in an e-learning environment requires the conscious and planned collaboration of several sectors of a*

university'community. (OCLC, 2003) Sehingga dalam mengelola dan mengatur sebuah *e-learning* dibutuhkan kerjasama antara seluruh pihak, misalnya para staf *e-learning*, dosen atau pengajar, mahasiswa itu sendiri maupun staf dan karyawan sebuah institusi seperti pustakawan yang berperan sebagai pihak yang membantu dalam penyediaan sumber informasi. Menurut Koswara (2008), kesuksesan program *e-learning* berhubungan dengan usaha yang konsisten dan terintegrasi dari mahasiswa, fakultas, fasilitator, staf penunjang, dan administrator:

(a) Mahasiswa

Sehubungan dengan konteks pendidikan, peran utama dari mahasiswa adalah untuk belajar dengan sukses merupakan tugas yang penting sehingga perlu didukung keadaan lingkungan yang baik, membutuhkan motivasi, perencanaan dan kemampuan untuk menganalisis dengan menggunakan instruksi atau modul yang terbaik.

(b) Fakultas

Kesuksesan semua usaha *e-learning* bergantung juga pada tanggung jawab fakultas, terutama pada pemahaman materi dan pengembangan pemahaman tersebut sesuai dengan kebutuhan para mahasiswa. Tantangan khusus yang dihadapi fakultas pada *e-learning* adalah perlu:

- Mengembangkan suatu aturan untuk kebutuhan para mahasiswa.
- Mengadaptasi cara mengajar yang baik, menjadi kebutuhan dan harapan para mahasiswa.
- Mengembangkan teknologi informasi, fokus pada peran mengajar.
- Berfungsi efektif sebagai fasilitator yang berkemampuan juga sebagai penyedia materi pembelajaran

(c) Dosen atau Fasilitator

Dosen *e-learning* harus mempunyai kemampuan pemahaman pada materi yang disampaikan, memahami strategi *e-learning* yang efektif, bertanggung jawab pada materi pelajaran, persiapan pelajaran, pembuatan modul pelajaran, penyeleksian bahan penunjang, penyampaian materi pelajaran yang efektif, penentuan interaksi mahasiswa, serta penyeleksian dan pengevaluasian tugas secara elektronik.

- (d) Staf Penunjang
merupakan *the silent heroes* dari kegiatan *e-learning*, yang meyakinkan semua kebutuhan detail untuk kesuksesan program yang sudah tersedia.
- (e) Administrator
Administrator *e-learning* yang efektif bukan hanya sekadar memberikan ide, melainkan perlu juga bekerja sama dan membuat konsensus dengan para pembangun, pengambil keputusan, dan pengawas. Mereka harus bekerja sama dengan personel teknis dan staf penunjang.

2.2.4 Fitur E-Learning

Menurut Wahono (2008), Sebagai pedoman, fitur-fitur yang biasanya disediakan dalam sistem *e-learning* adalah:

- 1) Informasi tentang unit-unit terkait dalam proses belajar mengajar, seperti tujuan dan sasaran, silabus, metode pengajaran, jadwal kuliah, tugas, jadwal ujian, daftar referensi atau bahan bacaan, profil dan kontak pengajar .
- 2) Kemudahan akses ke sumber referensi seperti, diktat dan catatan kuliah, bahan presentasi, contoh ujian yang lalu, FAQ (frequently asked questions), sumber-sumber referensi untuk pengerjaan tugas, situs-situs bermanfaat, dan artikel-artikel dalam jurnal online.
- 3) Komunikasi dalam kelas seperti, forum diskusi online, *mailing list* diskusi, dan papan pengumuman yang menyediakan informasi (perubahan jadwal kuliah, informasi tugas dan deadline-nya).
- 4) Sarana untuk melakukan kerja kelompok seperti, sarana untuk sharing file dan direktori dalam kelompok serta sarana diskusi untuk mengerjakan tugas dalam kelompok.
- 5) Sistem ujian online dan pengumpulan feedback

1.3 E-LEARNING DI FASILKOM UI

2.3.1 Sejarah E-learning di Fasilkom UI

Fasilkom UI telah memiliki pengalaman dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis komputer. Pada awalnya, Fasilkom UI menggunakan

repositori online materi kuliah yang masih bersifat statis. Dimana pengguna sistem ini dalam hal ini mahasiswa hanya dapat men-download bahan-bahan belajar yang diperlukan. Sedangkan dari sisi pengajar atau administrator, mereka hanya dapat meng-upload file-file materi atau bahan kuliah. Pada sistem ini memang suasana belajar yang sebenarnya tak dapat dihadirkan, misalnya jalinan komunikasi. Sistem ini cukup berguna bagi mereka yang mampu belajar otodidak dari sumber-sumber bacaan yang disediakan dalam sistem ini, baik yang berformat HTML, PowerPoint, PDF, maupun yang berupa video. Sehingga bila digunakan, sistem ini berfungsi untuk menunjang aktivitas belajar-mengajar yang dilakukan secara tatap muka di kelas.

Baru sekitar akhir tahun 2004, Fasilkom UI mengimplementasikan sistem *e-learning* yang lebih dari sekadar memfasilitasi upload dan download materi kuliah. Sejak saat itu Fasilkom UI mulai beralih dari penggunaan repositori online ke penggunaan Learning Management System (LMS) yang disebut Student Centered e-Learning Environment (SCeLE). LMS dapat didefinisikan sebagai sistem yang mengatur bagaimana proses kegiatan belajar dilakukan dengan berbagai fasilitas yang dapat digunakan baik oleh siswa, pengajar, serta administrator sistem.

Fasilitas yang ada pada SCeLE jauh lebih bervariasi dari apa yang ditawarkan sistem pertama yang sifatnya sekadar repositori. Pada sistem kedua ini, fasilitas seperti forum diskusi, e-mail, alat bantu evaluasi pembelajaran, manajemen pengguna, serta manajemen materi digital sudah tersedia. Sehingga pengguna mampu belajar dalam lingkungan belajar yang tidak jauh berbeda dengan suasana kelas. Sistem kedua ini dapat digunakan untuk membantu proses transformasi paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Sehingga bukan lagi pengajar yang aktif memberikan materi atau meminta mahasiswa bertanya mengenai sesuatu yang belum dipahami, tetapi disini mahasiswa dilatih untuk belajar secara kritis dan aktif. Sistem e-Learning yang dikembangkan dapat menggunakan pendekatan metode belajar kolaboratif (*collaborative learning*) maupun belajar dari proses memecahkan problem yang diberikan (*problem-based learning*).

2.3.2 Konsep SCeLE pada Fasilkom UI

SCeLE yang merupakan nama dari *e-learning* di Fasilkom UI ini memiliki konsep yaitu sebagai media yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat membantu proses pembelajaran dan mendukung perkuliahan secara *distance learning* atau pembelajaran jarak jauh. Sehingga melalui SCeLE ini, proses kegiatan belajar dapat dilakukan dengan memanfaatkan segala fasilitas yang terdapat pada SCeLE tersebut dimana paradigma pembelajaran berbasis *student-centered* telah diterapkan pada Fasilkom UI. Untuk itu para peserta ajar atau mahasiswa dituntut untuk lebih mandiri dan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena pada paradigma pembelajaran *student-centered* dosen hanya bersifat sebagai fasilitator dalam memandu proses pembelajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar pada Fasilkom UI sebenarnya tidak sepenuhnya menggunakan fasilitas *e-learning* SCeLE, karena proses belajar mengajar dikelas secara tatap muka masih diterapkan pada Fasilkom UI. Adapun persentase perbandingan antara proses belajar mengajar dikelas dengan proses belajar secara online (*e-learning*) adalah 30% : 70%. Penjelasan dalam persentase perbandingan tersebut adalah bahwa minimal proses belajar mengajar dikelas harus tidak boleh kurang dari 30% artinya tatap muka dikelas tetap harus dilakukan minimal 30% dari jumlah perkuliahan. Sedangkan proses belajar mengajar secara online atau menggunakan *e-learning* SCeLE dapat dilakukan maksimal 70% dari perkuliahan.

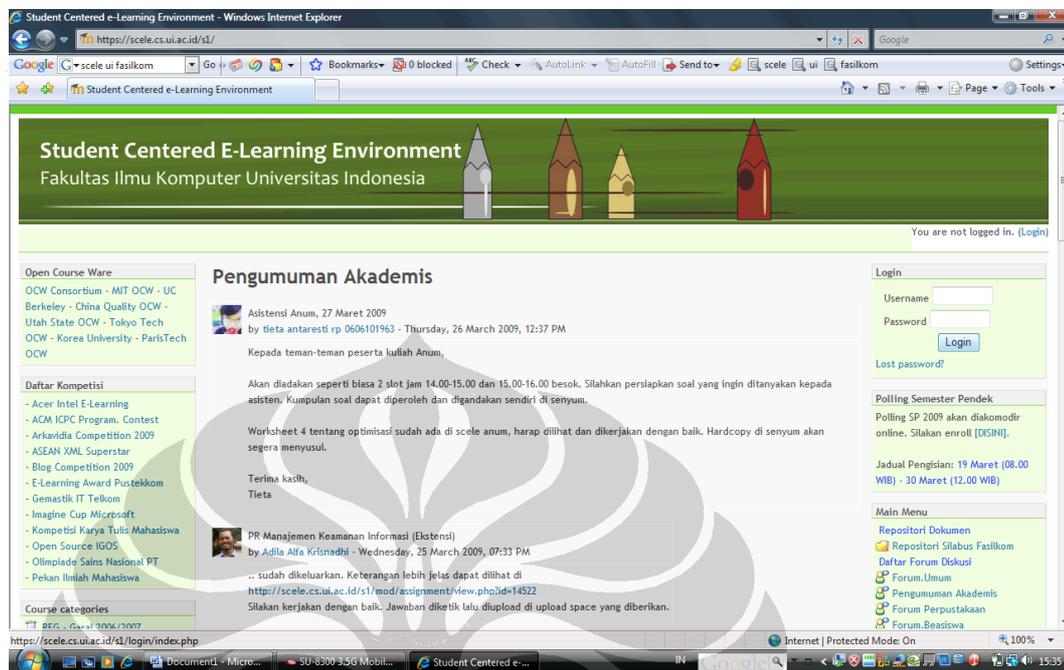
2.3.3 Spesifikasi SCeLE

SCeLE menggunakan Moodle sebagai *core engine* dengan beberapa fitur tambahan yang dikembangkan sendiri, seperti integrasi Graf Matakuliah & Assessment, Learning Object Manager, dan perpustakaan digital (LONTAR).

2.3.4 Fasilitas-fasilitas pada SCeLE

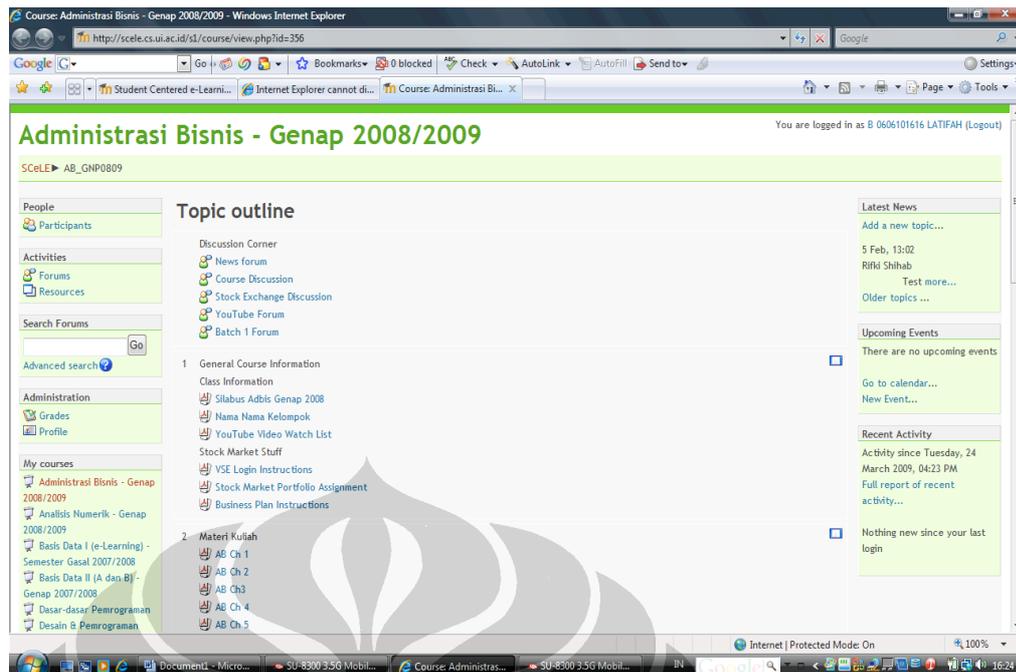
SCeLE adalah sistem yang berbasis web yang memanfaatkan jaringan internet, sehingga untuk dapat menggunakannya dibutuhkan web browser seperti Internet Explorer, Mozilla, Netscape, Opera dll. Untuk masuk ke SCeLE, langkah yang perlu dilakukan adalah menjalankan web browser dengan mengetik alamat

server SCeLE, yaitu <http://www.scele.cs.ui.ac.id/s1/>. Setelah itu maka akan terlihat tampilan utama SCeLE (lihat gambar 1).



Gambar 1. Tampilan Utama SCeLe

- Pada tampilan awal SCeLE tersebut berisi menu-menu pilihan antara lain :
- Kolom untuk login, yaitu digunakan untuk masuk ke sistem sebagai user terdaftar. Untuk dapat melakukan login ke dalam SCeLE Setelah login, pengguna dapat menggunakan fasilitas-fasilitas yang terdapat di SCeLE.
 - Pengumuman Akademis yaitu bagian yang menampilkan pengumuman-pengumuman terbaru yang ditulis oleh admin sistem misalnya pengumuman dari bagian akademis, dosen atau staf *e-learning*.
 - Kategori Kursus (Course Categories) yaitu menampilkan daftar kategori kursus/kuliah yang tersedia atau dibagi dalam kategori-kategori misalnya kategori REG – Gasal 2006 / 2007 yaitu untuk mata kuliah program S1 Regular tahun angkatan 2006 / 2007. Pada menu ini pengguna dapat melihat mata kuliah apa saja yang disediakan oleh Fakultas Ilmu Komputer. Setelah pengguna melakukan login, maka pengguna dapat mengakses kedalam salah satu mata kuliah yang dipilihnya (lihat gambar 2).



Gambar 2. Tampilan Isi Tiap Mata Kuliah

Pada kategori mata kuliah yang dipilihnya tersebut, didalamnya terdapat menu-menu antara lain:

- *Discussion Corner* yaitu tempat untuk pengguna melakukan diskusi yang berhubungan dengan mata kuliah tersebut. Forum-forum diskusi yang ada pada menu ini ada yang bersifat formal maupun non formal. Forum diskusi yang bersifat formal yaitu forum diskusi yang membahas satu topik yang diajukan oleh dosen dimana setiap mahasiswa yang ikut serta pada diskusi tersebut akan mendapatkan tambahan nilai. Misalnya *Batch Forum* (lihat lampiran 1a dan 1b). Sedangkan forum diskusi yang bersifat non formal yaitu forum diskusi yang membahas hal-hal umum lain yang berhubungan dengan mata kuliah tersebut. Misalnya *News Forum* yaitu forum yang berfungsi untuk memberikan pengumuman-pengumuman tentang mata kuliah tersebut (lihat lampiran 2), *Course Discussion* yaitu diskusi umum tentang mata kuliah yang bersangkutan (lihat lampiran 3a dan 3b), *YouTube Forum* yaitu forum yang dibuat sebagai wadah untuk mengomentari *video clip* dari *YouTube* yang berhubungan dengan

mata kuliah yang bersangkutan (lihat lampiran 4a dan 4b).

- *General Class Information*, yaitu menu yang berisi informasi umum seputar mata kuliah yang bersangkutan, seperti silabus mata kuliah, daftar nama-nama kelompok, daftar judul-judul video dari YouTube dll.
 - Materi Kuliah, yaitu menu yang berisi bahan-bahan kuliah dari dosen dimana mahasiswa dapat men-*download* langsung sebagai bahan kuliah yang mendukung proses pembelajaran. Bahan-bahan kuliah tersebut berupa file-file Pdf, MsWord dan Powerpoint.
-
- Kolom Pencarian Perpustakaan, yaitu digunakan untuk melakukan penelusuran koleksi perpustakaan Fakultas Ilmu Komputer.
 - Polling Semester Pendek, yaitu forum yang digunakan oleh para mahasiswa untuk ikut memberikan usulan atau polling mengenai mata kuliah apa saja yang ingin diikuti selama semester pendek. Sehingga bagian akademik mengetahui mata kuliah apa saja yang harus dibuka pada semester pendek.
 - Open Course Ware yaitu merupakan menu yang menyediakan link kepada universitas-universitas di luar negeri yang memiliki *e-learning*. Sehingga pengguna SCeLe juga mendapatkan fasilitas untuk mendapatkan dan mengetahui bahan-bahan kuliah dari universitas lain di luar negeri. Hal tersebut akan membantu para peserta ajar atau mahasiswa untuk mendapatkan bahan referensi lain sebanyak-banyaknya.
 - Daftar Kompetisi, yaitu merupakan daftar kompetisi-kompetisi dalam bidang teknologi informasi dan komputer yang sedang diadakan.
 - Kalender
 - Main Menu (Menu Utama), yaitu menu yang menyediakan fasilitas-fasilitas utama berupa forum komunikasi pada SCeLe, seperti :
 - a. Forum umum

Forum ini digunakan untuk memfasilitasi diskusi yang sifatnya umum. (lihat lampiran 5a dan 5b)
 - b. Pengumuman akademis

Menu pengumuman akademis merupakan forum yang digunakan

oleh dosen dan pihak sekretariat Fasilkom UI untuk memberikan pengumuman. (lihat lampiran 6a dan 6b)

c. Forum perpustakaan

Forum ini digunakan sebagai sarana pihak Perpustakaan Fasilkom dalam memberikan informasi buku-buku baru, informasi peminjaman, dll. (lihat lampiran 7a dan 7b)

d. Forum beasiswa

Forum ini digunakan untuk memfasilitasi penyampaian informasi mengenai beasiswa, baik dari UI, pemerintah, maupun swasta. (lihat lampiran 8a dan 8b)

e. Forum feedback

Forum Feedback merupakan forum yang digunakan sebagai media mengajukan pertanyaan dan masukan tentang SCELE. (lihat lampiran 9a dan 9b)

f. Forum usul

Forum ini digunakan untuk memfasilitasi usulan-usulan baik usulan dari mahasiswa maupun dari dosen. (lihat lampiran 10a dan 10b)

g. Forum santai

Forum ini digunakan bagi mahasiswa maupun dosen yang ingin menyampaikan ide-ide yang sifatnya santai. (lihat lampiran 11a dan 11b)

h. Forum tanya-jawab

Forum ini digunakan untuk mendiskusikan hal-hal yang berkaitan dengan computer science (pemrograman, hardware, dsb) dan yang berhubungan dengannya. (lihat lampiran 12a dan 12b)

i. Forum lowongan

Forum ini digunakan untuk berdiskusi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan lowongan pekerjaan. (lihat lampiran 13a dan 13b)

j. Forum KP-SP-TA

Forum ini juga digunakan untuk saling memberikan informasi mengenai tempat Kerja Praktik (KP), diskusi mengenai proses Kerja Praktik itu sendiri, serta forum ini juga dapat digunakan oleh dosen

untuk menawarkan *Student Project* dan memberikan tugas akhir kepada mahasiswa. (lihat lampiran 14a dan 14b)

1.4 PEMANFAATAN E-LEARNING

Pemanfaatan adalah proses atau cara perbuatan memanfaatkan, sedangkan orang yang melakukan prosesnya disebut pemakai, sehingga dapat disimpulkan pemanfaatan terhadap *e-learning* merupakan proses atau perbuatan untuk memperoleh manfaat dari *e-learning* tersebut, yang mencakup semua fitur dan fasilitas-fasilitas yang ada di *e-learning*.

Manfaat E-Learning

Dari berbagai pengalaman dan juga dari berbagai informasi yang tersedia di literatur, memberikan petunjuk tentang manfaat penggunaan internet, khususnya dalam *e-learning*, antara lain dapat disebutkan sebagai berikut (Prawiradilaga & Siregar, 2007) :

1. Tersedianya fasilitas *e-moderating* dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.
2. Siswa dapat belajar atau me-review bahan ajar setiap saat dan dimana saja jika diperlukan, mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
3. Bila siswa memerlukan bahan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, ia dapat melakukan akses di Internet.
4. Guru dan siswa dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak (forum diskusi).
5. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.

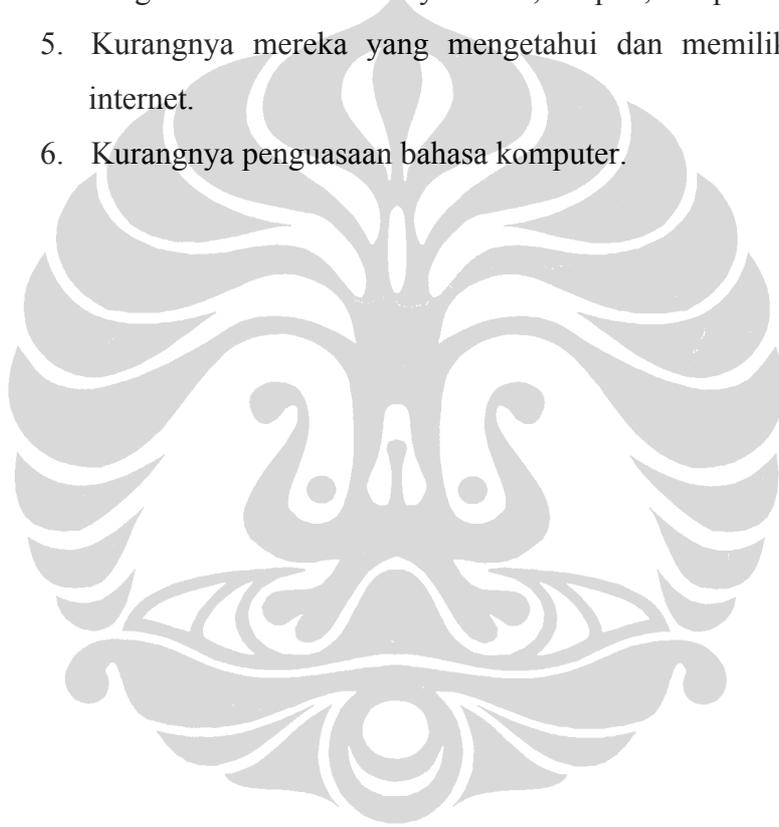
Kekurangan E-learning

Walaupun *e-learning* memiliki begitu banyak manfaat yang dapat diperoleh untuk mendukung pembelajaran, pemanfaatan *e-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan (Prawiradilaga & Siregar, 2007) antara lain :

1. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu

sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar.

2. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT (*Information and Communication technology*).
3. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal
4. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon, ataupun komputer)
5. Kurangnya mereka yang mengetahui dan memiliki keterampilan soal internet.
6. Kurangnya penguasaan bahasa komputer.



BAB III METODE PENELITIAN

Dalam rangka meneliti mengenai pemanfaatan e-learning di Fasilkom Universitas Indonesia, maka dalam bab ini akan dijelaskan cara-cara yang digunakan dalam penelitian, untuk mengumpulkan dan menganalisis data.

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode yang memusatkan perhatian pada hal lebih nyata yang dapat diukur dengan angka atau *quantifiable*, yang berupaya memahami hal yang diteliti dengan melakukan pengukuran dalam bentuk misalnya frekuensi dan intensitas variabel (Sulistyo-Basuki, 2006 : 72). Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya. Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif datanya bersifat kuantitatif atau angka-angka statistik ataupun koding-koding yang dapat dikuantifikasi (Prasetyo dan Jannah, 2005 : 27). Alasan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif adalah karena penulis ingin mencari tahu bagaimana pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia, dengan membuktikan dari teori-teori yang ada kemudian menganalisisnya dalam bentuk angka.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif yang berbentuk studi kasus dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara tepat suatu individu, keadaan, gejala atau topik tertentu, atau untuk menentukan frekuensi adanya hubungan tertentu antara suatu gejala dengan gejala lainnya (Koentjaraningrat, 1991 : 29). Penggunaan metode ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pemanfaatan E-learning sebagai media komunikasi dan pembelajaran di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pemakai yang menggunakan E-learning SCELE di Fasilkom UI, yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer . Sedangkan objek penelitiannya adalah E-learning SCELE yang sejauh mana telah dimanfaatkan oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2002 : 108). Sedangkan banyaknya anggota suatu populasi disebut sebagai ukuran populasi. Dalam penelitian ini penulis telah menetapkan bahwa yang menjadi populasi adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia yang dibatasi pada mahasiswa :

- Program S1 Regular tahun angkatan 2006, 2007, 2008.
- Program S1 Kelas Internasional tahun angkatan 2007 dan 2008.
- Program S1 Ekstensi tahun angkatan 2007 dan 2008.
- Program S2 tahun angkatan 2007 dan 2008.

Pembatasan jumlah populasi ini disebabkan karena beberapa alasan diantaranya karena penerapan *e-learning* di Fasilkom UI itu sendiri yang baru di mulai pada tahun 2005 dan baru efektif pada tahun 2006. Selain itu mahasiswa tahun angkatan 2005 ke atas tidak dijadikan populasi dalam penelitian ini dikarenakan sebagian besar sudah tidak lagi efektif mengikuti kegiatan belajar mengajar karena sudah memasuki semester akhir. Jumlah populasi mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer yang telah dibatasi tersebut berjumlah 839 orang. Untuk selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1
Populasi Mahasiswa Fasilkom tahun angkatan 2006-2008
Berdasarkan Program Studi

Program studi	Tahun angkatan			Jumlah Populasi pada tiap program studi (Nh)
	2006	2007	2008	
S1 Regular	106	168	193	467
S1 Kelas Internasional	-	17	14	31
S1 Ekstensi	-	23	46	69
S2	-	137	135	272
Total Jumlah Populasi (N)				839 orang

Pada penelitian ini ditentukan pula jumlah sampel yang digunakan untuk menyebarkan kuesioner. Untuk menentukan jumlah sampel, penulis akan menggunakan rumus Slovin (Sevilla, 1993) yaitu :

$$n = \frac{N}{(1 + N \cdot e^2)}$$

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

e = Nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan (proses kelonggaran ketidakteelitian karena kesalahan pengambilan sampel populasi)

Sehingga jumlah sampel yang akan digunakan untuk penelitian ini berjumlah :

$$\begin{aligned} n &= \frac{839}{(1 + 839 \cdot 10\%^2)} \\ &= \frac{839}{(1 + 839 \cdot 0,1^2)} \\ &= \frac{839}{1 + 839 \cdot 0,01} \\ &= \frac{839}{1 + 8,39} \\ &= \frac{839}{9,39} = 89,350373 \\ &= 90 \text{ orang} \end{aligned}$$

Sedangkan untuk menentukan sampel yang dipilih, penulis menggunakan teknik penyampelan *stratified random sampling* (sampel acak berlapis), yaitu teknik penentuan sampel yang memisahkan populasi ke dalam kategori-kategori atau lapisan-lapisan sebelum pemilihan unsur-unsurnya (Walizer, 1991:129). Sehingga pertama-tama pada penelitian ini sampel akan dipilih dari masing-masing program studi, dengan menggunakan rumus :

$$nh = \frac{Nh}{N} \times n$$

Keterangan :

nh : jumlah sampel pada tiap program studi

Nh : Jumlah populasi pada tiap program studi

N : Ukuran populasi

n : ukuran sampel

sehingga dapat diketahui :

- Jumlah sampel pada program studi S1 Reg :

$$\frac{467}{839} \times 90 = \frac{42030}{839} = 50,095352 = 50 \text{ orang}$$

Kemudian dari 48 orang dari program studi S1 Regular ini dibagi lagi menjadi tiap angkatan yaitu angkatan 2006, 2007 dan 2008 :

$$\begin{aligned} \text{➤ Angkatan 2006 : } & \frac{106}{467} \times 50 = \frac{5300}{467} = 11,349036 = 11 \text{ orang} \\ \text{➤ Angkatan 2007 : } & \frac{168}{467} \times 50 = \frac{8400}{467} = 17,987152 = 18 \text{ orang} \\ \text{➤ Angkatan 2008 : } & \frac{193}{467} \times 50 = \frac{9650}{467} = 20,663812 = 21 \text{ orang} \end{aligned}$$

- Jumlah sampel pada program studi S1 Kelas Internasional :

$$\frac{31}{839} \times 90 = \frac{2790}{839} = 3,3253874 = 3 \text{ orang}$$

Kemudian dari 3 orang dari program studi S1 Kelas International ini dibagi lagi menjadi tiap angkatan yaitu angkatan 2007 dan 2008 :

$$\begin{aligned} \text{➤ Angkatan 2007 : } & \frac{17}{31} \times 3 = \frac{51}{31} = 1,6451613 = 2 \text{ orang} \\ \text{➤ Angkatan 2008 : } & \frac{14}{31} \times 3 = \frac{42}{31} = 1,3548387 = 1 \text{ orang} \end{aligned}$$

- Jumlah sampel pada program studi S1 Ekstensi :

$$\frac{69}{839} \times 90 = \frac{6210}{839} = 7,4016687 = 7 \text{ orang}$$

Kemudian dari 7 orang dari program studi S1 Ekstensi ini dibagi lagi menjadi tiap angkatan yaitu angkatan 2007 dan 2008 :

$$\text{➤ Angkatan 2007 : } \frac{23}{69} \times 7 = \frac{161}{69} = 2,3333333 = 2 \text{ orang.}$$

$$\text{➤ Angkatan 2008 : } \frac{46}{69} \times 7 = \frac{322}{69} = 4,6666667 = 5 \text{ orang.}$$

- Jumlah sampel pada program studi S2 :

$$\frac{272}{839} \times 90 = \frac{24480}{839} = 29,177592 = 30 \text{ orang}$$

Kemudian dari 30 orang dari program studi S2 ini dibagi lagi menjadi tiap angkatan yaitu angkatan 2007 dan 2008 :

$$\text{➤ Angkatan 2007 : } \frac{137}{272} \times 30 = \frac{4110}{272} = 15,110294 = 15 \text{ orang}$$

$$\text{➤ Angkatan 2008 : } \frac{135}{272} \times 30 = \frac{4050}{272} = 14,889706 = 15 \text{ orang}$$

Dari data-data tersebut mengenai jumlah sampel yang akan di ambil pada penelitian ini dapat dilihat secara ringkas pada tabel dibawah ini :

Tabel 2
Rincian Jumlah Sampel

Program Studi	Angkatan 2006	Angkatan 2007	Angkatan 2008	Jumlah
S1 Regular	11	18	21	50
S1 Kelas International	-	2	1	3
S1 Ekstensi	-	2	5	7
S2	-	15	15	30
Total	11	37	42	90

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan hal yang paling penting dalam melakukan suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner.

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data dari para responden dalam penelitian ini. Pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner ini terbagi atas pertanyaan terbuka dan pertanyaan tertutup serta pertanyaan semi terbuka (Singarimbun, 1989:178). Tipe-tipe pertanyaan di atas memungkinkan penulis untuk mendapatkan jawaban yang bervariasi. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang dibuat oleh peneliti yang ditujukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban yang dibutuhkan untuk membantu jalannya penelitian. Teknik kuesioner sengaja dipilih karena amat banyak orang dapat dihubungi, dan untuk menghubungi mereka hanya diperlukan waktu yang relatif pendek saja. Oleh karena pertanyaan dan jawaban semuanya tertulis, maka pada waktu melakukan analisa atau interpretasi data yang terkumpul senantiasa dapat diperiksa kembali (Koentjaraningrat, 1993:174).

3.6 Pengolahan dan Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data, tahap selanjutnya adalah mengolah data-data hasil penelitian secara kuantitatif. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyederhanakan dan membuat tabulasi data dalam arti data yang dikumpulkan, kemudian disederhanakan format dan strukturnya, sehingga nantinya memudahkan dan mempercepat analisis data (Malo, 1986:9). Selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk table-tabel dan grafik untuk kepentingan analisis.

BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Setelah penulis menyebarkan 90 buah kuesioner kepada responden, yaitu mahasiswa Fasilkom Universitas Indonesia, maka selanjutnya penulis akan membahas hasil berdasarkan jawaban dari kuesioner penelitian tersebut. Kuesioner tersebut diolah menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) for Mac 17.0.1. Jawaban-jawaban dari kuesioner tersebut dihitung dan dianalisis dengan melihat frekuensi dan persentase dari setiap jawaban. Data yang diperoleh penulis dari penelitian tersebut mencakup pengetahuan mahasiswa Fasilkom Universitas Indonesia tentang SCeLE, penggunaan dan frekuensi penggunaan SCeLE yang mencakup fasilitas-fasilitas yang ada pada SCeLE serta pendapat responden mengenai tampilan SCeLE, kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE dan harapan responden mengenai SCeLE.

4.1 Pengetahuan tentang SCeLE

Pengetahuan tentang SCeLE oleh responden berarti responden telah mengetahui tentang keberadaan SCeLE sebagai *e-learning* atau media yang mendukung pembelajaran secara elektronik di Fakultas Ilmu Komputer dan alasan responden apabila tidak mengetahui keberadaan SCeLE.

Tabel 1a

Mahasiswa S1 Regular yang Mengetahui SCeLE sebagai *e-learning* di Fasilkom UI

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	11	100%	18	100%	21	100%
Tidak	-	-	-	-	-	-
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Tabel 1b
Mahasiswa S1 Kelas Internasional yang Mengetahui SCeLE sebagai
e-learning **di Fasilkom UI**

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	2	100%	1	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Tabel 1c
Mahasiswa S1 Ekstensi yang Mengetahui SCeLE sebagai
e-learning **di Fasilkom UI**

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	2	100%	5	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Tabel 1d
Mahasiswa S2 yang Mengetahui SCeLE sebagai
e-learning **di Fasilkom UI**

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	15	100%	15	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	15	100%	15	100%

Tabel 1e
Mahasiswa Fasilkom UI yang Mengetahui SCeLE sebagai
e-learning **di Fasilkom UI**

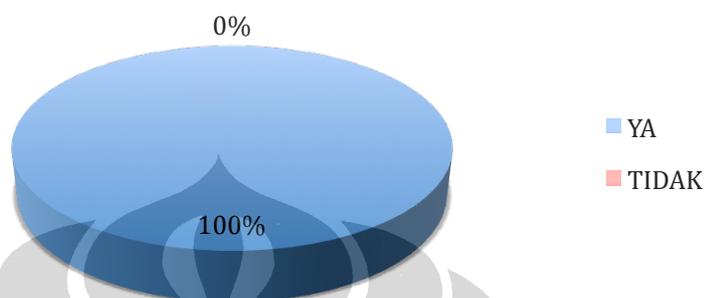
	Frekuensi	Persentase
Ya	90	100%
Tidak	-	-
Total	90	100%

Dari tabel-tabel diatas dapat diketahui bahwa semua mahasiswa Fasilkom Universitas Indonesia baik dari program studi S1 regular, S1 kelas internasional,

S1 ekstensi, maupun S2 sudah mengetahui tentang keberadaan SCeLE.

Diagram 1

Mahasiswa Fasilkom UI yang Mengetahui SCeLE sebagai e-learning di Fasilkom UI



4.2 Penggunaan dan Frekuensi Penggunaan SCeLE

Pemanfaatan SCeLE mencakup segala bentuk kegiatan, proses atau perbuatan untuk memperoleh manfaat dari *e-learning* tersebut, yang mencakup semua fitur dan fasilitas-fasilitas yang ada di *e-learning*. Untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan *e-learning* SCeLE oleh mahasiswa Fasilkom UI, maka penulis memberikan pertanyaan mengenai penggunaan SCeLE oleh responden. Sehingga akan diketahui apakah responden sudah sepenuhnya pernah menggunakan SCeLE atau belum.

Tabel 2a
Mahasiswa S1 Regular yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	11	100%	18	100%	21	100%
Tidak	-	-	-	-	-	-
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Tabel 2b
Mahasiswa S1 Kelas Internasional yang Sudah Pernah Menggunakan SCellE

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	2	100%	1	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Tabel 2c
Mahasiswa S1 Ekstensi yang Sudah Pernah Menggunakan SCellE

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	2	100%	5	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Tabel 2d
Mahasiswa S2 yang Sudah Pernah Menggunakan SCellE

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	15	100%	15	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	15	100%	15	100%

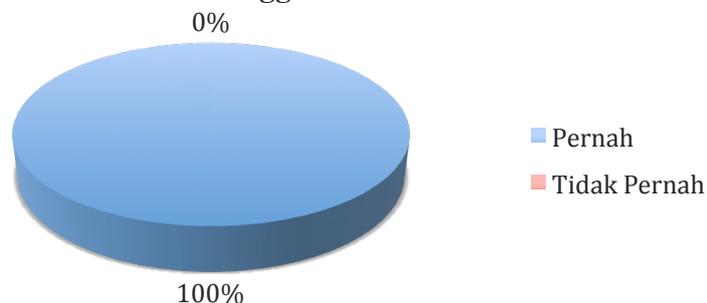
Tabel 2e
Mahasiswa Fasilkom UI yang Sudah Pernah Menggunakan SCellE

	Frekuensi	Persentase
Ya	90	100%
Tidak	-	-
Total	90	100%

Dari tabel-tabel diatas dapat diketahui bahwa sebanyak 90 reponden telah menjawab pernah menggunakan SCellE sehingga dapat disimpulkan semua mahasiswa Fasilkom Universitas Indonesia baik dari program studi S1 regular, S1 kelas internasional, S1 ekstensi, maupun S2 sudah pernah menggunakan SCellE.

Diagram 2

**Mahasiswa Fasilkom UI yang Sudah Pernah
Menggunakan SCeLE**



Setelah diketahui mengenai penggunaan SCeLE oleh responden maka pertanyaan selanjutnya yaitu mengenai seberapa besar frekuensi penggunaan SCeLE oleh responden.

Tabel 3a
Frekuensi Penggunaan SCeLE pada S1 Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	10	91%	15	83%	15	71%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	1	9%	3	17%	5	24%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	-	-	-	-	1	5%
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-	-	-
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Frekuensi penggunaan SCeLE oleh mahasiswa S1 Regular 2006 adalah 91% responden menyatakan selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE dan 9% lainnya mengaku sering menggunakan SCeLE setiap 2-3 hari sekali. Pada mahasiswa S1 Regular 2007, sebanyak 83% responden menyatakan selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE dan 17% lainnya mengaku sering menggunakan

SCeLE setiap 2-3 hari sekali. Sedangkan pada mahasiswa S1 Regular 2008, sebanyak 71% menyatakan selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE, 24% mengatakan sering menggunakan SCeLE setiap 2-3 hari sekali dan sisanya sebanyak 5% mengatakan bahwa menggunakan SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang.

Tabel 3b
Frekuensi Penggunaan SCeLE pada S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	-	-	1	100%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	2	100%	-	-
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	-	-	-	-
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Untuk frekuensi penggunaan SCeLE pada S1 kelas internasional 2007, sebanyak 100% responden menyatakan sering menggunakan SCeLE setiap 2-3 hari sekali. Sedangkan untuk S1 kelas internasional 2008, sebanyak 100% responden menyatakan selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE.

Tabel 3c
Frekuensi Penggunaan SCeLE pada S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	2	100%	4	80%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	-	-	1	20%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	-	-	-	-
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Sedangkan frekuensi penggunaan SCeLE pada S1 Ekstensi 2007 adalah sebanyak 100% responden menjawab selalu menggunakan SCeLE setiap hari. Sedangkan pada S1 Ekstensi 2008 sebanyak 80% responden menjawab selalu

menggunakan SCeLE setiap hari dan sisanya mengaku sering menggunakan SCeLE setiap 2-3 hari sekali.

Tabel 3d
Frekuensi Penggunaan SCeLE pada S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	5	33%	6	40%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	7	47%	8	53%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	3	20%	1	7%
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-
Total	15	100%	15	100%

Menurut tabel 3d diatas, frekuensi penggunaan SCeLE oleh mahasiswa S2 2007 adalah sebanyak 47% responden menjawab sering menggunakan SCeLE setiap 2-3hari sekali, 33% responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE, dan sisanya 20% responden menjawab menggunakannya kadang-kadang atau setiap 4-6 hari sekali. Sedangkan frekuensi penggunaan SCeLE oleh mahasiswa S2 2008, adalah sebanyak 53% responden menjawab sering menggunakan SCeLE setiap 2-3hari sekali, 40% responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE, dan sisanya 7% responden menjawab menggunakannya kadang-kadang atau setiap 4-6 hari sekali.

Tabel 3e
Frekuensi Penggunaan SCeLE oleh Mahasiswa Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	58	64%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	27	30%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	5	6%
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	
Total	90	100%

Pada tabel 3a, 3b, 3c, 3d dan 3e diatas dapat dilihat bahwa sebagian besar responden yaitu sebanyak 64% responden menjawab bahwa mereka selalu atau

setiap hari menggunakan SCeLE. Selebihnya sebanyak 30% responden menjawab bahwa mereka menggunakan SCeLE setiap 2-3 hari sekali dan sebanyak 6% responden menggunakan SCeLE setiap 4-6 hari sekali.

Diagram 3

Frekuensi Penggunaan SCeLE oleh Mahasiswa Fasilkom UI



4.3 Penggunaan dan Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk memperoleh Bahan Kuliah.

Seperti yang dikatakan oleh Wahono (2008), yaitu salah satu fitur yang ada pada *e-learning* adalah adanya kemudahan akses ke sumber referensi seperti, diktat, catatan kuliah, bahan presentasi, dan contoh ujian yang diberikan oleh pengajar. Sama halnya dengan SCeLE yang merupakan pengembangan dari repositori online materi kuliah yang masih bersifat statis, SCeLE tentunya memiliki fitur dimana pengguna dalam hal ini mahasiswa Fasilkom UI dapat memperoleh bahan-bahan kuliahnya yang diberikan oleh dosen melalui SCeLE. Sumber-sumber bacaan yang disediakan dalam SCeLE ada yang berformat HTML, PowerPoint, MsWord, dan PDF. Untuk itu pada pertanyaan ini akan diketahui mengenai bagaimana pemanfaatan terhadap fitur tersebut oleh para mahasiswa Fasilkom UI.

Tabel 4a
Mahasiswa S1 Regular yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE untuk
Memperoleh Bahan Kuliah

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	11	100%	18	100%	21	100%
Tidak	-	-	-	-	-	-
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Tabel 4b
Mahasiswa S1 Kelas Internasional yang Sudah Pernah Menggunakan
SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	2	100%	1	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Tabel 4c
Mahasiswa S1 Ekstensi yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE untuk
Memperoleh Bahan Kuliah

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	2	100%	5	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

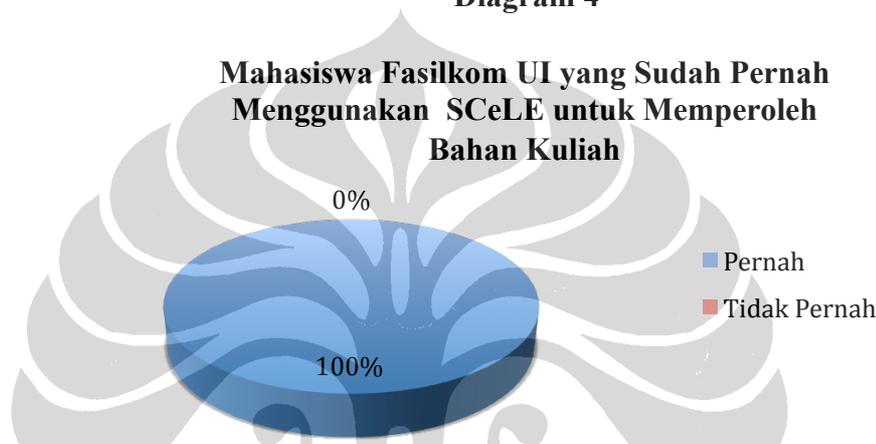
Tabel 4d
Mahasiswa S2 yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE untuk
Memperoleh Bahan Kuliah

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	15	100%	15	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	15	100%	15	100%

Tabel 4e
Mahasiswa Fasilkom UI yang Sudah Pernah Menggunakan SCeLE untuk
Memperoleh Bahan Kuliah

	Frekuensi	Persentase
Ya	90	100%
Tidak	-	-
Total	90	100%

Diagram 4



Dari tabel dan diagram yang ada diatas dapat diketahui bahwa sudah 100% mahasiswa Fasilkom UI pernah menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah. Hal ini dapat membuktikan bahwa salah satu manfaat utama SCeLE yaitu untuk memberikan kemudahan bagi para mahasiswa Fasilkom UI dalam mendapatkan bahan kuliah dari dosen. Bahan-bahan kuliah tersebut merupakan materi yang sudah dijelaskan oleh dosen dikelas yang kemudian diberikan kepada mahasiswa melalui SCeLE agar mahasiswa dapat mengulang kembali pelajaran yang telah diberikan oleh dosen yang bersangkutan. Pertanyaan selanjutnya yaitu mengenai frekuensi penggunaan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah.

