

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada era ini, terjadi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat. Hal ini terbukti dari adanya beberapa inovasi baru yang diciptakan untuk mendukung serta mempermudah aktivitas manusia. Hal ini menjadi suatu tantangan bagi manusia untuk meningkatkan kesejahteraan kehidupannya. Pada umumnya, teknologi membantu pekerjaan manusia sehingga waktu dan tenaga yang dikeluarkan menjadi lebih sedikit.

Model Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu mahasiswa dalam mencerna materi kuliah secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki life skill dari aplikasi teknologi tersebut. Sesungguhnya, pembelajaran dengan menggunakan teknologi memberi kesempatan dan peluang bagi dosen untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik dan profesional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang optimalnya peran dosen dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi pembelajaran menggunakan media

internet saat ini berkembang pesat sehingga memberikan kemudahan, kebebasan, dan keleluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan secara online. Pemanfaatan internet di Perguruan tinggi bagi mahasiswa dapat mempermudah mengakses berbagai literatur dan referensi ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dengan cepat, sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar. Metode pembelajaran berbasis internet disebut e-learning (electronic learning). E-learning atau pembelajaran elektronik pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Ilionis di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (computer assisted instruction) dan komputer bernama PLATO. Sejak saat itu, perkembangan elearning pembelajaran berbasis internet berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Menurut Chandrawati (2010), e-learning adalah proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi.

Salah satu kelebihan dalam metode e-learning yaitu Lebih mudah untuk diserap, artinya ialah menggunakan fasilitas multimedia yang berupa suatu gambar, teks, animasi, suara, dan juga video. Namun dibalik kelebihan tersebut terdapat beberapa kekurangan yang dialami yaitu:

1. Kurangnya suatu interaksi antara pengajar serta juga pelajar atau juga bahkan antar pelajar itu sendiri.
2. Kecenderungan tersebut dapat mengabaikan aspek akademik atau juga aspek sosial

3. Informasi tersebut bervariasi didalam kualitas dan juga akurasi sehingga panduan dan juga fitur pertanyaan diperlukan.

Sehingga dalam model pembelajaran e-learning diperlukan beberapa perubahan dalam penggunaannya. Pemanfaatan E-Learning sebagai teknologi juga diperlukan suatu rancangan agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan efektif, serta meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pada tahun 2020 Universitas Darma Persada (UNSADA) baru menggunakan e-learning dalam metode pembelajaran terlebih saat ini beredar kasus yang mengharuskan setiap masyarakat harus di rumah sehingga berdampak pada dunia pendidikan dimana pembelajaran dilakukan secara online. Akan tetapi model pembelajaran e-learning yang saat ini diterapkan dalam perjalanannya masih menemukan beberapa kendala yaitu kurang efektifnya sistem pembelajaran yang dilakukan karena mahasiswa/mahasiswi hanya dihibau untuk dapat mengakses portal sistem informasi akademik Universitas Darma Persada (UNSADA) namun terlihat tidak ada control terhadap materi yang telah diberikan oleh pengisi materi sehingga diperlukan pengembangan dan penyempurnaan sistem e-learning yang diterapkan oleh UNSADA. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis bermaksud untuk melakukan Penelitian ini menggunakan (Quality Function Deployment) QFD untuk mengetahui apa yang sesuai dan yang dibutuhkan mahasiswa pada E-Learning di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada dan melihat apa yang diinginkan dan telah diterima oleh mahasiswa. Penggunaan metode

ini karena bertujuan untuk mengetahui Strategi E-Learning di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada supaya peningkatan kualitas pada E-Learning agar lebih efektif dalam penggunaannya berdasarkan metode Quality Function Deployment



1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana Strategi Pada E-Learning di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada (UNSADA) ?

1.3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan dan manfaat penelitian ini bagaimana cara untuk menemukan Strategi pada e-learning di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada (UNSADA), adapun tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan

- a. Penentuan faktor – faktor yang berpengaruh pada penerapan E-Learning di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada (UNSADA)
- b. Penentuan strategi Pada E-Learning di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada (UNSADA)

1.3.2 Manfaat

- a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengalaman pengetahuan tentang cara penulisan skripsi yang baik khususnya bagi penelitian.

- b. Bagi ilmu pengetahuan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai Pengukuran Strategi Pada E-Learning di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada (UNSADA) serta sebagai referensi pengetahuan perpustakaan Universitas Darma Persada.

c. Manfaat praktis

Bagi seluruh orang yang terlibat dalam fakultas teknik Universitas Darma Persada (UNSADA) hasil ini diharapkan dapat dapat dijadikan sebagai bahan masukan pemikiran dan pertimbangan dalam mengambil kebijakan dalam pengembangan e-learning yang di gunakan oleh Universitas Darma Persada (UNSADA)

1.4 PEMBATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah maka terdapat Batasan-batasan seperti dibawah ini:

1. Hasil pengukuran Strategi pada e-learning tidak sampai pada tahap implementasi
2. Tidak membahas masalah financial
3. Responden dibatasi pada Mahasiswa saja

1.5 METODE PENELITIAN

Untuk menganalisa dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan permasalahan yang ada, penulis melakukan penelitian dengan pengumpulan data, yaitu :

1. Studi lapangan

Melakukan penelitian lapangan, yaitu merupakan pengamatan secara langsung di Fakultas Teknik Universitas Dharma Persada (UNSADA) . mengumpulkan data sumber proses yang dilakukan untuk mengumpulkan sumber data-data tentang hal yang akan dibahas oleh penulis.

2. Studi pustaka

Melakukan studi literatur yang ada kaitannya dengan topik permasalahan.

SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah pembahasan, maka penulisan laporan tugas akhir dibagi 6 (enam) bab yang saling berkaitan satu sama lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, pembahasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematik penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang teori – teori yang mendukung dalam pengolahan data dan menganalisa data yang mencakup faktor-faktor yang mempengaruhi Pengukuran Strategi Pada E-Learning di Fakultas Teknik Universitas Darma Persada (UNSADA)

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tahap – tahap pemecahan masalah yang dilakukan dalam penelitian ini.

BAB IV : PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini menyajikan seluruh data yang didapat dengan beraneka ragam pengumpulan, dan pengolahan data sesuai landasan teori serta metodologi pemecahan masalah.

BAB V : ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab V menganalisa hasil pengolahan data, dan pembahasan mengenai pemecahan masalah

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini kembali dikupas hal – hal yang penting untuk akhirnya dibuat kesimpulan dan disertakan saran – saran yang akan bermanfaat bagi pihak dimana penulis melakukan penelitian