Tabel 5a
Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah pada S1
Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	7	64%	10	56%	11	52%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	4	36%	8	44%	7	33%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	-	-	-	-	2	10%
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-	1	5%
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Dengan melihat tabel 5a tersebut, dapat diketahui bahwa frekuensi penggunaan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah pada S1 Regular 2006 adalah 64% responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah dan selebihnya sebanyak 36% responden menjawab sering atau setiap 2-3 hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah. Sementara pada S1 Regular 2007, sebanyak 56% responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah dan sisanya sebanyak 44% responden menjawab sering atau setiap 2-3 hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah. Sedangkan untuk S1 Regular 2008 sebanyak 52% responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah, 33% responden lainnya menjawab sering atau setiap 2-3 hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah dan sisanya sebanyak 10% mengaku menggunakan SCeLE untuk

memperoleh bahan kuliah setiap 4-6 hari sekali. Sedangkan 5% responden tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE.

Tabel 5b
Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah pada S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	1	50%	1	100%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	1	50%	-	-
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	-	-	-	-
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Pada S1 Kelas Internasional 2007, sebanyak 50% dari 2 responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah dan 50% lagi menjawab sering atau setiap 2-3 hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah. Sedangkan untuk S1 Regular 2008 sudah 100% responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah.

Tabel 5c
Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah pada S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	1	50%	2	40%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	1	50%	2	40%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	-	-	1	20%
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Seperti yang terlihat pada tabel 5c, frekuensi penggunaan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah pada S1 Ekstensi 2007 adalah sebanyak 50% dari 2 responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah dan 50% lagi menjawab sering atau setiap 2-3 hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah. Sementara untuk S1 Ekstensi 2008 sebanyak 40% responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah, 40% lainnya menjawab sering atau setiap 2-3 hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah dan 20% responden menjawab menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah sebanyak 4-6 hari sekali.

Tabel 5d

Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah pada S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	5	33%	5	33%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	8	54%	9	60%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	2	13%	1	7%
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-
Total	15	100%	15	100%

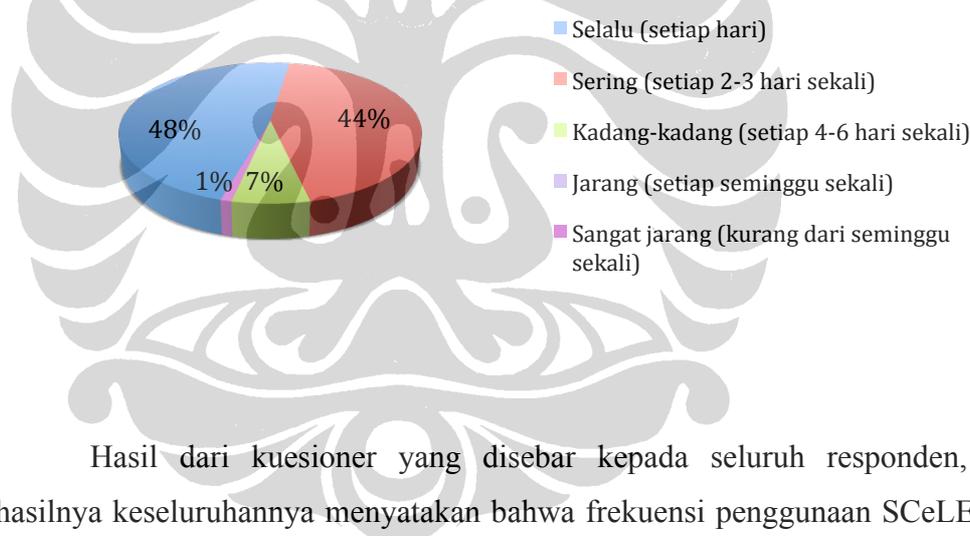
Pada tabel 5d diatas, dapat disimpulkan bahwa frekuensi penggunaan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah pada S2 2007 adalah sebanyak 54% responden menjawab sering atau setiap 2-3 hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah, kemudian 33% responden menjawab selalu atau setiap hari dan sisanya sebanyak 13% responden menjawab menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah sebanyak 4-6 hari sekali. Tidak jauh berbeda dengan S2 2008, yaitu sebanyak 60% responden menjawab sering atau setiap 2-3 hari menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah, kemudian 33% responden menjawab selalu atau setiap hari dan sisanya sebanyak 7% responden menjawab menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah sebanyak 4-6 hari sekali.

Tabel 5e
Frekuensi Penggunaan SCeLE untuk Memperoleh Bahan Kuliah oleh Mahasiswa Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	43	48%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	40	44%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	6	7%
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	1	1%
Total	90	100%

Diagram 5

Frekuensi Penggunaan SCeLE oleh Mahasiswa Fasilkom UI



Hasil dari kuesioner yang disebar kepada seluruh responden, maka hasilnya keseluruhannya menyatakan bahwa frekuensi penggunaan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah yaitu sebanyak 48% responden yang mengatakan selalu atau setiap hari dan sebanyak 44% responden menjawab sering atau setiap 2-3 hari sekali dalam menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah. Namun dari hasil tersebut, ternyata masih ada responden yang menjawab hanya kadang-kadang atau setiap 4-6 hari sekali menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah yaitu sebanyak 7% dan bahkan ada yang menjawab sangat jarang atau kurang dari seminggu sekali menggunakan SCeLE untuk memperoleh bahan kuliah yaitu sebanyak 1%.

4.4 Tujuan lain Penggunaan SCeLE

SCeLE tentunya memiliki manfaat lain selain digunakan untuk memperoleh bahan kuliah dari dosen. Seperti yang dikatakan oleh Prawiradilaga & Siregar (2007) bahwa fungsi dari media pendidikan adalah fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teaching Aids*), yaitu sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan fungsi komunikasi, baik komunikasi antara dosen dengan mahasiswa maupun komunikasi antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya. Manfaat lain dari SCeLE dapat diketahui dari banyaknya fasilitas-fasilitas lain yang ada pada SCeLE. Pertanyaan berikut ini bertujuan untuk mencari tahu manfaat lain penggunaan SCeLE selain untuk mendapatkan bahan kuliah.

Tabel 6a
Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah pada S1 Reguler

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis	11	100%	9	50%	20	95%
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat umum / non akademis	-	-	-	-	-	-
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat akademis (pada salah satu topik / <i>feedback</i> yang diberikan oleh dosen).	-	-	8	44%	-	-
Melihat pengumuman yang bersifat non akademis seperti: info lowongan, daftar kompetisi dan lain-lain	-	-	1	6%	1	5%
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Dari data yang ada pada tabel 6a, dapat diketahui bahwa mahasiswa S1 Regular 2006, sebanyak 100% dari 11 responden mengatakan selain untuk mendapatkan bahan kuliah juga menggunakan SCeLE untuk melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis. Sementara pada mahasiswa S1 Regular 2007, sebanyak 50% dari 18 responden mengatakan selain untuk mendapatkan bahan kuliah juga menggunakan SCeLE untuk melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis, selebihnya 44% responden lainnya mengatakan menggunakan SCeLE untuk ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat akademis (pada salah satu topik / *feedback* yang diberikan oleh dosen), dan sisanya sebanyak 6% menggunakannya untuk melihat pengumuman yang bersifat non akademis seperti: info lowongan, daftar kompetisi dan lain-lain. Sedangkan untuk mahasiswa S1 Regular 2008, sebanyak 95% dari 21 responden mengatakan selain untuk mendapatkan bahan kuliah juga menggunakan SCeLE untuk melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis, kemudian sisanya sebanyak 5% responden menggunakannya untuk melihat pengumuman yang bersifat non akademis seperti: info lowongan, daftar kompetisi dan lain-lain.

Tabel 6b
Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah pada S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis	2	100%	1	100%
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat umum / non akademis	-	-	-	-
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat akademis (pada salah satu topik / <i>feedback</i> yang diberikan oleh dosen)	-	-	-	-
Melihat pengumuman yang bersifat non akademis seperti: info lowongan, daftar kompetisi dan lain-lain	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Dari melihat tabel 6b diatas, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 100% responden mahasiswa S1 Kelas Internasional baik dari angkatan 2007 maupun 2008, memilih jawaban selain untuk mendapatkan bahan kuliah juga

menggunakan SCeLE untuk melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis.

Tabel 6c
Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah pada S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis	2	100%	5	100%
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat umum / non akademis	-	-	-	-
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat akademis (pada salah satu topik / <i>feedback</i> yang diberikan oleh dosen)	-	-	-	-
Melihat pengumuman yang bersifat non akademis seperti: info lowongan, daftar kompetisi dan lain-lain	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Sama halnya dengan S1 Kelas internasional, 100% responden pada S1 Ekstensi baik pada tahun angkatan 2007 dan 2008, juga mengatakan selain untuk mendapatkan bahan kuliah juga menggunakan SCeLE untuk melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis.

Tabel 6d
Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah pada S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis	11	73%	13	87%
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat umum / non akademis	-	-	-	-
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat akademis (pada salah satu topik / <i>feedback</i> yang diberikan oleh dosen)	4	27%	2	13%
Melihat pengumuman yang bersifat non akademis seperti: info lowongan, daftar kompetisi dan lain-lain	-	-	-	-
Total	15	100%	15	100%

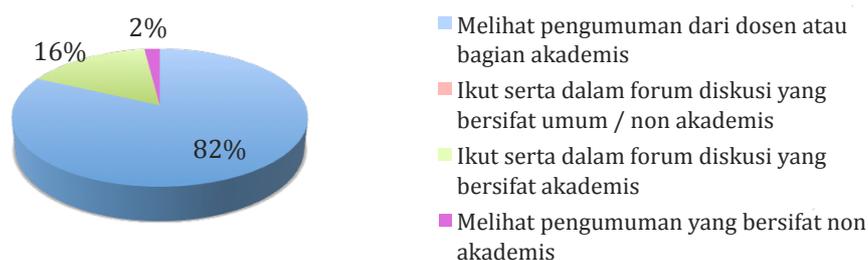
Pada tabel 6d diatas dapat dilihat bahwa penggunaan SCeLE oleh mahasiswa S2 2007 selain untuk mendapatkan bahan kuliah juga digunakan untuk melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis, yaitu sebanyak 73% dari 15 responden dan sisanya sebanyak 27% responden menggunakannya untuk ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat akademis (pada salah satu topik / *feedback* yang diberikan oleh dosen). Sama hal nya dengan penggunaan SCeLE oleh mahasiswa S2 2008 yaitu selain untuk mendapatkan bahan kuliah SCeLE juga digunakan untuk melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis, yaitu sebanyak 87% dari 15 responden dan sisanya sebanyak 13% responden menggunakannya untuk ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat akademis (pada salah satu topik / *feedback* yang diberikan oleh dosen).

Tabel 6e
Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah oleh Mahasiswa Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
Melihat pengumuman dari dosen atau bagian akademis	74	82%
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat umum / non akademis	-	-
Ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat akademis (pada salah satu topik / <i>feedback</i> yang diberikan oleh dosen)	14	16%
Melihat pengumuman yang bersifat non akademis seperti: info lowongan, daftar kompetisi dan lain-lain	2	2%
Total	90	100%

Diagram 6

Tujuan Penggunaan SCeLE Selain untuk Mendapatkan Bahan Kuliah oleh Mahasiswa Fasilkom UI



Dari data-data diatas tersebut dapat diketahui ternyata salah satu manfaat utama SCeLE selain untuk memperoleh bahan kuliah dari dosen, SCeLE juga bermanfaat untuk melihat pengumuman-pengumuman dari dosen atau bagian akademis. Hal ini dapat kita lihat dari perolehan jawaban sebanyak 82%. Sayangnya penggunaan SCeLE untuk ikut serta dalam forum diskusi yang bersifat akademis atau adanya *feedback* yang diberikan oleh dosen masih sangat kurang, hal ini dapat dilihat dari perolehan jawaban yang hanya sebanyak 16%. Padahal seperti yang dikatakan oleh Prawiradilaga & Siregar (2007), salah satu manfaat dari *e-learning* adalah dapat merubah peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif. Tentunya hal ini akan terjadi apabila dosen sering memberikan *feedback* kepada mahasiswanya. Selain itu sebanyak 2% responden menjawab bahwa SCeLE juga digunakan oleh mahasiswa untuk melihat pengumuman yang bersifat non akademis seperti: info lowongan, daftar kompetisi dan lain-lain.

Dari hasil yang telah dijelaskan diatas dapat diketahui bahwa SCeLE memiliki manfaat :

- Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (fungsi AVA):
 1. Adanya fasilitas dimana mahasiswa dapat dengan mudah memperoleh bahan kuliah.
 2. Adanya fasilitas forum diskusi (*feedback* dari dosen) yang bersifat akademis.
 3. Adanya fasilitas untuk ujian secara online.
- Sebagai alat komunikasi (fungsi komunikasi) yaitu, SCeLE memiliki forum-forum diskusi umum, dimana kita dapat melakukan diskusi yang bersifat umum, *sharing* informasi, hingga mengetahui pengumuman-pengumuman penting lainnya.

4.5 Penggunaan dan Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE

SCeLE memiliki fasilitas berupa forum-forum yang dapat digunakan oleh para mahasiswa. Seperti yang telah dikatakan oleh Rosenberg (2001), salah satu kriteria dari *e-learning* adalah dapat digunakan sebagai *sharing* informasi dan menyampaikan informasi. Forum-forum pada SCeLE salah satu fasilitas dari SCeLE yang berguna untuk *sharing* informasi dan menyampaikan informasi baik

informasi yang bersifat akademis maupun non akademis.

Dalam konteks pembelajaran online yang berlandaskan pada metode pembelajaran kolaboratif, penggunaan fasilitas komunikasi sangat diperlukan untuk mendukung interaksi antar peserta didik. Forum diskusi merupakan salah satu media komunikasi yang digunakan saling berbagi pendapat mengenai sebuah topik pembelajaran. Menurut Totten (1991), para pendukung metode pembelajaran secara kolaboratif berpendapat bahwa diskusi atau saling bertukar pikiran yang dilakukan secara aktif dapat memupuk kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*). Oleh sebab itu, untuk menumbuhkan kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis dibutuhkan keterlibatan secara aktif oleh mahasiswa dalam forum diskusi.

Untuk mencari tahu tentang penggunaan forum-forum pada SCeLE tersebut, maka penulis memberikan pertanyaan yang dapat memberikan jawaban tentang penggunaan dan frekuensi penggunaan forum-forum pada SCeLE, serta forum mana yang paling sering digunakan oleh mahasiswa Fasilkom UI.

Tabel 7a
Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	11	100%	18	100%	20	95%
Tidak	-	-	-	-	1	5%
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Tabel 7b
Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	2	100%	1	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Tabel 7c
Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	2	100%	5	100%
Tidak	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Tabel 7d
Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	12	80%	15	100%
Tidak	3	20%	-	-
Total	15	100%	15	100%

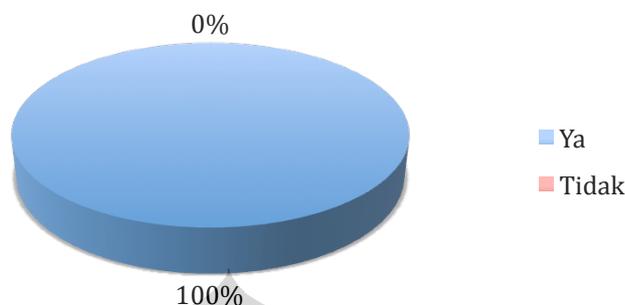
Berbeda dengan penggunaan forum-forum SCeLE pada S1 Regular, S1 Kelas Internasional dan S1 ekstensi, responden mahasiswa S2 2007 ternyata ada yang mengaku tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE yaitu sebanyak 20% dari 15 jumlah responden.

Tabel 7e
Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
Ya	86	96%
Tidak	4	4%
Total	90	100%

Diagram 7

**Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh
Mahasiswa Fasilkom UI**



Dari hasil jawaban yang diperoleh tentang penggunaan forum-forum pada SCeLE, dapat diketahui mengatakan bahwa penggunaan forum-forum pada SCeLE sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan jawaban sebanyak 96% mahasiswa Fasilkom UI sudah pernah menggunakan forum-forum yang ada pada SCeLE. Namun ternyata masih ada pula mahasiswa yang mengaku tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE yaitu sejumlah 4%. Adapun alasan dari mereka yang tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE diantaranya adalah karena kurang terlalu membutuhkan, yaitu sebanyak 1 orang responden yang menjawab dan karena tidak tertarik dengan forum-forum yang disediakan, yaitu sebanyak 3 orang responden yang menjawab.

Tabel 7f

Alasan tidak menggunakan Forum-Forum pada SCeLE

	Frekuensi	Persentase
Kurang terlalu membutuhkan.	1	1%
Kurang mengerti cara menggunakannya.	-	-
Tidak tertarik dengan forum-forum yang disediakan.	3	3%
Total	4	4%

Selanjutnya, dari responden yang mengatakan sudah pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE, penulis akan mencari tahu mengenai seberapa besar frekuensi penggunaan forum-forum tersebut. Walaupun penggunaan forum-forum pada SCeLE bersifat tidak wajib, tetapi penggunaan forum-forum pada SCeLE ini memiliki banyak manfaat seharusnya dapat dimanfaatkan secara optimal oleh para mahasiswa.

Tabel 8a
Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1
Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	2	18%	3	17%	3	14%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	6	55%	10	56%	4	19%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	2	18%	4	22%	10	48%
Jarang (setiap seminggu sekali)	1	9%	-	-	1	5%
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	1	6%	2	9%
Tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan	-	-	-	-	1	5%
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Berdasarkan data pada tabel 8a diatas, diketahui sebagian besar responden pada S1 Regular 2006 yaitu berjumlah 55% mengatakan sering menggunakan forum-forum tersebut setiap 2-3 hari sekali. Lalu 18% responden mengatakan selalu atau setiap hari menggunakan forum-forum tersebut, 18% menggunakan forum-forum pada SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang, dan 9% sisanya mengatakan jarang menggunakan atau menggunakan setiap seminggu sekali.

Tidak jauh berbeda dengan S1 Regular 2006, pada S1 Regular 2007 sebanyak 56% responden mengaku sering menggunakan forum-forum tersebut

setiap 2-3 hari sekali. Kemudian 22% mengatakan menggunakan forum-forum pada SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang, 17% mengatakan selalu atau setiap hari menggunakan forum-forum tersebut, dan sisanya sebanyak 6% mengatakan sangat jarang atau menggunakan kurang dari seminggu sekali.

Sedangkan pada S1 Regular 2008 sebanyak 48% responden menggunakan forum-forum pada SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang. Kemudian sejumlah 19% mengatakan sering menggunakan forum-forum tersebut setiap 2-3 hari sekali, 14% mengatakan selalu atau setiap hari menggunakan forum-forum tersebut, 9% mengatakan sangat jarang atau menggunakan kurang dari seminggu sekali, dan 5% mengatakan jarang menggunakan atau menggunakan setiap seminggu sekali. Sedangkan 1 orang responden tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE.

Tabel 8b
Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	-	-	1	100%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	-	-	-	-
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	2	100%	-	-
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Tabel 8b merupakan data frekuensi penggunaan forum-forum pada SCeLE oleh mahasiswa S1 Kelas Internasional. Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa dari seluruh sampel pada mahasiswa S1 Kelas Internasional tahun 2007, yaitu sejumlah 2 orang, keduanya mengatakan menggunakan forum-forum pada SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang. Sedangkan pada mahasiswa S1 Kelas Internasional tahun 2008, dari jumlah sampel 1 orang responden mengatakan selalu atau setiap hari menggunakan forum-forum pada SCeLE.

Tabel 8c
Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	-	-	1	20%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	1	50%	3	60%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	1	50%	1	20%
Jarang (setiap seminggu sekali)	-	-	-	-
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Pada tabel 8c, diketahui frekuensi penggunaan forum-forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S1 Ekstensi. Pada S1 Ekstensi 2007 sebanyak 1 orang responden mengatakan sering menggunakan forum-forum tersebut setiap 2-3 hari sekali dan 1 orang lainnya mengatakan menggunakan forum-forum pada SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang. Sedangkan pada S1 Ekstensi 2008 sebanyak 1 orang responden mengatakan selalu atau setiap hari menggunakan forum-forum tersebut, 3 orang responden mengaku sering menggunakan forum-forum tersebut setiap 2-3 hari sekali, dan 1 orang lainnya mengaku menggunakan forum-forum pada SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang.

Tabel 8d
Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	1	7%	-	-
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	1	7%	3	20%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	5	33%	6	40%
Jarang (setiap seminggu sekali)	3	20%	4	27%
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	2	13%	2	13%
Tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan	3	20%	-	-
Total	15	100%	15	100%

Dari tabel 8d diatas diketahui frekuensi penggunaan forum-forum SCeLE pada mahasiswa S2 2007, sebagian besar yaitu sebanyak 33% responden mengatakan menggunakan forum-forum pada SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang. Kemudian 20% responden mengaku jarang menggunakan atau menggunakan setiap seminggu sekali, 13% mengaku sangat jarang atau menggunakan kurang dari seminggu sekali, 7% mengatakan selalu atau setiap hari menggunakan forum-forum tersebut, 7% mengatakan sering menggunakan forum-forum tersebut setiap 2-3 hari sekali. Sedangkan sisanya sebanyak 20% responden tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE.

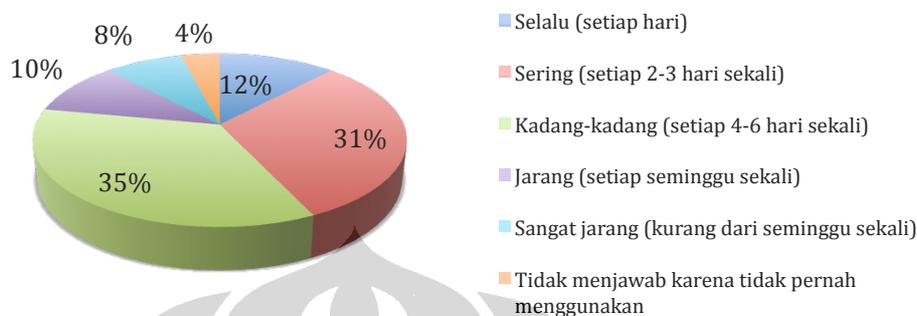
Pada mahasiswa S2 2008, sebanyak 40% responden mengatakan menggunakan forum-forum pada SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang. Sedangkan 27% responden mengaku jarang menggunakan atau menggunakan setiap seminggu sekali, 20% responden mengatakan sering menggunakan forum-forum tersebut setiap 2-3 hari sekali, dan sisanya sebanyak 13% responden mengaku sangat jarang atau menggunakannya kurang dari seminggu sekali.

Tabel 8e
Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa
Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
Selalu (setiap hari)	11	12%
Sering (setiap 2-3 hari sekali)	28	31%
Kadang-kadang (setiap 4-6 hari sekali)	31	35%
Jarang (setiap seminggu sekali)	9	10%
Sangat jarang (kurang dari seminggu sekali)	7	8%
Tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan	4	4%
Total	90	100%

Diagram 8

Frekuensi Penggunaan Forum-Forum pada SCeLE oleh Mahasiswa Fasilkom UI



Dari seluruh data diatas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 35% dari seluruh jumlah responden mengatakan menggunakan forum-forum pada SCeLE setiap 4-6 hari sekali atau kadang-kadang, berbeda tipis dengan jawaban sering menggunakan forum-forum tersebut setiap 2-3 hari sekali yaitu sebanyak 31%. Sayangnya hanya 12% responden menjawab selalu atau setiap hari menggunakan forum-forum tersebut. Kemudian sebanyak 10% responden mengaku jarang menggunakan atau menggunakan setiap seminggu sekali, 8% responden mengaku sangat jarang atau menggunakan kurang dari seminggu sekali. Sedangkan 4% responden tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE.

4.6 Forum-Forum pada SCeLE yang Sering Digunakan

Setelah mengetahui bagaimana penggunaan forum-forum pada SCeLE, penulis juga melakukan penelitian mengenai forum-forum apa saja yang paling sering digunakan oleh mahasiswa Fasilkom UI.

Tabel 9a
Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa
S1 Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Forum Umum	6	55%	10	55%	12	57%
Pengumuman Akademis	4	36%	6	33%	5	24%
Forum Perpustakaan	-	-	-	-	1	5%
Forum Beasiswa	-	-	-	-	-	-
Forum Feedback	-	-	1	6%	-	-
Forum Usul	-	-	-	-	-	-
Forum Santai	1	9%	1	6%	2	9%
Forum Tanya-Jawab	-	-	-	-	-	-
Forum Lowongan	-	-	-	-	-	-
Forum KP-SP-TA	-	-	-	-	-	-
Tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan	-	-	-	-	1	5%
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Dari tabel 9a diatas diketahui bahwa menurut mahasiswa S1 Regular 2006 forum-forum pada SCeLE yang paling banyak digunakan adalah sebanyak 55% responden mengatakan forum umum, 36% responden mengatakan forum pengumuman akademis, dan 9% lainnya mengatakan forum santai. Tidak jauh berbeda pula dengan S1 Regular 2007 yang mengatakan bahwa forum yang banyak digunakan adalah 55% responden mengatakan forum umum, 33% responden mengatakan forum pengumuman akademis, 6% responden mengatakan forum feedback, dan 6% lainnya mengatakan forum santai. Sedangkan untuk S1 Regular 2008, sebanyak 57% responden mengatakan forum umum, 24% responden mengatakan forum pengumuman akademis, 9% responden mengatakan forum santai, dan 5% responden mengatakan forum perpustakaan. Sedangkan 5% lainnya tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE.

Tabel 9b
Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa
S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Forum Umum	-	-	1	100%
Pengumuman Akademis	1	50%	-	-
Forum Perpustakaan	-	-	-	-
Forum Beasiswa	-	-	-	-
Forum Feedback	-	-	-	-
Forum Usul	-	-	-	-
Forum Santai	1	50%	-	-
Forum Tanya-Jawab	-	-	-	-
Forum Lowongan	-	-	-	-
Forum KP-SP-TA	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Pada tabel 9b diatas dapat disimpulkan bahwa menurut mahasiswa S1 Kelas Internasional 2007, forum-forum yang sering digunakan pada SCeLE adalah forum pengumuman akademis sebanyak 50% dan forum santai sebanyak 50%. Sedangkan menurut mahasiswa S1 Kelas Internasional 2008, forum-forum yang sering digunakan pada SCeLE adalah Forum umum yaitu sebanyak 100%.

Tabel 9c
Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa
S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Forum Umum	2	100%	5	100%
Pengumuman Akademis	-	-	-	-
Forum Perpustakaan	-	-	-	-
Forum Beasiswa	-	-	-	-
Forum Feedback	-	-	-	-
Forum Usul	-	-	-	-
Forum Santai	-	-	-	-
Forum Tanya-Jawab	-	-	-	-
Forum Lowongan	-	-	-	-
Forum KP-SP-TA	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Dari tabel 9c dapat disimpulkan bahwa forum-forum yang sering digunakan pada SCeLE menurut mahasiswa S1 Ekstensi 2007 maupun 2008 adalah forum umum, yaitu sebanyak 100%.

Tabel 9d
Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Forum Umum	6	40%	10	67%
Pengumuman Akademis	5	33%	3	20%
Forum Perpustakaan	-	-	-	-
Forum Beasiswa	-	-	-	-
Forum Feedback	-	-	-	-
Forum Usul	-	-	-	-
Forum Santai	-	-	-	-
Forum Tanya-Jawab	1	7%	2	13%
Forum Lowongan	-	-	-	-
Forum KP-SP-TA				
Tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan	3	20%	-	-
Total	15	100%	15	100%

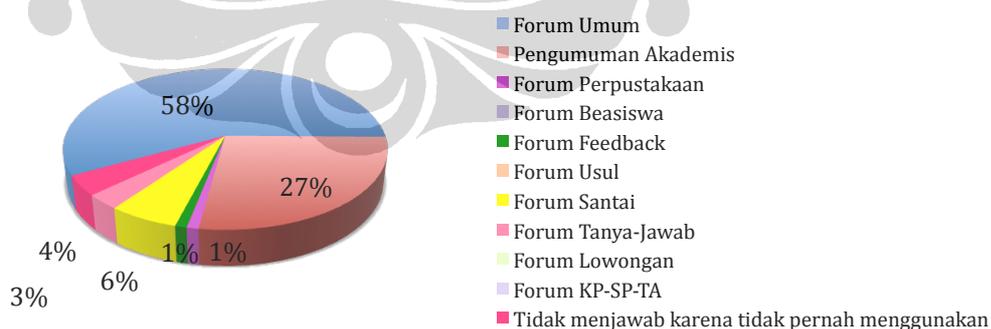
Pada tabel 9d menunjukkan bahwa forum-forum pada SCeLE yang sering digunakan menurut mahasiswa S2 2007 adalah 40% responden memilih forum umum, 33% responden memilih forum pengumuman akademis, dan 7% mengatakan forum tanya-jawab. Sedangkan sebanyak 20% responden tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE. Kemudian, menurut mahasiswa S2 2008, forum-forum pada SCeLE yang sering digunakan adalah 67% responden memilih forum umum, 20% responden memilih forum pengumuman akademis, dan sisanya sebanyak 13% responden mengatakan forum tanya-jawab.

Tabel 9e
Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
Forum Umum	52	58%
Pengumuman Akademis	24	27%
Forum Perpustakaan	1	1%
Forum Beasiswa	-	-
Forum Feedback	1	1%
Forum Usul	-	-
Forum Santai	5	6%
Forum Tanya-Jawab	3	3%
Forum Lowongan	-	-
Forum KP-SP-TA	-	-
Tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan	4	4%
Total	90	100%

Diagram 9

Forum-Forum pada SCeLE yang Paling Sering Digunakan oleh Mahasiswa Fasilkom UI



Tabel 9e adalah kesimpulan dari seluruh jawaban responden mengenai forum-forum pada SCeLE yang sering digunakan, yaitu sebanyak 58% memilih forum umum, 27% memilih forum pengumuman akademis, 6% memilih forum

santai, 3% memilih forum tanya-jawab, 1% memilih forum perpustakaan dan 1% memilih forum feedback. Sedangkan 4% responden tidak menjawab karena tidak pernah menggunakan forum-forum pada SCeLE. Untuk forum-forum lain yang tidak dipilih, bukan berarti tidak pernah sama sekali digunakan oleh responden, hanya saja tingkat penggunaannya tidak terlalu sering.

4.7 Pendapat Responden Mengenai Tampilan SCeLE

Sebuah media pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang baik seharusnya memiliki tampilan yang mudah dimengerti dan mudah digunakan (*user friendly*) oleh pengguna. Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai pendapat responden mengenai tampilan SCeLE, sehingga akan diketahui bahwa SCeLE sudah *user friendly* atau belum.

Tabel 10a
SCeLE *user friendly* menurut Mahasiswa S1 Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	11	100%	18	100%	20	95%
Tidak	-	-	-	-	1	5%
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Pada tabel diatas, dapat dilihat bahwa menurut mahasiswa S1 Regular 2006 dan S1 Regular 2007 sebanyak 100% responden mengatakan SCeLE sudah *user friendly*, namun pada mahasiswa S1 Regular 2008 yang mengatakan bahwa SCeLE sudah *user friendly* adalah sebanyak 95% dan sisanya sebanyak mengatakan 5% mengatakan tidak *user friendly*.

Tabel 10b
SCeLE *user friendly* menurut Mahasiswa S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	1	50%	1	100%
Tidak	1	50%	-	-
Total	2	100%	1	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 2 responden pada mahasiswa S1 Kelas Internasional 2007, sebanyak 1 responden menjawab SCeLE sudah *user friendly*, sedangkan 1 orang responden lainnya menjawab SCeLE *tidak user friendly*. Sementara pada S1 Kelas Internasional 2008, sebanyak 100% responden menjawab SCeLE sudah *user friendly*.

Tabel 10c
SCeLE *user friendly* menurut Mahasiswa S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	2	100%	4	80%
Tidak	-	-	1	20%
Total	2	100%	5	100%

Sementara menurut responden mahasiswa S1 Ekstensi 2007, sebanyak 100% dari responden menjawab SCeLE sudah *user friendly*. Sedangkan menurut S1 Ekstensi 2008 sebanyak 80% dari 5 responden menjawab SCeLE sudah *user friendly* dan sisanya sebanyak 20%, menjawab SCeLE *tidak user friendly*.

Tabel 10d
SCeLE *user friendly* menurut Mahasiswa S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya	11	73%	15	100%
Tidak	4	27%	-	-
Total	15	100%	15	100%

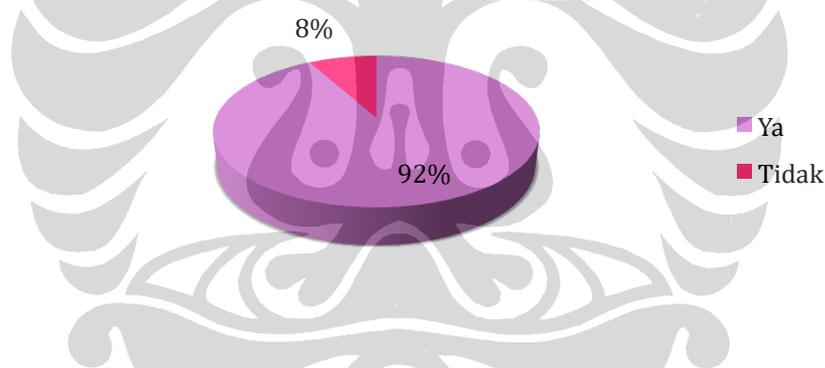
Menurut tabel 10d diatas, sebanyak 73% dari 15 responden mahasiswa S2 2007 mengatakan bahwa SCeLE sudah *user friendly* sedangkan sisanya sebanyak 27% mengatakan SCeLE tidak *user friendly*. Sementara menurut mahasiswa S2 2008, sebanyak 100% dari 15 responden mengatakan bahwa SCeLE sudah *user friendly*.

Tabel 10e
SCeLE *user friendly* menurut Mahasiswa Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
Ya	83	92%
Tidak	7	8%
Total	90	100%

Diagram 10

SCeLE *user friendly* menurut Mahasiswa Fasilkom UI



Dari data-data pada tabel mengenai tampilan SCeLE, maka dapat disimpulkan bahwa, sebanyak 92% responden mengatakan bahwa SCeLE sudah *user friendly*. Sayangnya masih ada responden yang menjawab bahwa SCeLE tidak *user friendly*, yaitu sebanyak 8%. Dari 8% responden yang menjawab bahwa SCeLE tidak *user friendly*, mengatakan beberapa alasan SCeLE tidak *user friendly*. Dapat dilihat pada tabel 10e, beberapa alasan diantaranya yaitu karena desain tampilan SCeLE tidak mudah dimengerti yaitu sebanyak 4 orang responden memilih jawaban tersebut, lalu ada pula yang mengatakan bahwa SCeLE tidak *user friendly* karena tampilan SCeLE yang terlalu formal, yaitu sebanyak 3 orang responden yang mengatakan.

Tabel 10e
Alasan SCeLE tidak *user friendly*

	Frekuensi	Persentase
Tampilannya tidak mudah dimengerti	-	-
Desain tampilannya kurang bagus dan menarik	4	57%
Tampilannya terlalu formal	3	43%
Total	7	100%

4.8 Kendala yang Dihadapi Saat Menggunakan SCeLE

Saat menggunakan SCeLE, tentunya kadang-kadang mahasiswa mengalami beberapa kendala yang dapat menghambat pemanfaatan *e-learning* SCeLE. Untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi oleh mahasiswa, penulis memberikan pertanyaan tentang apa saja kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE.

Tabel 11a

Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut S1 Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tidak ada kendala	6	55%	5	28%	11	52%
Kadang-kadang mengalami gangguan (sedang dalam <i>maintenance</i>)	4	36%	13	72%	9	43%
Tampilannya kurang menarik dan <i>user friendly</i> .	-	-	-	-	-	-
Informasi pada forum-forum tertentu kurang <i>up to date</i> .	1	9%	-	-	1	5%
Kurang mengerti dalam menggunakan forum tertentu.	-	-	-	-	-	-
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Dari hasil penelitian pada tabel 11a, ternyata menurut responden mahasiswa S1 Regular 2006, sebanyak 55% dari 11 orang mengatakan tidak ada kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE. Namun sisanya sebanyak 36% mengatakan SCeLE kadang-kadang mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance* dan 9% responden lainnya mengatakan ada informasi pada forum-forum tertentu pada SCeLE yang kurang *up to date*.

Sedikit berbeda dengan responden mahasiswa S1 Regular 2007 yang mengatakan bahwa kendala saat menggunakan SCeLE adalah SCeLE kadang-kadang mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance*, yaitu sebanyak 72% dari 18 responden. Kemudian sisanya sebanyak 28% mengatakan tidak ada kendala saat menggunakan SCeLE.

Sementara menurut mahasiswa S1 Regular 2008, sebanyak 52% dari 11 orang mengatakan tidak ada kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE. Tetapi sebanyak 43% responden lainnya mengatakan SCeLE kadang-kadang mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance* dan 5% responden lainnya mengatakan ada informasi pada forum-forum tertentu pada SCeLE yang kurang *up to date*.

Tabel 11b
Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tidak ada kendala	-	-	-	-
Kadang-kadang mengalami gangguan (sedang dalam <i>maintenance</i>)	1	50%	1	100%
Tampilannya kurang menarik dan <i>user friendly</i> .	1	50%	-	-
Informasi pada forum-forum tertentu kurang <i>up to date</i> .	-	-	-	-
Kurang mengerti dalam menggunakan forum tertentu.	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Berdasarkan tabel 11b, kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE oleh mahasiswa S1 Kelas Internasional 2007 adalah SCeLE yang kadang-kadang

mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance*, yaitu sebanyak 50% dan 50% lainnya mengatakan karena tampilan SCeLE kurang menarik dan *user friendly*. Sama halnya dengan S1 Kelas Internasional 2007, menurut responden dari S1 Kelas Internasional 2008 kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE adalah SCeLE yang kadang-kadang mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance*.

Tabel 11c

Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tidak ada kendala	1	50%	3	60%
Kadang-kadang mengalami gangguan (sedang dalam <i>maintenance</i>)	1	50%	1	20%
Tampilannya kurang menarik dan <i>user friendly</i> .	-	-	1	20%
Informasi pada forum-forum tertentu kurang <i>up to date</i> .	-	-	-	-
Kurang mengerti dalam menggunakan forum tertentu.	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Berdasarkan data pada tabel 11c, kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE oleh mahasiswa S1 Ekstensi 2007 adalah SCeLE yang kadang-kadang mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance*, yaitu sebanyak 50% dari 2 orang responden dan 50% lainnya mengatakan tidak ada kendala. Sedangkan menurut mahasiswa S1 Ekstensi 2008, sebanyak 60% responden menjawab tidak ada kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE, 20% responden lainnya menjawab karena SCeLE yang kadang-kadang mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance* dan 20% responden sisanya menjawab karena tampilan SCeLE kurang menarik dan *user friendly*.

Tabel 11d
Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Tidak ada kendala	8	54%	11	73%
Kadang-kadang mengalami gangguan (sedang dalam <i>maintenance</i>)	3	20%	4	27%
Tampilannya kurang menarik dan <i>user friendly</i> .	2	13%	-	-
Informasi pada forum-forum tertentu kurang <i>up to date</i> .	2	13%	-	-
Kurang mengerti dalam menggunakan forum tertentu.	-	-	-	-
Total	15	100%	15	100%

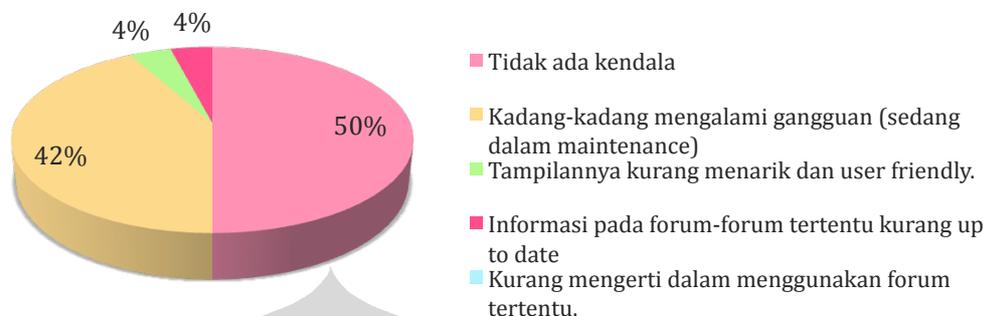
Sedangkan menurut mahasiswa S2 2007, sebanyak 54% mengatakan tidak ada kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE, 20% mengatakan karena SCeLE yang kadang-kadang mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance*, 13% mengatakan karena tampilan SCeLE kurang menarik dan *user friendly*, dan sisanya sebanyak 13% karena adanya informasi pada forum-forum tertentu yang kurang *up to date*. Sedikit berbeda dengan S2 2007, menurut mahasiswa S2 2008, sebanyak 73% dari 15 responden menjawab tidak ada kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE, dan sisanya sebanyak 27% mengatakan karena SCeLE kadang-kadang mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance*.

Tabel 11e
Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut Mahasiswa Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
Tidak ada kendala	45	50%
Kadang-kadang mengalami gangguan (sedang dalam <i>maintenance</i>)	37	42%
Tampilannya kurang menarik dan <i>user friendly</i> .	4	4%
Informasi pada forum-forum tertentu kurang <i>up to date</i> .	4	4%
Kurang mengerti dalam menggunakan forum tertentu.	-	-
Total	90	100%

Diagram 11

Kendala yang dihadapi dalam menggunakan SCeLE menurut Mahasiswa Fasilkom UI



Dari data-data yang telah dijelaskan diatas, ternyata tidak terlalu banyak terjadi kendala saat menggunakan SCeLE, terbukti dari sebagian besar responden yaitu sebanyak 50% menjawab tidak ada kendala saat menggunakan SCeLE. Namun ternyata ada pula kendala yang cukup besar yang dihadapi mahasiswa saat menggunakan SCeLE yaitu karena SCeLE kadang-kadang mengalami gangguan atau sedang dalam *maintenance*, yaitu sebanyak 42% responden memilih jawaban tersebut. Hal ini mungkin terjadi karena terbatasnya bandwidth pada SCeLE yang menyebabkan kinerja sistem e-learning menjadi turun. Kendala lainnya yaitu sebanyak 4% responden menjawab karena tampilan SCeLE kurang menarik dan sisanya sebanyak 4% menjawab karena adanya informasi pada forum-forum tertentu yang kurang *up to date*.

4.9 Harapan Responden Mengenai SCeLE.

Pertanyaan mengenai harapan mahasiswa Fasilkom UI terhadap SCeLE juga diberikan kepada responden. Pada pertanyaan ini, responden diberikan pilihan mengenai fasilitas-fasilitas apa saja yang diinginkan oleh responden namun belum ada pada SCeLE.

Tabel 12a
Fasilitas yang diinginkan pada SCellE menurut S1 Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<i>Video Streaming</i>	4	36%	2	11%	4	19%
<i>Online chatting</i>	2	19%	7	39%	8	38%
Fasilitas <i>notification</i>	4	36%	8	44%	9	43%
<i>Real time clock.</i>	1	9%	-	-	-	-
Forum lainnya yang belum ada di SCellE	-	-	1	6%	-	-
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Berdasarkan tabel diatas, mahasiswa S1 Regular 2006 menginginkan adanya fasilitas *video streaming* sebanyak 36% jawaban, fasilitas *notification* sebanyak 36%, *online chatting* sebanyak 19%, dan *real time clock* sebanyak 9%. Kemudian menurut mahasiswa S1 Regular 2007, jawaban terbanyak yaitu menginginkan adanya fasilitas *notification* sebanyak 44%, lalu *online chatting* sebanyak 39%, *video streaming* sebanyak 11% dan adanya forum tambahan lain yang belum ada pada SCellE sebanyak 6% jawaban. Hampir sama dengan S1 Regular 2007, menurut mahasiswa S1 Regular 2008 jawaban terbanyak yaitu menginginkan adanya fasilitas *notification* sebanyak 43%, lalu *online chatting* sebanyak 38%, dan fasilitas *video streaming* sebanyak 19%.

Tabel 12b
Fasilitas yang diinginkan pada SCellE menurut S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<i>Video Streaming</i>	-	-	1	100%
<i>Online chatting</i>	-	-	-	-
Fasilitas <i>notification</i>	2	100%	-	-
<i>Real time clock.</i>	-	-	-	-
Forum lainnya yang belum ada di SCellE	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Selanjutnya, menurut mahasiswa S1 Kelas Internasional 2007 fasilitas yang paling diinginkan adalah adanya fasilitas *notification*. Sementara pada S1 Kelas Internasional 2008 fasilitas yang paling diinginkan adalah adanya fasilitas *video streaming*.

Tabel 12c
Fasilitas yang diinginkan pada SCeLE menurut S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<i>Video Streaming</i>	-	-	2	40%
<i>Online chatting</i>	1	50%	1	20%
Fasilitas <i>notification</i>	1	50%	2	40%
<i>Real time clock.</i>	-	-	-	-
Forum lainnya yang belum ada di SCeLE	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Seperti yang ada pada tabel 12c, fasilitas yang diinginkan oleh mahasiswa S1 Ekstensi 2007 adalah *online chatting* dan fasilitas *notification*. Sementara mahasiswa S1 Ekstensi 2008 menginginkan fasilitas *video streaming* dan fasilitas *notification*, sebanyak masing-masing 40% dan sisanya sebanyak 20% menjawab menginginkan adanya fasilitas *online chatting*.

Tabel 12d
Fasilitas yang diinginkan pada SCeLE menurut S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<i>Video Streaming</i>	9	60%	6	40%
<i>Online chatting</i>	1	7%	4	26%
Fasilitas <i>notification</i>	4	26%	5	34%
<i>Real time clock.</i>	-	-	-	-
Forum lainnya yang belum ada di SCeLE	1	7%	-	-
Total	15	100%	15	100%

Pada mahasiswa S2 2007, fasilitas yang diinginkan adalah *video streaming* sebanyak 60%, fasilitas *notification* sebanyak 26%, kemudian fasilitas *online*

chatting dan adanya forum tambahan lain yang belum ada pada SCeLE yaitu masing-masing 7%. Sementara menurut mahasiswa S2 2008, fasilitas yang diinginkan adalah *video streaming* sebanyak 40%, fasilitas *notification* sebanyak 34%, kemudian fasilitas *online chatting* sebanyak 26%.

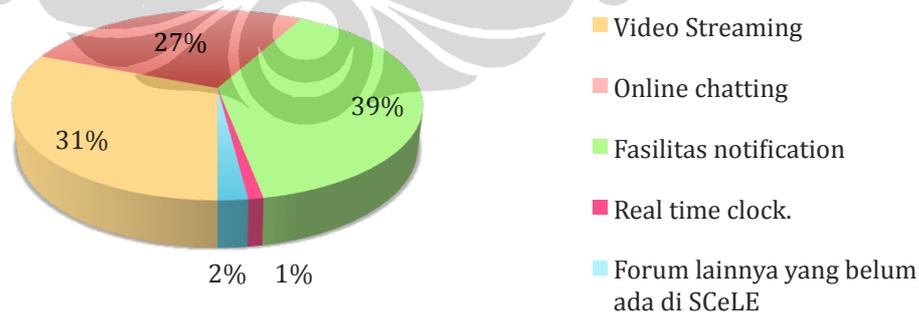
Tabel 12e

Fasilitas yang diinginkan pada SCeLE menurut Mahasiswa Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
<i>Video Streaming</i>	28	31%
<i>Online chatting</i>	24	27%
Fasilitas <i>notification</i>	35	39%
<i>Real time clock.</i>	1	1%
Forum lainnya yang belum ada di SCeLE	2	2%
Total	90	100%

Diagram 12

Fasilitas yang diinginkan pada SCeLE menurut Mahasiswa Fasilkom UI



Berdasarkan data-data yang diperoleh sebelumnya mengenai fasilitas pada sebagian besar responden yaitu sebanyak 39% memilih adanya fasilitas *notification* pada SCeLE, kemudian 31% responden memilih fasilitas *video*

streaming, 27% memilih fasilitas *online chatting*, 2% responden menginginkan adanya forum tambahan lain yang belum ada pada SCeLE

4.10 Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa Fasilkom UI

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa implementasi *e-learning* di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Indonesia adalah menggunakan pendekatan *blended learning*, dimana pertemuan tatap muka dikombinasikan dengan *e-learning*. Jumlah sesi yang menggunakan metode tatap muka dengan *e-learning* pada masing-masing mata kuliah, bervariasi satu sama lain. Tetapi telah ditetapkan, bahwa pertemuan tatap muka tidak boleh kurang dari 30% dari total keseluruhan pertemuan. Sehingga fungsi dari *e-learning* SCeLE di Fasilkom UI adalah sebagai suplemen (tambahan) yang dapat menunjang proses pembelajaran, namun tidak ada kewajiban tertentu yang mengharuskan peserta didik untuk menggunakannya (Siahaan, 2002). Dengan diterapkannya metode *blended learning* di Fasilkom UI, penulis ingin mencari tahu mengenai metode belajar seperti apa yang sebenarnya disukai oleh mahasiswa Fasilkom UI.

Tabel 13a
Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa S1 Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<i>E-learning</i>	5	45%	-	-	-	-
Tatap muka	1	10%	5	28%	3	14%
<i>Blended learning</i>	5	45%	13	72%	18	86%
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa mahasiswa S1 Regular 2006 memilih metode pembelajaran *e-learning* dan *blended learning* sebanyak masing-masing 45% dan sebanyak 10% responden memilih metode pembelajaran tatap muka. Sedangkan pada S1 Regular 2007, metode pembelajaran secara *blended*

learning lebih banyak dipilih yaitu sebanyak 72% responden, dan metode pembelajaran tatap muka dipilih oleh responden sebanyak 28%. Sementara pada S1 Regular 2008, pembelajaran secara *blended learning* juga lebih banyak dipilih yaitu sebanyak 86% responden, dan metode pembelajaran tatap muka dipilih oleh responden sebanyak 14%.

Tabel 13b
Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<i>E-learning</i>	-	-	-	-
Tatap muka	-	-	-	-
<i>Blended learning</i>	2	100%	1	100%
Total	2	100%	18	100%

Sedangkan berdasarkan pendapat mahasiswa S1 Kelas Internasional baik dari angkatan 2007 maupun angkatan 2008, metode pembelajaran yang lebih disukai adalah pembelajaran secara *blended learning*.

Tabel 13c
Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<i>E-learning</i>	-	-	1	20%
Tatap muka	-	-	-	-
<i>Blended learning</i>	2	100%	4	80%
Total	2	100%	5	100%

Sedikit berbeda pada S1 Ekstensi. Menurut tabel 13c diatas, responden pada mahasiswa S1 Ekstensi 2007 mengatakan metode pembelajaran yang lebih

disukai adalah pembelajaran secara *blended learning*. Sedangkan responden pada mahasiswa S1 Ekstensi 2008, sebanyak 80% menjawab lebih menyukai pembelajaran secara *blended learning* dan sebanyak 20% lainnya menjawab lebih menyukai pembelajaran secara *e-learning*.

Tabel 13d
Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
<i>E-learning</i>	1	7%	-	-
Tatap muka	1	7%	2	14%
<i>Blended learning</i>	13	86%	13	86%
Total	15	100%	15	100%

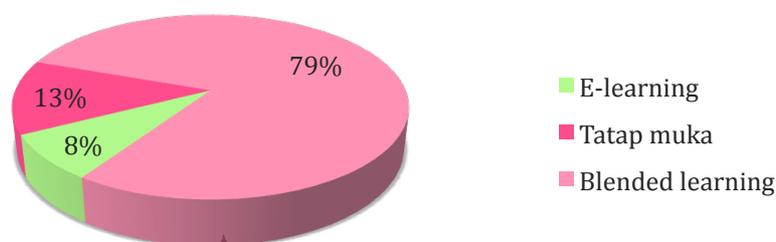
Kemudian, menurut responden mahasiswa S2 pada angkatan 2007 menjawab 86% memilih lebih menyukai pembelajaran secara *blended learning*, lalu sisanya memilih lebih menyukai pembelajaran secara *e-learning* dan tatap muka, sebanyak masing-masing 7%. Sedangkan pada mahasiswa S2 2008 sebanyak 86% memilih lebih menyukai pembelajaran secara *blended learning* dan sisanya sebanyak 14% menjawab lebih menyukai pembelajaran secara tatap muka.

Tabel 13e
Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa Fasilkom UI

	Frekuensi	Persentase
<i>E-learning</i>	7	8%
Tatap muka	12	13%
<i>Blended learning</i>	71	79%
Total	90	100%

Diagram 13

Metode Pembelajaran yang Lebih Disukai oleh Mahasiswa Fasilkom UI



Sehingga, pada tabel 13e diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran yang lebih disukai oleh mahasiswa Fasilkom UI adalah metode *blended learning* yaitu metode pembelaran yang memadukan antara tatap muka dan *e-learning*, seperti yang kini diterapkan pada Fasilkom UI. Terbukti dari hasil penelitian yang mengatakan sebanyak 79% responden dari 90 orang memilih metode ini. Namun, disamping itu ternyata masih ada beberapa mahasiswa yang lebih menyukai metode pembelajaran secara tatap muka yaitu sebanyak 13% dan sisanya menjawab lebih menyukai pembelajaran secara *e-learning* yaitu sebanyak 8%.

4.11 SCeLE Menurut Mahasiswa Fasilkom UI

Pada pertanyaan terakhir, penulis memberikan pertanyaan mengenai apakah SCeLE sudah cukup baik sebagai sebuah media *e-learning*. Sehingga dari pertanyaan ini akan diketahui tentang penilaian mahasiswa Fasilkom UI secara umum terhadap SCeLE.

Tabel 14a
Pendapat tentang SCeLE sebagai *e-learning* menurut S1 Regular

	2006		2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya, sangat	11	100%	18	100%	20	95%
Cukup	-	-	-	-	-	-
Kurang	-	-	-	-	1	5%
Total	11	100%	18	100%	21	100%

Dari tabel 14a diatas dapat diketahui bahwa 100% responden pada S1 Regular 2006 dan S1 Regular 2007 mengatakan bahwa SCeLE sudah sangat baik sebagai *e-learning*. Sedangkan pada S1 Regular 2008 sudah 95% responden mengatakan sangat baik, namun sisanya sebanyak 5% mengatakan SCeLE masih kurang baik sebagai *e-learning*.

Tabel 14b

Pendapat tentang SCeLE sebagai *e-learning* menurut S1 Kelas Internasional

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya, sangat	2	100%	1	100%
Cukup	-	-	-	-
Kurang	-	-	-	-
Total	2	100%	1	100%

Sama halnya dengan pendapat dari S1 Kelas Internasional. Seluruh responden (100%) dari S1 Kelas Internasional 2007 dan 2008 mengatakan bahwa SCeLE sudah sangat baik sebagai *e-learning*.

Tabel 14c

Pendapat tentang SCeLE sebagai *e-learning* menurut S1 Ekstensi

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya, sangat	2	100%	4	80%
Cukup	-	-	1	20%
Kurang	-	-	-	-
Total	2	100%	5	100%

Sementara menurut responden mahasiswa S1 Ekstensi 2007, sebanyak 100% responden mengatakan bahwa SCeLE sudah sangat baik sebagai *e-*

learning. Sedangkan menurut responden mahasiswa S1 Ekstensi 2008, sebanyak 80% responden mengatakan bahwa SCeLE sudah sangat baik sebagai *e-learning* dan sisanya sebanyak 20% mengatakan SCeLE sudah cukup baik sebagai *e-learning*.

Tabel 14d
Pendapat tentang SCeLE sebagai *e-learning* menurut S2

	2007		2008	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Ya, sangat	12	80%	11	73%
Cukup	-	-	3	20%
Kurang	3	20%	1	7%
Total	15	100%	15	100%

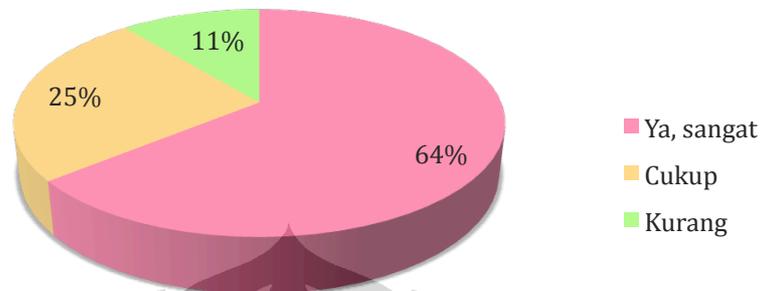
Pendapat responden mahasiswa S2 dapat dilihat pada tabel 14d diatas. Pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut responden mahasiswa S2 2007 sebanyak 80% dari 15 orang responden mengatakan SCeLE sudah sangat baik sebagai *e-learning*, lalu sisanya sebanyak 20% mengatakan SCeLE masih kurang baik sebagai *e-learning*. Kemudian menurut responden mahasiswa S2 2008, sebanyak 73% dari 15 orang responden mengatakan SCeLE sudah sangat baik sebagai *e-learning*, 20% responden lainnya SCeLE sudah cukup baik sebagai *e-learning* dan sisanya 7% mengatakan SCeLE masih kurang baik sebagai *e-learning*.

Tabel 14e
Pendapat tentang SCeLE sebagai *e-learning* menurut Mahasiswa Fasilkom UI

	2007	
	Frekuensi	Persentase
Ya, sangat	81	90%
Cukup	4	4%
Kurang	5	6%
Total	90	100%

Diagram 14

**Pendapat tentang SCeLE sebagai e-learning
menurut Mahasiswa Fasilkom UI**



Dari seluruh hasil pendapat responden, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden yaitu sebanyak 90% menjawab SCeLE sudah sangat baik sebagai *e-learning*, selebihnya sebanyak 6% responden menjawab SCeLE masih kurang baik sebagai *e-learning* dan 4% menjawab SCeLE sudah cukup baik sebagai *e-learning*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab terakhir ini akan dikemukakan hasil penelitian yang diperoleh dari pengumpulan data. Kesimpulan yang diambil merupakan jawaban dari permasalahan yang sebelumnya dirumuskan pada awal penelitian ini. Selain kesimpulan terdapat pula saran yang diberikan oleh penulis sebagai masukan kepada seluruh pihak yang terkait dalam SCeLE seperti Manajemen dan Tenaga Pendukung (*Supporting Staff*) SCeLE dan juga tentunya dosen.

1.1 Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian terhadap pemanfaatan *e-learning* SCeLE di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia, peneliti memberikan kesimpulan sebagai berikut :

1. SCeLE sebagai *e-learning* di Fakultas Ilmu Komputer sudah dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh para mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia. Hal ini disebabkan hampir seluruh mata kuliah yang ada di Fasilkom UI telah menggunakan SCeLE.
2. Pemanfaatan SCeLE sebagai media pembelajaran cenderung lebih digunakan untuk mendapatkan bahan-bahan kuliah yang sebelumnya telah dibahas pada pertemuan tatap muka di kelas. Sementara pemanfaatan SCeLE sebagai media pembelajaran dengan menggunakannya untuk melakukan diskusi yang bersifat akademis belum begitu dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini dikarenakan kurangnya upaya untuk mendorong mahasiswa lebih terlibat secara aktif dalam forum diskusi.
3. Selain digunakan sebagai media pembelajaran, ternyata SCeLE juga telah dimanfaatkan sebagai media komunikasi, sehingga para mahasiswa Fasilkom UI dapat memanfaatkan SCeLE untuk melakukan diskusi yang bersifat umum, *sharing* informasi, dan menyampaikan informasi.

Contoh forum diskusi yang paling sering digunakan oleh mahasiswa Fasilkom UI adalah forum umum dan forum pengumuman akademis.

4. Mahasiswa Fasilkom UI berpendapat bahwa tampilan SCeLE sudah *user friendly* dan SCeLE sudah sangat baik sebagai *e-learning*. Hal ini juga didukung oleh sebagian besar jawaban dari responden yang mengatakan bahwa tidak ada kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE. Walaupun begitu ternyata masih ada kendala yang dihadapi saat menggunakan SCeLE. Salah satu kendala yang paling sering dihadapi adalah terkadang terjadi gangguan pada SCeLE atau sedang dalam *maintenance*.
5. Mahasiswa Fasilkom UI menginginkan adanya fasilitas tambahan pada SCeLE yang hingga saat ini belum ada seperti adanya fasilitas *notification*, *video streaming*, dan *online chatting*.

1.1 Saran

Setelah penulis melakukan penelitian, penulis juga memberikan beberapa saran untuk Manajemen dan Tenaga Pendukung (*Supporting Staff*) SCeLE serta dosen, diantaranya:

1. Sebaiknya pihak manajemen SCeLE yaitu Fakultas Ilmu Komputer itu sendiri membuat sebuah kebijakan tentang SCeLE. Sehingga akan lebih mendorong penggunaan SCeLE untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di Fasilkom UI.
2. Seharusnya dosen lebih sering memberikan topik diskusi (*feed back*) kepada mahasiswanya, agar dapat meningkatkan cara berpikir kritis mahasiswa serta dapat meningkatkan interaksi antar peserta proses pembelajaran. Karena menurut hasil analisis kuesioner, tingkat penggunaan SCeLE untuk melakukan diskusi masih sangat rendah. Pemberian topik diskusi (*feed back*) tentunya harus disertai dengan faktor pemicu yang dapat digunakan untuk memberikan motivasi kepada mahasiswa sehingga terdorong untuk aktif berdiskusi, contohnya dengan memberikan *point reward* atau nilai tambahan bagi yang ikut serta melakukan diskusi.

3. Seharusnya manajemen SCeLE menambah bandwidth atau kecepatan untuk mengakses SCeLE, sehingga SCeLE tidak lagi sering mengalami gangguan dan SCeLE juga dapat menambah fasilitas lain yang belum ada seperti fasilitas *notification* dan *video conference*.
4. Seharusnya perlu ditambahkan lagi fasilitas yang dapat memberikan *link* pada sumber-sumber informasi seperti perpustakaan *online (e-library)*, *electronic book (e-book)*, atau sumber-sumber elektronik (*e-resources*), sehingga pengguna dapat lebih mendapatkan manfaatnya dalam mendukung proses pembelajaran.



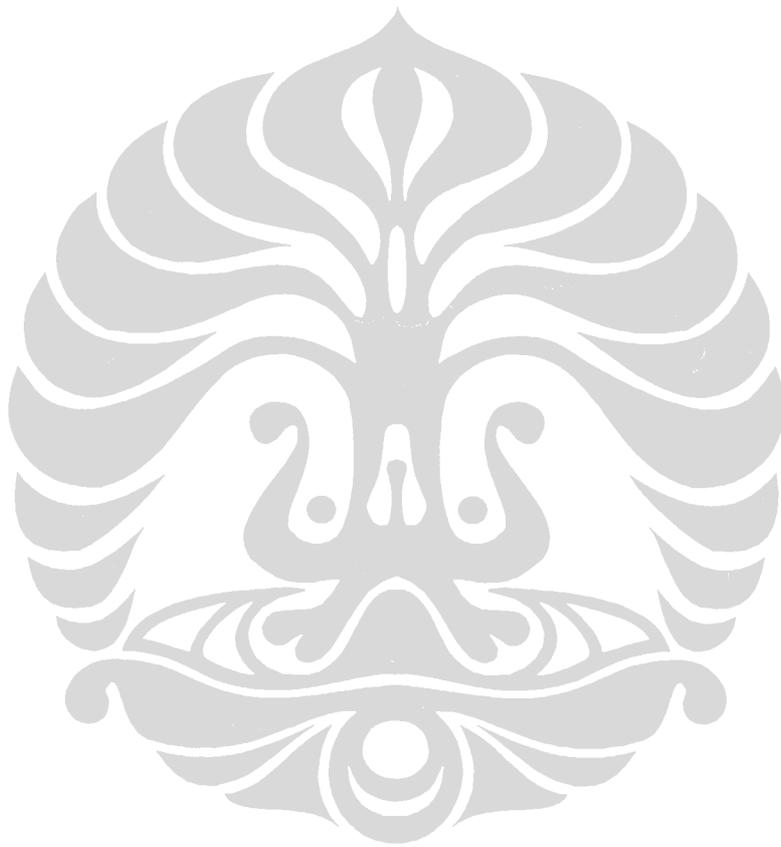
Daftar Pustaka

- Adri, Muhammad. (2008). *Konsep dasar e-learning dengan moodle*. 27 Desember 2009. <http://muhammadadri.net>.
- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Cochran, William G. (1991). *Teknik penarikan sampel*. Jakarta : UI Press.
- Cole, Jason. (2005). *Using Moodle*. USA : O'Reilly
- Colvin, Ruth dan Mayer, Richard E. (2003). *E-learning and the science of instruction : proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. Sanfrancisco : John Wiley & Sons, inc.
- Creswell, John W. (2002). *Research design : qualitative & quantitative approaches*. Jakarta : KIK Press.
- Green, Alan C. (1969). *Educational facilities with new media*. Washington : Department of Audio-Visual Instruction National Education.
- Hasbullah. (2008). *Perancangan dan implementasi model pembelajaran e-learning untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di JPTE FPTK UPI*. 18 November 2008. http://www.puslitjaknov.org/data/file/2008/makalah_poster_session_pdf/Hasbullah_Perancangan%20dan%20Implementasi%20Model%20Pembelajaran.pdf.

- Hasibuan, Zainal A. (2008). *Integrasi aspek pedagogi dan teknologi dalam e-learning studi kasus : pengembangan e-learning di fakultas ilmu komputer UI*. 10 November 2008. <http://125.160.17.21/speedyorari/view.php?file=library/libraryrefind/refind2/application/education/Integrasi+Aspek+Pedagogi+ dan+ Teknologi +v3.doc>.
- Koentjaraningrat. (1993). *Metode-metode penelitian masyarakat*. Jakarta : Gramedia.
- Mallo, Mannase. (1993). *Metode penelitian sosial*. Jakarta : Penerbit UI.
- Mehrotra, Chandra Mohan., C. David Hollister, dan Lawrence McGahey. (2001). *Distance learning : principles for effective design, delivery, and evaluation*. London: Sage Publications.
- Melling, Maxine. (2005). *Supporting e-learning : a guide for library and information managers*, London : Faset Publishing.
- Online Computer Library Center. (2003) *Libraries and enhancement of e-learning*. OCLC. 25 November 2008. <http://www.oclc.org/downloads/community/elearning.pdf>.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (1999). *Konsep teknologi pendidikan*. Teknologi Pendidikan.net. 15 November 2008. [http://www. Teknologi pendidikan. net. wp-content/uploads/2008/02/dewisp_makalah_tp1.pdf](http://www.Teknologi pendidikan. net. wp-content/uploads/2008/02/dewisp_makalah_tp1.pdf).
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Siregar, Eveline. (2007). *Mozaik teknologi pendidikan*, Jakarta : Kencana.
- Rosenberg, Marc J. (2001). *E-learning: strategies for delivering knowledge in the digital age*, New York : McGraw Hill.

- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan makna pembelajaran untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*. Bandung : CV Alfabeta.
- Sevilla, Consuelo et all. (1993). *Pengantar metode penelitian*, Depok : UI Press.
- Siahaan, Sudirman (2003). E-learning (pembelajaran elektronik) sebagai salah satu alternatif kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Mei: p.303-321.
- Soekartawi, A.Haryono dan F,Librero. (2002). Greater learning opportunities through distance education : experiences in Indonesia and the Philipines. *Journal of Southeast Asian Education*, Vol.3 No.2, pp: 283-320.
- Sejarah perkembangan e-learning*. (2008). 27 Desember 2009. <http://e-dufiesta.blogspot.com/2008/06/sejarah-perkembangan-e-learning.html>.
- Sulistyo-Basuki. (2006). *Metode penelitian*, Jakarta : Wedatama Widya Sastra.
- Suyanto, Asep Herman. (2005). *Mengenal e-learning*. 27 Desember 2009. <http://www.lpi.or.id/elearn.pdf>.
- Syah, M. (2000). *Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Totten, S. et all. (1991). *Cooperative learning : A guide to research*, New York : Garland.
- Wahono, Romi Satria. (2008). *Meluruskan salah kaprah tentang e-learning*. 18 November 2008. http://romisatriawahono.Net/2008/01/23/meluruskan_salah_kaprah_tentang_e-learning/.

Walizer, Michael H dan Wienir, Paul L. (1991). *Metode dan analisis penelitian : mencari hubungan*. Jakarta : Erlangga.



Lampiran 1a.

Batch Forum

The screenshot displays a web browser window with the following elements:

- Address Bar:** <http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/view.php?id=8342>
- Page Title:** **Administrasi Bisnis - Genap 2008/2009**
- Breadcrumbs:** SCeLE > AB_GNP0809 > Forums > Batch 1 Forum
- Search:** Search forums
- Forum Settings:** This forum forces everyone to be subscribed. [Allow everyone to choose](#), [Don't track unread posts](#)
- Instructions:**
 - Post your comments to the articles provided.
 - I would like this forum to be an interactive one, meaning you may (should also) comment on your fellow classmates. Remember, your postings on such forum counts towards your class-participation scores.
 - Happy posting 😊
- Action:** Add a new discussion topic
- Forum Topics Table:**

Discussion	Started by	Replies	Unread	Last post
US Consumer	Sugianto Angkasa	3	0	Prajna Wira Basnur Tue, 20 May 2008, 11:23 AM
China's new weapon: Low executive pay	120500709Y Tiara Mulia Putri	7	0	Prajna Wira Basnur Tue, 20 May 2008, 11:22 AM
Why a startup's initial business plan doesn't matter that much?	1203000641 M. Eka Suryana	28	0	A 0606101420 Hendy Kusumo Nugroho Wed, 14 May 2008, 09:37 AM
BI Tidak Buat Persiapan Khusus	1203000641 M. Eka Suryana	7	0	0606031502 Ishara Yurdian Arief Wed, 30 Apr 2008, 10:56 AM

Lampiran 1b
Isi Batch Forum

AB_GNP0809: US Consumer - Windows Internet Explorer
http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=8241

Administrasi Bisnis - Genap 2008/2009

SCELE > AB_GNP0809 > Forums > Batch 1 Forum > US Consumer

Display replies in nested form

US Consumer
by Sugianto Angkasa - Thursday, 28 February 2008, 10:49 AM

Economic deceleration in United States happens because of the subprime mortgage problems and rise in prices of world gasoline price. Moreover some of large financial firms and bank have already announced their bad financial reports. No wonder if US consumer restrain their consuming behavior. Because their customers don't consumes as usual, a lot of goods will remain unsold. This will make a recession in US and cyclical unemployment.

Rate...

Re: US Consumer
by 1205000738 Puspa Setia Pratiwi - Sunday, 2 March 2008, 11:48 AM

Kepercayaan konsumen merupakan hal yang sangat berpengaruh bagi perbaikan ekonomi suatu negara. konsumen-konsumen di US merasa khawatir dengan kondisi ekonomi US sehingga mereka tidak berani berinvestasi dan membelanjakan uang mereka dalam jumlah besar , hal ini dapat lebih mengguncang perekonomian disana.
Menurut saya , pemerintah US perlu mengeluarkan kebijakan perekonomian yang mampu mendongkrak kepercayaan publik seperti penurunan tingkat suku bunga yang telah dilakukan di US yang bertujuan untuk mengurangi dampak resesi yang lebih luas lagi.

Show parent | Reply

Done

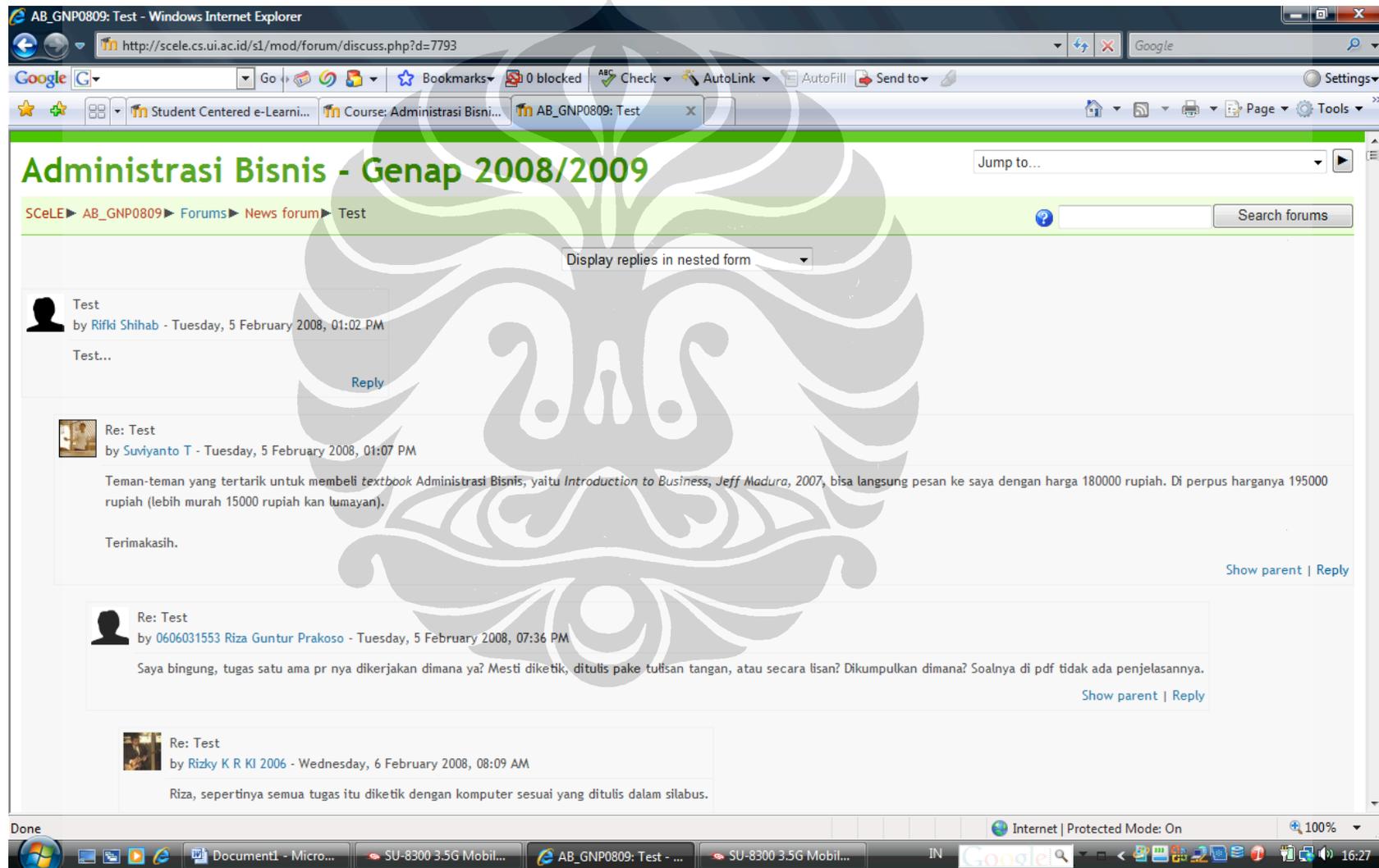
Internet | Protected Mode: On

100%

Document1 - Micro... SU-8300 3.5G Mobil... AB_GNP0809: US Co... SU-8300 3.5G Mobil... IN

16:37

Lampiran 2
News Forum



Lampiran 3a
Course Discussion

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying <http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/view.php?id=8343>. The page title is "Administrasi Bisnis - Genap 2008/2009". The breadcrumb trail is "SCeLE > AB_GNP0809 > Forums > Course Discussion".

Below the breadcrumb trail, there is a search bar and a "Search forums" button. A message states: "This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not". There are three options: "Force everyone to be subscribed", "Unsubscribe from this forum", and "Don't track unread posts".

The main content area contains the text: "Post here to trade ideas or discuss the course materials (or beyond)" and "Happy Posting 😊". Below this is a button labeled "Add a new discussion topic".

A table lists the discussion topics:

Discussion	Started by	Replies	Unread	Last post
Nilai UAS	 0606101370 Gregorio G. Honassan Napitupulu	2	0	B 0606101843 PRISKA KALISTA Wed, 25 Jun 2008, 12:53 PM
jangan percaya ama yang dibilang pak rifki dikelas :p	 1205000657 Mustafa Kamal	12	0	0606101370 Gregorio G. Honassan Napitupulu Mon, 19 May 2008, 12:32 PM
Tentang nilai tugas 5 maslow	 0606031553 Riza Guntur Prakoso	1	0	Lutfi Ardiansyah 0606101641 Mon, 19 May 2008, 06:20 AM
nulis pake bhs inggris	 1205000657 Mustafa Kamal	7	0	A 0606101420 Hendy Kusumo Nugroho Wed, 14 May 2008, 07:15 AM
isu seputar sepeda UI	 Achmad Rohman	2	0	Rakhmat Adhi Pratama Mon, 5 May 2008, 07:52 PM

The browser's taskbar at the bottom shows several open windows: "Document1 - Micro...", "SU-8300 3.5G Mobil...", "AB_GNP0809: Cours...", and "SU-8300 3.5G Mobil...". The system tray on the right shows the time as 16:28.

Lampiran 3b
Isi Course Discussion

The screenshot shows a Windows Internet Explorer browser window displaying a forum page. The browser's address bar shows the URL: <http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=10219>. The page title is "Administrasi Bisnis - Genap 2008/2009". The forum navigation path is "SCeLE > AB_GNP0809 > Forums > Course Discussion > Nilai UAS". A search bar is visible with the text "Search forums". The main content area shows a list of forum posts:

- Post 1:** "Nilai UAS" by 0606101370 Gregorio G. Honassan Napitupulu - Sunday, 22 June 2008, 08:45 PM. The message reads: "Salam, Pak, saya koq nilai UAS-nya belum ada di SIAK NG. Tolong Pak dicek lagi... Makasih 😊". There is a "Reply" button and a "Rate..." dropdown menu below the post.
- Post 2:** "Re: Nilai UAS" by Aulia Fitri - Monday, 23 June 2008, 02:06 PM. The message reads: "Sama, saya juga mengalami hal itu. Apa yang harus saya lakukan.". There are "Show parent" and "Reply" buttons, and a "Rate..." dropdown menu below.
- Post 3:** "Re: Nilai UAS" by B 0606101843 PRISKA KALISTA - Wednesday, 25 June 2008, 12:53 PM. The message reads: "saya juga mengalami hal yang sama...".

The browser's taskbar at the bottom shows several open applications, including "Document1 - Micro...", "SU-8300 3.5G Mobil...", and "AB_GNP0809: Nilai ...". The system tray shows the time as 16:29.

Lampiran 4a
YouTube Forum

Administrasi Bisnis - Genap 2008/2009

SCELE ► AB_GNP0809 ► Forums ► YouTube Forum

Jump to...

Search forums

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
Force everyone to be subscribed
Unsubscribe from this forum
Don't track unread posts

Forum ini dibuat sebagai wadah untuk mengomentari video clip pilihan dari youtube.
Happy posting 😊

Add a new discussion topic

Discussion	Started by	Replies	Unread	Last post
Inflation Explained	 1205000932 Yohanes Immanuel	4	0	1203000374 Dirgantoro Muhammad Sat, 12 Apr 2008, 04:49 PM
Business Management and Administration Job Description	 1203000374 Dirgantoro Muhammad	0	0	1203000374 Dirgantoro Muhammad Sat, 12 Apr 2008, 04:46 PM
2.2. CEO Salary	 0606101521 Irvan Ferdiansyah	3	0	1203000374 Dirgantoro Muhammad Wed, 2 Apr 2008, 02:31 PM
2.2 Business Ethics	 0606101521 Irvan Ferdiansyah	1	0	0606101521 Irvan Ferdiansyah Tue, 11 Mar 2008, 12:25 PM

You are logged in as B 0606101616 LATIFAH (Logout)

Lampiran 4b
Isi YouTube Forum

The screenshot shows a forum page titled "Administrasi Bisnis - Genap 2008/2009" in a Windows Internet Explorer browser. The browser's address bar shows the URL: <http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=8201>. The forum breadcrumb is: [SCeLE](#) > [AB_GNP0809](#) > [Forums](#) > [YouTube Forum](#) > [Inflation Explained](#). A search bar and a "Jump to..." dropdown are visible at the top right. The main post is titled "Inflation Explained" by user "1205000932 Yohanes Immanuel" on Tuesday, 26 February 2008, at 12:07 PM. The post content includes:

Very interesting stories 😊 and well explained about relationship between demand and price.

When demand goes up and producer cannot fulfill demand, then the easiest way is to increase price (rather than increase production), so the demand is decreasing (because some people don't want to pay more) and meet the quantity that producer can make (they gain maximum profit) but if the number of demand decrease too low, producer have to face leftover. It's natural, it must meet equilibrium point to stabilize price.

One part that catch my attention is in inflation rate explained (from \$3 to \$5.50) 83% and bakery get \$33 instead of \$15 from before, but in real world the price of ingredients and production cost would also have grown up, but somehow 83 percent for inflation rate sounds too terrible for me. In the end this video conclude that higher unemployment rate, lower the inflation rate, it is a demand-pull type inflation, price goes up because high demand and low supply from production.

Maybe he/she could explain cost-push inflation so it can complete the explanation about why Inflation occur.

At the bottom right of the post is a "Reply" button and a "Rate..." dropdown menu.

A reply is visible below the main post, titled "Re: Inflation Explained" by user "Rifki Shihab" on Tuesday, 26 February 2008, at 02:12 PM. The reply text is: "Coba pastikan kembali apakah video itu menggambarkan higher unemployment rate mengakibatkan demand-pull inflation." Below the reply are "Show parent" and "Reply" buttons.

The Windows taskbar at the bottom shows several open applications: "Document1 - Micro...", "SU-8300 3.5G Mobil...", "AB_GNP0809: Inflati...", and "SU-8300 3.5G Mobil...". The system tray shows the time as 16:34.

Lampiran 5a

Forum Umum

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum.Umum

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
 Force everyone to be subscribed
[Subscribe to this forum](#)
[Don't track unread posts](#)

Forum ini untuk memfasilitasi diskusi yang sifatnya umum.

[Add a new discussion topic](#)

Page: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ...129 (Next)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
CS League Musim Kompetisi 2008/2009	SURYADI RAHMAT mamet	36	37 ✓	B 0606101736 Michael Wicaksana P Thu, 26 Mar 2009, 12:46 PM
Mohon do'a dan dukungan dari teman2....	1337 a.k.a Salman Salsabila	19	20 ✓	0606101206 Arditya Wahyu N Thu, 26 Mar 2009, 12:20 PM
masalah scele yang aneh	B 0706276223 Argiesta D	12	13 ✓	B 0706276293 Hamzah Saifulhaq Thu, 26 Mar 2009, 09:25 AM
OPEN RECRUITMENT .XML 2009	MERRYL FRANCES NATHANIE MEKA	24	25 ✓	BARZIYAN - Wed, 25 Mar 2009, 08:45 PM
PRE-OPEN RECRUITMENT RISTEK CSUI - part 2 + Tutorial	A 0706276463 Phillip Leonardo	28	29 ✓	Stefan_Hutabarat theXXX Wed, 25 Mar 2009, 06:39 PM
Lomba Blog Berhadiah Summer Course di Utrecht	Luqman Syauqi H 0806339616	0	1 ✓	Luqman Syauqi H 0806339616

Lampiran 5b
Isi Forum Umum

Display replies in nested form

OPEN RECRUITMENT .XML 2009
by MERRYL FRANCES NATHANIE MEKA - Monday, 16 March 2009, 02:45 PM

.XML (Xociety of Movie Lover)

Kalian ingin mengetahui seluk beluk pembuatan film? Atau ingin terlibat langsung dalam proses pembuatan film? Punya ide-ide dan konsep menarik yang dapat dituangkan dalam bentuk film?

Gabung aja di .XML. FYI, .XML adalah komunitas pecinta film di fasilkom yang menjadi wadah apresiasi dan kreativitas seputar film.

Kalau kalian ingin tahu ".XML udah ngapain aja sih?",
Kemarin pada nonton kan film Love Simply yang ditayangkan pas CGT?
Terus, pernah liat video yang diputar saat Bedah Kampus 2008?
Atau pernah nonton film pendek Rosalina dari Balgebun?
Nah, itu semua .XML yang bikin...!

.XML mengadakan Open Recruitment untuk seluruh mahasiswa fasilkom (semua angkatan loo). Di .XML terdapat 5 divisi yang bisa kalian pilih, yaitu :

1. Divisi Produksi
Divisi ini menangani proses praproduksi & produksi film-film .XML, seperti perencanaan produksi dan pengawasan serta penyediaan kelengkapan pengambilan gambar pada masa produksi.
2. Divisi Program
Divisi ini menangani perencanaan dan pelaksanaan program-program yang diadakan .XML.

Sebagai contoh: Screening (baca: nonton bareng), Workshop, ataupun Diskusi Film.
3. Divisi Humas
Divisi ini menangani publikasi XML /Sertifikasi kegiatan XML maupun

Lampiran 6a
Forum Pengumuman Akademis

Student Centered e-Learning Environment

SceLE ► Forums ► Pengumuman Akademis

Search forums

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
 Force everyone to be subscribed
 Unsubscribe from this forum
 Don't track unread posts

Forum untuk pengumuman oleh dosen dan pihak sekretariat Fasilkom UI

[Add a new topic](#)

Page: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ... 159 (Next)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
Asistensi Anum, 27 Maret 2009	tieta antaresti rp 0606101963	0	1 ✓	tieta antaresti rp 0606101963 Thu, 26 Mar 2009, 12:37 PM
PR Manajemen Keamanan Informasi (Ekstensi)	Adila Alfa Krisnadhi	0	1 ✓	Adila Alfa Krisnadhi Wed, 25 Mar 2009, 07:33 PM
Solusi Tutorial Pemrograman Fungsional	Ricky Suryadharma	0	1 ✓	Ricky Suryadharma Wed, 25 Mar 2009, 05:26 PM
Asisten Penelitian	Mirna Adriani	4	5 ✓	Mirna Adriani Wed, 25 Mar 2009, 04:42 PM
PPP Kelas A Ditiadakan	B 0706166365 A.C. ARSYADY A.C. Arsyady	0	1 ✓	B 0706166365 A.C. ARSYADY A.C. Arsyady Wed, 25 Mar 2009, 04:27 PM
Soal Ujian MD II	Pomona Angela K M 0606101830	0	1 ✓	Pomona Angela K M 0606101830 Wed, 25 Mar 2009, 02:31 PM

Done Internet | Protected Mode: On 100%

Lampiran 6b
Isi Forum Pengumuman Akademis

SCeLE: tieta antaresti rp 0606101963: Posts - Windows Internet Explorer

http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/user.php?id=1235&course=1

Google

Student Centered e-Learning Environment

You are logged in as B 0606101616 LATIFAH (Logout)

SCeLE ► Participants ► tieta antaresti rp 0606101963 ► Forum posts ► Posts

tieta antaresti rp 0606101963

Profile Forum posts
Posts Discussions

Page: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ...31 (Next)

 Pengumuman Akademis -> Asistensi Anum, 27 Maret 2009
by tieta antaresti rp 0606101963 - Thursday, 26 March 2009, 12:37 PM

Kepada teman-teman peserta kuliah Anum,

Akan diadakan seperti biasa 2 slot jam 14.00-15.00 dan 15.00-16.00 besok. Silahkan persiapkan soal yang ingin ditanyakan kepada asisten. Kumpulan soal dapat diperoleh dan digandakan sendiri di senyum.

Worksheet 4 tentang optimisasi sudah ada di scele anum, harap dilihat dan dikerjakan dengan baik. Hardcopy di senyum akan segera menyusul.

Terima kasih,
Tieta

[See this post in context](#)

 Pengumuman Akademis -> Asistensi Anum, 20 Maret 2009
by tieta antaresti rp 0606101963 - Friday, 20 March 2009, 11:07 AM

Akan diadakan hari ini jam 2- jam 3 di ruang kelas lantai 3 atau 4. Harap sudah membawa soal untuk ditanyakan pada asisten. Asistensi akan membahas soal untuk persiapan UTS.

Sesi 2 akan diadakan hari senin jam 3 sore.

Internet | Protected Mode: On 100%

Document1 - Micro... SU-8300 3.5G Mobil... SCeLE: tieta antarest...

15:45

Lampiran 7a
Forum Perpustakaan

Student Centered e-Learning Environment

SCELE ► Forums ► Forum Perpustakaan

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
 Force everyone to be subscribed
 Subscribe to this forum
 Don't track unread posts

Forum ini digunakan sebagai sarana pihak Perpustakaan Fasilkom dalam memberikan informasi buku-buku baru, informasi peminjaman, dll.

[Add a new discussion topic](#)

Page: 1 2 (Next)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
Buku baru	Suliyati Lily	0	0	Suliyati Lily Tue, 17 Feb 2009, 03:23 PM
[Tanya] Mengenai Sistem Peminjaman Buku di Perpus Fasilkom	0606101635 Lucky Haryadi	2	0	Suliyati Lily Tue, 17 Feb 2009, 03:09 PM
Sumbangan dari Ibu Betty	Suliyati Lily	0	0	Suliyati Lily Sat, 31 Jan 2009, 09:42 AM
Langganan Jurnal HBR	Suliyati Lily	0	0	Suliyati Lily Sat, 31 Jan 2009, 09:35 AM
Kuliah geometric modelling	Suliyati Lily	0	0	Suliyati Lily Sat, 31 Jan 2009, 09:07 AM
Buku hilang	Suliyati Lily	0	0	Suliyati Lily Tue, 13 Jan 2009, 10:14 AM

Lampiran 7b
Isi Forum Perpustakaan

The screenshot shows a web browser window titled "SCeLE: Buku baru - Windows Internet Explorer". The address bar contains the URL "http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=14341". The browser's toolbar includes a search bar with "Google" and various navigation and utility icons. The page content is from the "Student Centered e-Learning Environment" forum, specifically the "Forum Perpustakaan" section. The post is titled "Buku baru" and was made by "Suliyati Lily" on Tuesday, 17 February 2009, at 03:23 PM. The post text reads: "Perpustakaan telah menyediakan buku-buku asli untuk dibeli sbb:" followed by a numbered list of four books: 1. Interactive computer graphics : a top down approach using open GL 5th ed/ Angel Edward. Rp. 260.000,--; 2. Java software solutions 6th ed./ John Lewis Rp. 285.000; 3. Management 10th ed/ Robbins Rp. 288.000; 4. Introduction to e-commerce 2nd ed/ Turban Rp. 255.000,--. The post concludes with "bagi mahasiswa yang membutuhkan silahkan hubungi perpustakaan" and "Terima kasih -lily-". Below the post is a "Reply" button and a "Rate..." dropdown menu. At the bottom of the post area is a "Send in my latest ratings" button. The browser's status bar at the bottom shows "Done", "Internet | Protected Mode: On", and "100%". The Windows taskbar at the very bottom displays several open applications, including "Document1 - Micro...", "SU-8300 3.5G Mobil...", "SCeLE: Buku baru - ...", and "SU-8300 3.5G Mobil...", along with system icons and the time "15:58".

SCeLE: Buku baru - Windows Internet Explorer
http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=14341

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum Perpustakaan ► Buku baru

Display replies in nested form

Buku baru
by Suliyati Lily - Tuesday, 17 February 2009, 03:23 PM

Perpustakaan telah menyediakan buku-buku asli untuk dibeli sbb:

1. Interactive computer graphics : a top down approach using open GL 5th ed/ Angel Edward. Rp. 260.000,--
2. Java software solutions 6th ed./ John Lewis Rp. 285.000
3. Management 10th ed/ Robbins Rp. 288.000
4. Introduction to e-commerce 2nd ed/ Turban Rp. 255.000,--

bagi mahasiswa yang membutuhkan silahkan hubungi perpustakaan

Terima kasih
-lily-

Reply

Rate...

Send in my latest ratings

Done Internet | Protected Mode: On 100% 15:58

Lampiran 8a
Forum Beasiswa

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum.Beasiswa

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
 Force everyone to be subscribed
 Subscribe to this forum
 Don't track unread posts

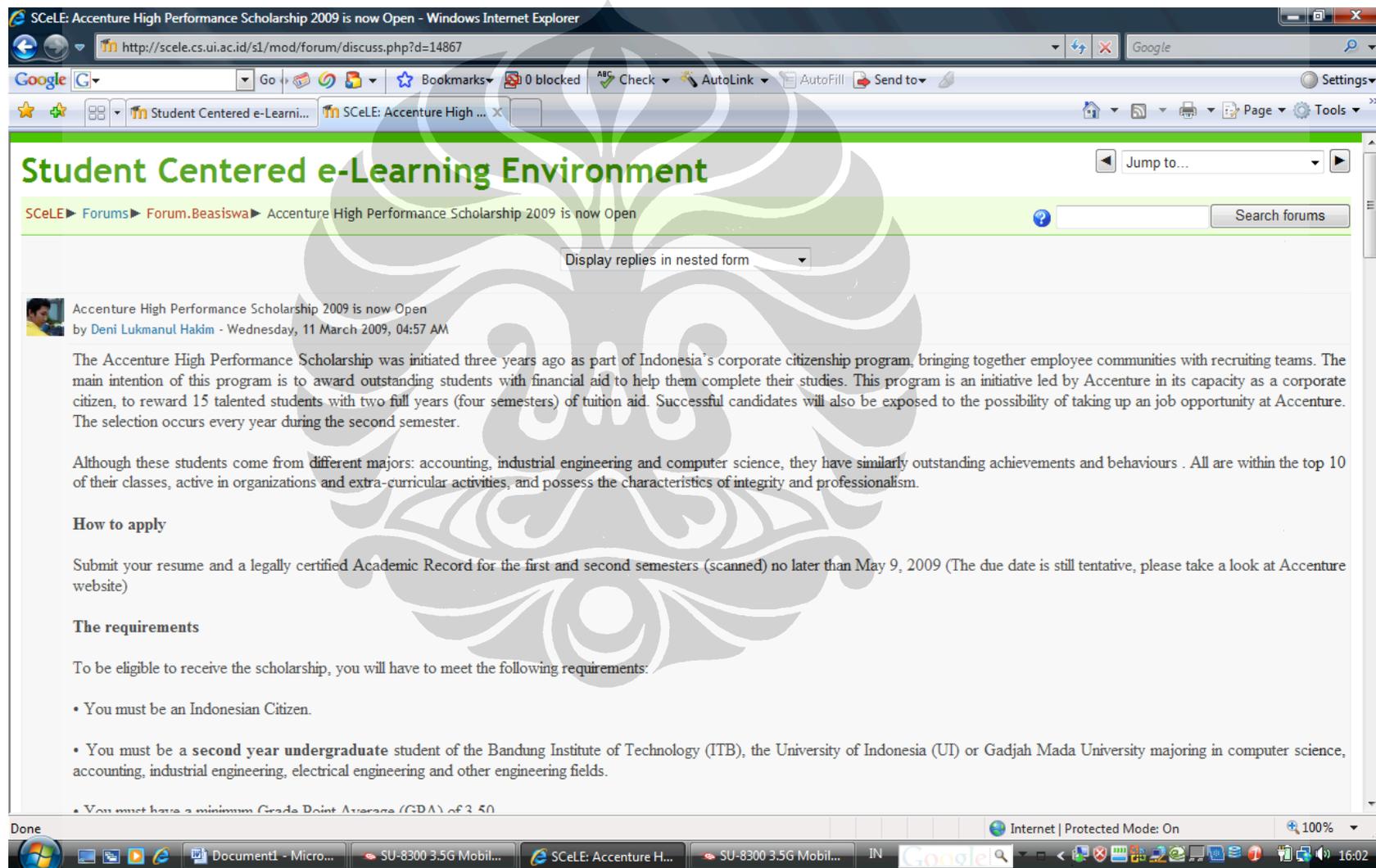
Forum ini digunakan untuk memfasilitasi penyampaian informasi mengenai beasiswa, baik dari UI, pemerintah, maupun swasta.

[Add a new discussion topic](#)

Page: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ...25 (Next)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
Accenture High Performance Scholarship 2009 is now Open	Deni Lukmanul Hakim	6	2 ✓	Deni Lukmanul Hakim Tue, 24 Mar 2009, 06:31 PM
Beasiswa S2 dan S3 di Korea Institute of Science and Technology	120500007X Agung Firmansyah	0	1 ✓	120500007X Agung Firmansyah Tue, 24 Mar 2009, 02:28 PM
Deadline PPA/BBM 17 Maret 2009	Siti Aminah	13	7 ✓	nugroho suhandono Thu, 19 Mar 2009, 10:13 AM
Tata tertib psikotest beasiswa Tanoto	Siti Aminah	0	1 ✓	Siti Aminah Thu, 19 Mar 2009, 09:48 AM
Beasiswa PPA/BBM	RYZKY YUDHA ryzky / ryu	20	0	Siti Aminah Thu, 12 Mar 2009, 09:17 AM
Pengambilan beasiswa Mayapada periode 2007	Adila Alfa Krisnadhi	0	0	Adila Alfa Krisnadhi Wed, 11 Mar 2009, 06:55 PM

Lampiran 8b
Isi Forum Beasiswa



The screenshot shows a web browser window displaying a forum post. The browser's address bar shows the URL: <http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=14867>. The page title is "SCeLE: Accenture High Performance Scholarship 2009 is now Open". The forum post is titled "Accenture High Performance Scholarship 2009 is now Open" and was posted by Deni Lukmanul Hakim on Wednesday, 11 March 2009, at 04:57 AM. The post content includes a detailed description of the scholarship program, its objectives, and the requirements for applicants. A large, faint watermark of the University of Indonesia logo is visible in the background of the page content.

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum.Beasiswa ► Accenture High Performance Scholarship 2009 is now Open

Jump to... Search forums

Display replies in nested form

 Accenture High Performance Scholarship 2009 is now Open
by Deni Lukmanul Hakim - Wednesday, 11 March 2009, 04:57 AM

The Accenture High Performance Scholarship was initiated three years ago as part of Indonesia's corporate citizenship program, bringing together employee communities with recruiting teams. The main intention of this program is to award outstanding students with financial aid to help them complete their studies. This program is an initiative led by Accenture in its capacity as a corporate citizen, to reward 15 talented students with two full years (four semesters) of tuition aid. Successful candidates will also be exposed to the possibility of taking up an job opportunity at Accenture. The selection occurs every year during the second semester.

Although these students come from different majors: accounting, industrial engineering and computer science, they have similarly outstanding achievements and behaviours. All are within the top 10 of their classes, active in organizations and extra-curricular activities, and possess the characteristics of integrity and professionalism.

How to apply

Submit your resume and a legally certified Academic Record for the first and second semesters (scanned) no later than May 9, 2009 (The due date is still tentative, please take a look at Accenture website)

The requirements

To be eligible to receive the scholarship, you will have to meet the following requirements:

- You must be an Indonesian Citizen.
- You must be a **second year undergraduate** student of the Bandung Institute of Technology (ITB), the University of Indonesia (UI) or Gadjah Mada University majoring in computer science, accounting, industrial engineering, electrical engineering and other engineering fields.
- You must have a minimum Grade Point Average (GPA) of 3.50

Lampiran 9a
Forum Feedback

Student Centered e-Learning Environment

SCELE ► Forums ► Forum.Feedback

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
 Force everyone to be subscribed
[Subscribe to this forum](#)
[Don't track unread posts](#)

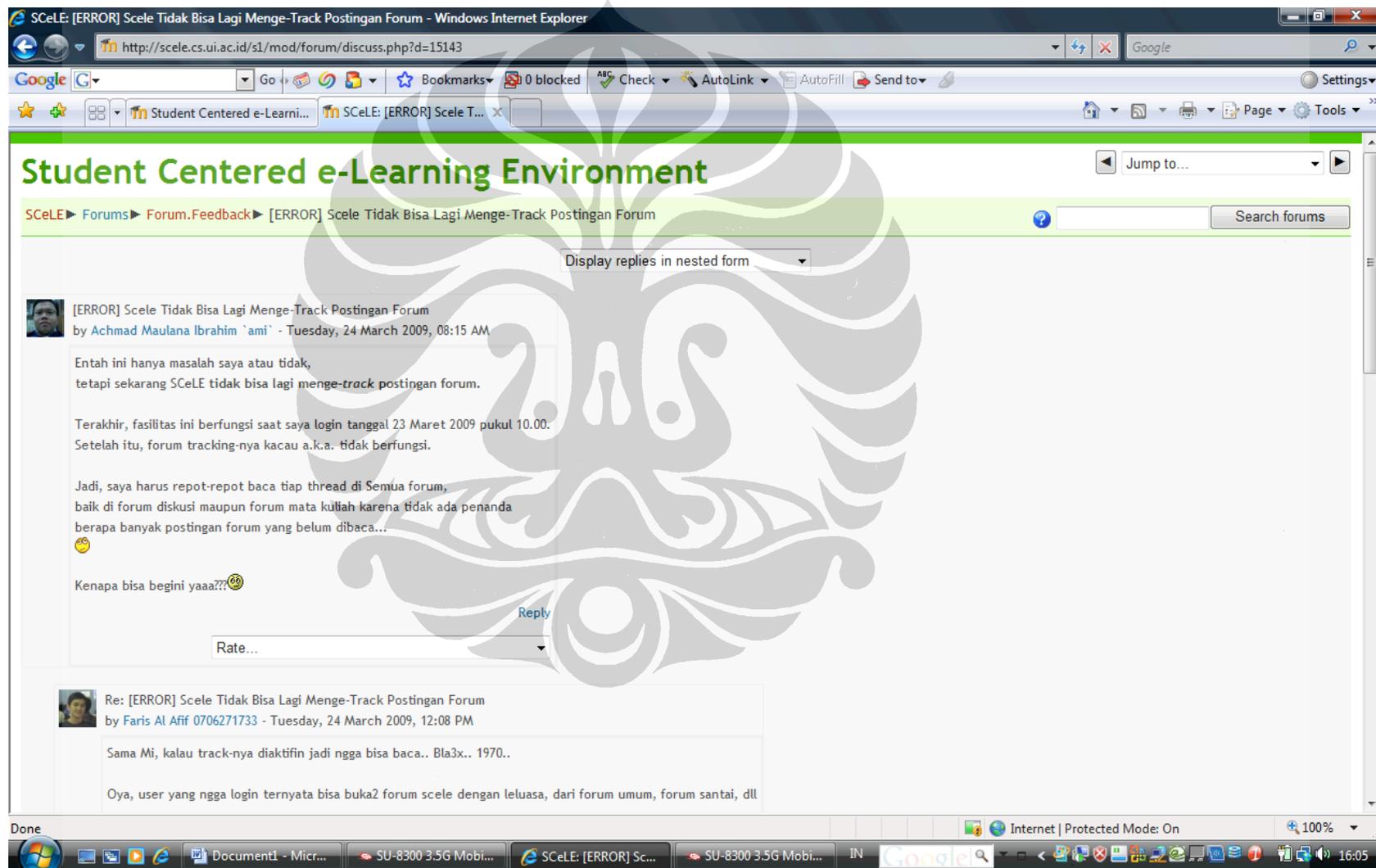
Forum Feedback digunakan sebagai media mengajukan pertanyaan dan masukan tentang SCELE.

[Add a new discussion topic](#)

Page: 1 2 3 4 5 6 (Next)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
[ERROR] Scele Tidak Bisa Lagi Menge-Track Postingan Forum	Achmad Maulana Ibrahim 'ami'	6	7 ✓	Toni Dermawan Y 0606101976 Wed, 25 Mar 2009, 08:53 PM
Unenroll course di mana ya?	Sonya Permata Putri (Onyak)	8	1 ✓	Gilang Bhagaskara 0706271771 Wed, 25 Mar 2009, 02:02 PM
Scele jadi aneh nih...	Emerson C Simbolon	2	3 ✓	Emerson C Simbolon Tue, 17 Mar 2009, 06:09 PM
[Urgent] Update Linux di Lab	Fariz Darari '06	9	0	Toni Dermawan Y 0606101976 Fri, 6 Mar 2009, 08:05 PM
kok di lab nggak bisa buka pdf dari scele	FAUZI adfaft	5	0	B 0706166056 yasril.sjaf Thu, 12 Feb 2009, 02:47 PM
Profile User di SCellE	Achmad Maulana Ibrahim 'ami'	8	0	Toni Dermawan Y 0606101976 Thu, 12 Feb 2009, 12:14 PM

Lampiran 9b
Isi Forum Feedback



Lampiran 10a

Forum Usul

Student Centered e-Learning Environment

SCellE ► Forums ► Forum.Usul

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
 Force everyone to be subscribed
[Subscribe to this forum](#)
[Don't track unread posts](#)

Forum ini untuk memfasilitasi usulan-usulan baik mahasiswa maupun dosen

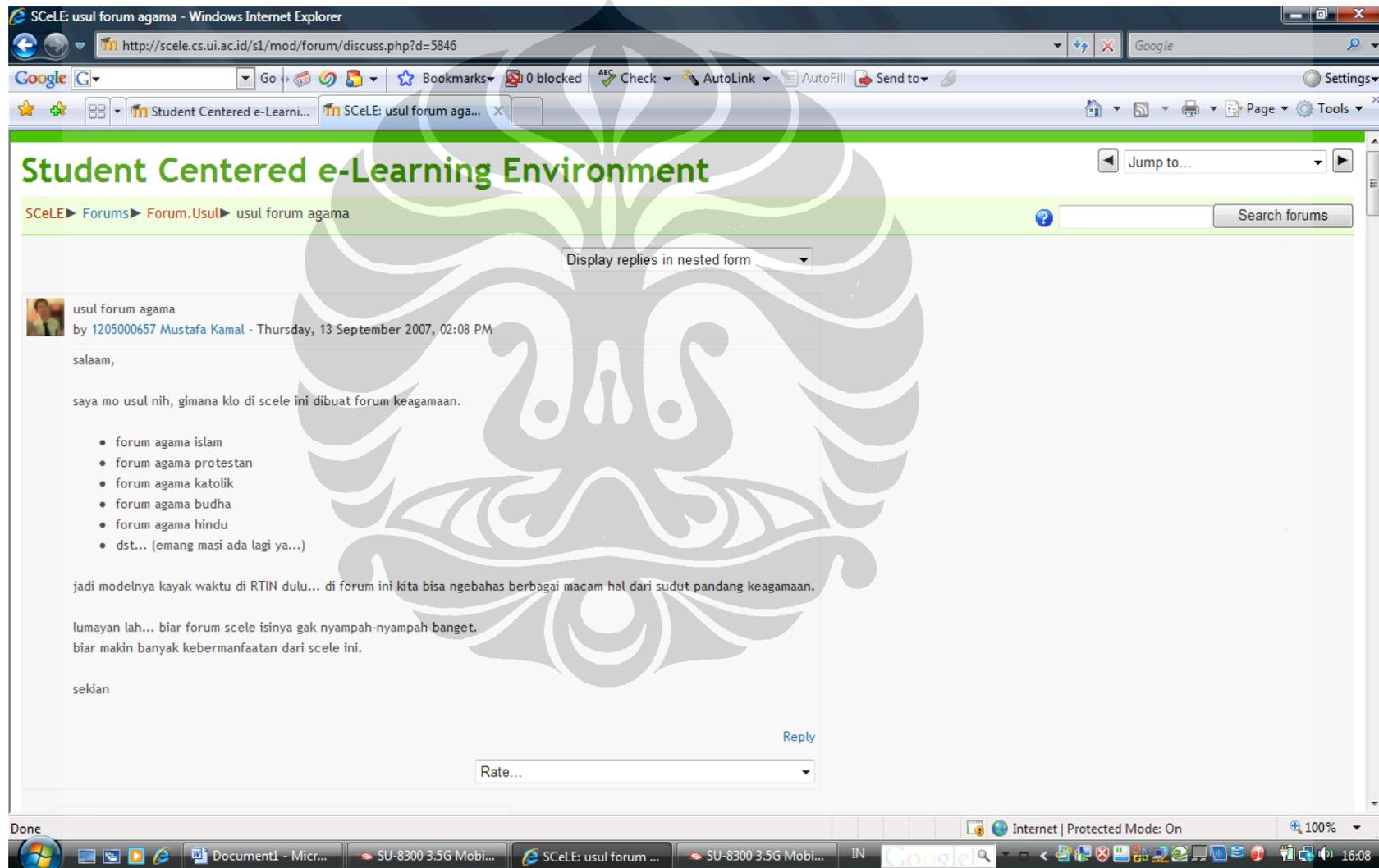
[Add a new discussion topic](#)

Page: 1 2 3 4 5 6 7 8 (Next)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
usul forum agama	 1205000657 Mustafa Kamal	20	1 ✓	Rizky Syaiful a.k.a. riz Wed, 25 Mar 2009, 11:48 AM
TEST	 Rahmat M Samik-Ibrahim	0	1 ✓	Rahmat M Samik-Ibrahim Wed, 25 Mar 2009, 07:42 AM
Usul tentang penghapusan konten berbahaya di Scele	 0606101553 Ivo Bahar Nugroho	11	3 ✓	ADY IMMANUEL SILAEN Ady Fri, 20 Mar 2009, 11:01 AM
kenapa scele tidak isa unrol ya ?	 nugroho suhandono	4	1 ✓	nugroho suhandono Tue, 17 Mar 2009, 11:10 AM
Usul tentang peraturan lab.	 1205000932 Yohanes Immanuel	21	1 ✓	LUAY HABIBI Luay Habibi Fri, 13 Mar 2009, 09:58 AM
video kuliah	 Abdul Arfan	11	0	Sonya Permata Putri (Onyak) Wed, 11 Mar 2009, 06:09 PM

Lampiran 10b

Isi Forum Usul



The screenshot shows a web browser window displaying a forum post. The browser's address bar shows the URL: <http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=5846>. The page title is "SCeLE: usul forum agama". The forum post is titled "usul forum agama" and was posted by user "1205000657 Mustafa Kamal" on Thursday, 13 September 2007, at 02:08 PM. The post content is as follows:

salaam,

saya mo usul nih, gimana klo di scele ini dibuat forum keagamaan.

- forum agama islam
- forum agama protestan
- forum agama katolik
- forum agama budha
- forum agama hindu
- dst... (emang masi ada lagi ya...)

jadi modelnya kayak waktu di RTIN dulu... di forum ini kita bisa ngebahas berbagai macam hal dari sudut pandang keagamaan.

lumayan lah... biar forum scele isinya gak nyampah-nyampah banget.
biar makin banyak kebermanfaatn dari scele ini.

sekian

At the bottom of the post, there is a "Reply" button and a "Rate..." dropdown menu. The browser's taskbar at the bottom shows several open applications, including "Document1 - Micr...", "SU-8300 3.5G Mobi...", and "SCeLE: usul forum ...". The system clock shows the time as 16:08.

Lampiran 11a

Forum Santai

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum.Santai

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not

- Force everyone to be subscribed
- [Subscribe to this forum](#)
- [Don't track unread posts](#)

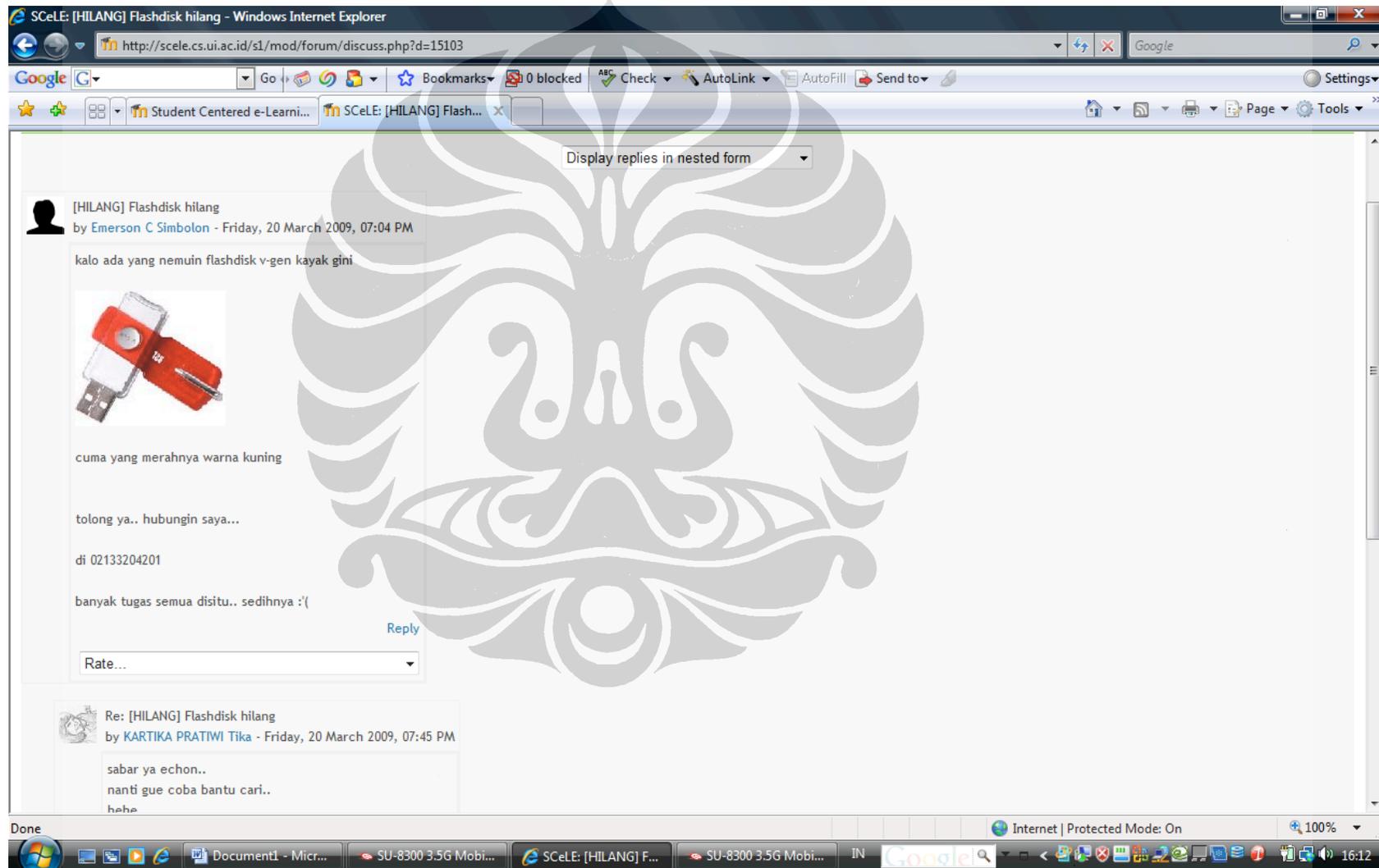
Forum bagi ingin menyampaikan ide-ide yang sifatnya santai

[Add a new discussion topic](#)

Page: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ...138 (Next)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
IT's funny picture...	Rizky Syaiful a.k.a. riz	12	13 ✓	MIRZA ALIM M Alim Thu, 26 Mar 2009, 03:38 PM
Kartun Pemilu	0606101635 Lucky Haryadi	1	2 ✓	Achmad Maulana Ibrahim `ami` Wed, 25 Mar 2009, 08:13 PM
I love fotografi....	Emerson C Simbolon	0	1 ✓	Emerson C Simbolon Wed, 25 Mar 2009, 08:00 PM
Fasilkom ga kompak di luar?	Derry Novadatu Syaharutsa	113	114 ✓	Rizky Syaiful a.k.a. riz Wed, 25 Mar 2009, 06:55 PM
Blog2 lucu	WULUNG PAMBUKO Wulung	10	6 ✓	WULUNG PAMBUKO Wulung Wed, 25 Mar 2009, 01:52 PM
[HILANG] Flashdisk hilang	Emerson C Simbolon	2	3 ✓	Rizky Syaiful a.k.a. riz Wed, 25 Mar 2009, 11:57 AM

Lampiran 11b
Isi Forum Santai



Lampiran 12a
Forum Tanya Jawab

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum. Tanya-Jawab

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
 Force everyone to be subscribed
[Subscribe to this forum](#)
[Don't track unread posts](#)

Forum ini digunakan untuk mendiskusikan hal-hal yang berkaitan dengan *computer science* (pemrograman, *hardware*, dsb) dan yang berhubungan dengannya.

[Add a new discussion topic](#)

Page: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ...28 (Next)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
Ada yang udah eksperimen Brook+ dan CUDA GPGPU Programming	0606031553 Riza Guntur Prakoso	16	5 ✓	0606031553 Riza Guntur Prakoso Sat, 21 Mar 2009, 08:52 PM
Di fasikom ada kelas Paralel Programming ga ya?	0606031553 Riza Guntur Prakoso	2	3 ✓	0606031553 Riza Guntur Prakoso Thu, 19 Mar 2009, 07:58 PM
Tentang pengintegrasian [nama tugas]view.java di Netbeans dan kumpulan class di Scite...	Rizky Syaiful a.k.a. riz	1	2 ✓	Andre Tampubolon Thu, 19 Mar 2009, 01:32 PM
Gimana "replace" pemutar DVD-RW di laptop yang rusak?	Oscar Kurniawan 'Oz'	3	2 ✓	0606031553 Riza Guntur Prakoso Wed, 18 Mar 2009, 09:01 PM
[ASK] Kenapa ga bisa instal wordpress lagi di domain?	ADRIAN SEPTIADI adrian	11	1 ✓	ADRIAN SEPTIADI adrian Fri, 13 Mar 2009, 03:10 PM
[tanya] Ada yang pernah menggunakan modem IM2	0706271494 Andreas Senjaya	7	0	Fahry Fathurrahman Thu, 12 Mar 2009, 01:33 PM

Lampiran 12b
Isi Forum Tanya Jawab

SCeLE: Ada yang udah eksperimen Brook+ dan CUDA GPGPU Programming - Windows Internet Explorer

http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=14578

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum.Tanya-Jawab ► Ada yang udah eksperimen Brook+ dan CUDA GPGPU Programming

Display replies in nested form

Ada yang udah eksperimen Brook+ dan CUDA GPGPU Programming
by 0606031553 Riza Guntur Prakoso - Wednesday, 25 February 2009, 08:58 PM

Bahan baru nih, baru berkembang tahun 2006an, Brook+ sendiri dikembangkan Universitas Stanford. Ada yang udah coba?
Syarat ngoding pake Brook+:
Punya ATI RADEON HD4800 series (4850, 4870)
Bisa juga pake CAL, jadi satu sama AMD Stream SDK. Kalo pake ATI RADEON HD 3800 juga bisa tapi ga bisa kernel computation. Lumayan bisa parallel processing pake 800 stream processors, berkekuatan 1 TFlops single precision floating point, kalo double precision bisa 240GFlops memory akses berurutan 64GBps, random access 30 GBps (itu yang tertulis di user guide ama manual hoo) dengan harga cuma 2jt buat 4850 dgn spek yang gw tulis. Download di <http://ati.amd.com/technology/streamcomputing/sdkdwld.html>
Versi developernya namanya FireStream, harganya 7x lebih mahal, bedanya dapet DVD ama developer support.
Cara gampang nginstall Brook+ dan compile:
Install AMD Stream SDK, pakelah visual studio 2005 ke atas, install cygwin, bukalah samplanya dari tempat sdk itu di install. NAH buka propertiesnya dari solution tersebut, copy copy deh...

Kalo CUDA... Ehm Geforce 8800 gw dah dijual sebelum gw coba... Jadi ga tahu... Tapi CUDA bisa dipake semua geforce 8000 ke atas, versi mobilnya pun juga support CUDA.

Buat penjelasan lebih lanjut, silahkan diunduh terlebih dahulu SDKnya, ntar ada user guide dll...

Reply

Rate...

Re: Ada yang udah eksperimen Brook+ dan CUDA GPGPU Programming
by 0606031553 Riza Guntur Prakoso - Wednesday, 25 February 2009, 08:42 PM

Kalo udah ada yang coba, atau minat hubungi saya. Saya pengen sekalian belajar bareng, karena agak sulit dipahami bahasanya. tipe data yang disupport aja sampai float, apalagi stream, wih tambah ga ngerti, SIMD banget.

Done

Internet | Protected Mode: On

100%

16:16

Lampiran 13a
Forum Lowongan

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum.Lowongan

Search forums

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
Force everyone to be subscribed
Subscribe to this forum
Don't track unread posts

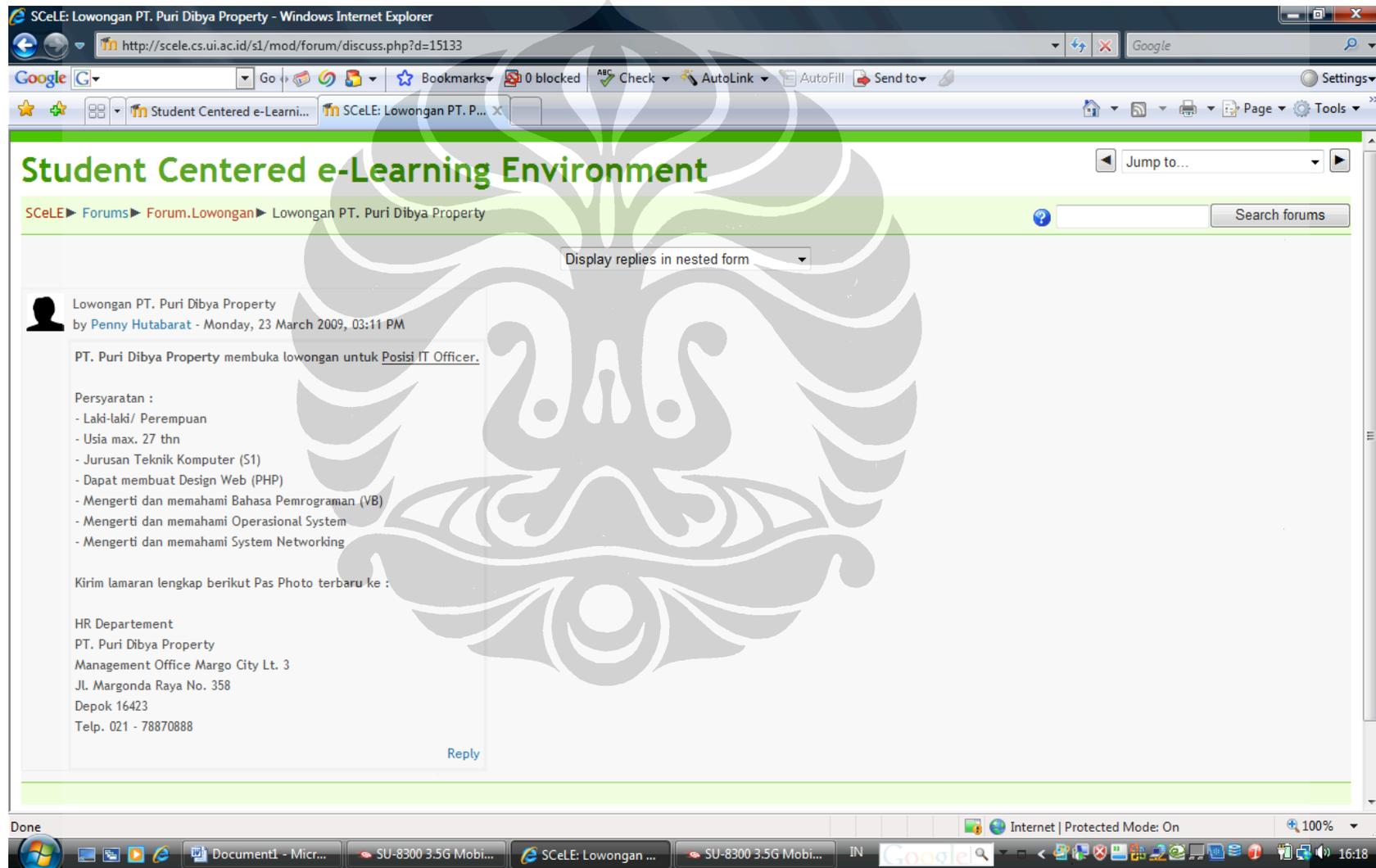
Forum diskusi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan lowongan

Add a new discussion topic

Page: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 ...24 (Next)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
Lowongan PT. Puri Dibya Property	Penny Hutabarat	0	1 ✓	Penny Hutabarat Mon, 23 Mar 2009, 03:11 PM
dibutuhkan programmer java	Abdul Arfan	0	1 ✓	Abdul Arfan Mon, 23 Mar 2009, 02:34 PM
Dicari Best Web Programmer & Designer Fasilkom	Zainal A Hidayat	0	1 ✓	Zainal A Hidayat Mon, 23 Mar 2009, 10:24 AM
Lowongan kerja temporer	Adila Alfa Krisnadhi	0	1 ✓	Adila Alfa Krisnadhi Thu, 19 Mar 2009, 01:20 PM
Lowongan PT. Easysoft Indonesia	Penny Hutabarat	0	1 ✓	Penny Hutabarat Thu, 19 Mar 2009, 08:53 AM
Lowongan SRW&Co	Zainal A Hidayat	0	1 ✓	Zainal A Hidayat Thu, 19 Mar 2009, 08:21 AM

Lampiran 13b
Isi Forum Lowongan



SCeLE: Lowongan PT. Puri Dibya Property - Windows Internet Explorer

http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=15133

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum.Lowongan ► Lowongan PT. Puri Dibya Property

Jump to... Search forums

Display replies in nested form

 Lowongan PT. Puri Dibya Property
by Penny Hutabarat - Monday, 23 March 2009, 03:11 PM

PT. Puri Dibya Property membuka lowongan untuk Posisi IT Officer.

Persyaratan :

- Laki-laki/ Perempuan
- Usia max. 27 thn
- Jurusan Teknik Komputer (S1)
- Dapat membuat Design Web (PHP)
- Mengerti dan memahami Bahasa Pemrograman (VB)
- Mengerti dan memahami Operasional System
- Mengerti dan memahami System Networking

Kirim lamaran lengkap berikut Pas Photo terbaru ke :

HR Departement
PT. Puri Dibya Property
Management Office Margo City Lt. 3
Jl. Margonda Raya No. 358
Depok 16423
Telp. 021 - 78870888

Reply

Done Internet | Protected Mode: On 100%

Document1 - Micr... SU-8300 3.5G Mobi... SCeLE: Lowongan ... SU-8300 3.5G Mobi... IN Google 16:18

Lampiran 14a
Forum KP-SP-TA

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum.KP - SP - TA

This forum allows everyone to choose whether to subscribe or not
 Force everyone to be subscribed
[Subscribe to this forum](#)
[Don't track unread posts](#)

Forum ini digunakan untuk saling memberikan informasi mengenai tempat Kerja Praktik (KP). Diskusi mengenai proses pengerjaan KP sendiri, silakan dilakukan di forum matakuliah KP yang sudah ada. Selain KP, dosen juga dapat menawarkan topik *Student Project* dan Tugas Akhir dalam forum ini.

Semoga bermanfaat.

[Add a new discussion topic](#)

Discussion	Started by	Replies	Unread ✓	Last post
Lowongan KP di Dishub Kominfo Kota Bogor	Toni Dermawan Y 0606101976	1	2 ✓	0606101370 Gregorio G. Honassan Napitupulu Sat, 21 Mar 2009, 01:29 PM
tersedia beberapa topik KP -- content development Esfindo	Heru Suhartanto	1	0	Harry B. Santoso Tue, 24 Feb 2009, 04:07 PM
Tersedia 4 Topik Tugas Akhir / Thesis (cross-posting forum Akademik)	Heru Suhartanto	0	0	Heru Suhartanto Tue, 17 Feb 2009, 08:15 AM
Internship at Sinarmas Forestry	Adila Alfa Krisnadhi	0	0	Adila Alfa Krisnadhi Wed, 11 Feb 2009, 12:13 PM
[KP][Tanya]Prosedur pengajuan KP semester ini	Rizky Andriawan	0	0	Rizky Andriawan Wed, 21 Jan 2009, 10:21 PM

Lampiran 14b
Isi Forum KP-SP-TA

SCeLE: Lowongan KP di Dishub Kominfo Kota Bogor - Windows Internet Explorer

http://scele.cs.ui.ac.id/s1/mod/forum/discuss.php?d=15111

Student Centered e-Learning Environment

SCeLE ► Forums ► Forum.KP - SP - TA ► Lowongan KP di Dishub Kominfo Kota Bogor

Jump to... Search forums

Display replies in nested form

Lowongan KP di Dishub Kominfo Kota Bogor
by Toni Dermawan Y 0606101976 - Saturday, 21 March 2009, 12:29 PM

Surat_KP_Scan.pdf

Perihal : Penawaran Kerja Praktek / Praktek Kerja Lapangan (KP/PKL)

Bidang Komunikasi dan Informatika Dinas Perhubungan, Komunikasi dan Informatika (Dishub Kominfo) Pemerintah Kota Bogor tahun 2009 membuka lowongan Kerja Praktek / Praktek Kerja Lapangan (KP / PKL) untuk mahasiswa D3 / S1 dengan latar belakang pendidikan Teknologi Informasi (Teknik Informatika, Web / Graphic Design, Manajemen Informatika, Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Teknik Jaringan / Komputer, Telekomunikasi) dan Teknik Industri.

Lokasi KP / PKL adalah Bidang Komunikasi dan Informatika Dinas Perhubungan, Komunikasi dan Informatika (Dishub Kominfo) Pemerintah Kota Bogor. Durasi waktu KP / PKL adalah ± 3 bulan, dan waktu pelaksanaan pada tahun 2009 ini disesuaikan dengan jadwal akademik masing-masing perguruan tinggi.

Topik dan permasalahan yang dapat dipelajari dan dikembangkan lebih lanjut adalah tentang pengembangan eGovernment (eGov), interkoneksi jaringan, dan optimasi / tuning konfigurasi jaringan. Aplikasi eGov yang akan dikembangkan meliputi Kantor Maya / Kantaya, SIM Kepegawaian, SIM Arsip, SIM Perpustakaan, SIM Monografi Kelurahan, dan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan / SIAK.

Kebutuhan posisi SDM untuk keperluan diatas adalah System Analyst, Programmer, System Integrator, Software Tester, System Documentator, Database Administrator, Instalatur dan Administrator Jaringan. Bagi mahasiswa yang berminat dapat mengirimkan lamaran KP / PKL via email ke telematika@kotabogor.go.id. Lamaran KP / PKL berupa surat lamaran KP / PKL, Curriculum Vitae (CV) dan transkrip akademik. Lamaran yang kami terima akan diseleksi dan yang memenuhi persyaratan akan dihubungi untuk koordinasi lebih lanjut. Demikian informasi ini kami sampaikan, atas atensi dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Contact Person (untuk konsultasi KP)
Fredy Wibowo, S.T : 0817 0270535 email/chat : hudi_fw@yahoo.com.sg
Saeful Hamdi. Amd : 0251 8321075 ext 287

Done

Internet | Protected Mode: On 100%

Document1 - Micr... SU-8300 3.5G Mobi... SCeLE: Lowongan ... SU-8300 3.5G Mobi... IN Google

16:15