

Sebagai Penulis
Anggota

UPN VETERAN JAWA TIMUR - KAMPUS BELA NEGARA

FASILKOM OFFICIAL

INFORMATIKA
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR 19.ifupnjatim.ac.id

PROFIL ▾ AKADEMIK ▾ LABORATORIUM ▾ SDM ▾ PKL & SKRIPSI ▾

Tanggal Pengumpulan :
- Batas akhir pengumpulan full paper : 25 Agustus 2019
- Pengumuman penerimaan paper : 30 Agustus 2019
- Batas akhir registrasi : 02 September 2019

1. Website : <http://www.santika2019.ifupnjatim.ac.id>
2. Kesekretariatan:
Gedung Giri Santika
Fakultas Ilmu Komputer
UPN "Veteran" Jawa Timur
(Pukul 08.00 - 14.00)
3. Email : santika@upnjatim.ac.id

Seminar Nasional SANTIKA 2019

Home / Events / Seminar Nasional SANTIKA 2019

Waktu dan Tempat

Sunday, 30th August 2020

04 SEMINAR NASIONAL SANTIKA 2019
SEP 8:00 Am - 12:45 Pm WIB Gedung Fakultas Ilmu Komputer Lantai 3, UPN "Veteran" Jawa Timur

Santika 2019

SANTIKA 2019

SEMINAR NASIONAL INFORMATIKA
HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

GRATIS
Kuota Terbatas

REVOLUSI DATA DALAM PENGEMBANGAN INDUSTRI DIGITAL

Prof. Dr. Arif Muntasa, S.Si., M.T
Staf dosen teknik informatika - UNIJOYO
Keynote Speaker

Yoga Satria Utama, M.Ti
Staf Lembaga Ilmu Pengetahuan
(Indonesia - LIPI)

Pendaftaran

1. Website: <http://www.santika2019.ifupnjatim.ac.id>
2. Kesekretariatan:
Gedung Giri Santika
Fakultas Ilmu Komputer
UPN "Veteran" Jawa Timur
(Pukul 08.00 - 14.00)
3. Email: santika@upnjatim.ac.id

Kalender penting

Tanggal Pengumpulan :
- Batas akhir pengumpulan full paper : 25 Agustus 2019
- Pengumuman penerimaan paper : 30 Agustus 2019
- Batas akhir registrasi : 02 September 2019

INFORMATION DETAIL DAN LINK SEMINAR NASIONAL

<https://if.upnjatim.ac.id/events/seminar-nasional-santika-2019/>

LINK ARTICLE:

https://www.researchgate.net/publication/343228466_Pengembangan_E_Learning_Sebagai_Media_Pembelajaran_Pendidikan_Vokasi



Waktu dan Tempat

Hari, tanggal : Rabu, 04 September 2019
Pukul : 08.00 - selesai
Tempat : Ruang Seminar Lantai 3
Gedung Fakultas Ilmu Komputer
UPN "Veteran" Jawa Timur



Fasilitas

- Seminar kit
- Sertifikat
- Makan siang dan coffee break
- Seluruh paper dimuat pada Proceeding online ber- ISBN (versi cetak dapat di pesan)
- Selected paper dipublikasikan di jurnal ber-ISSN



Narahubung

Rama : 0831-3438-7878
Ilvi : 0813-3070-6921



Topik Makalah

- Computer Science
- Image Processing
- Multimedia
- Interfacing
- Computer Networking & Security
- Artificial Intelligence
- Software Engineering
- Wireless Computing
- Information System
- Robotics

Activate Win



IJCONSIST
International Journal of Computer
Science, Security and Information Technology

JIFTI

JURNAL
SIBC

SCAN



TIME

(Wednesday) 8:00 am - 12:45 pm WIB



LOCATION

Gedung Fakultas Ilmu Komputer Lantai 3
UPN "Veteran" Jawa Timur

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/343228466>

Pengembangan E Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Vokasi

Article · January 2019

CITATION

1

READ

1

10 authors, including:



[Ariyono Setiawan](#)

Aviation Polytechnic of Surabaya

23 PUBLICATIONS 2 CITATIONS

SEE PROFILE

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Artificial intelligence [View project](#)

PENGEMBANGAN E LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN VOKASI

¹Ariyono Setiawan, ²Luthfiyah Nurlaela, ³Supari Muslim, ²Eppy Yundra

^{1,2}Program Studi Pendidikan Vokasi

Universitas Negeri Surabaya

Jalan Lidah Wetan Surabaya

Email: ¹rmaryo4u@gmail.com, ¹luthfiyahnurlaela@unesa.ac.id, ¹rmaryo4u@gmail.com,

¹rmaryo4u@gmail.com

Abstrak. Perkembangan Teknologi Informasi (TI) saat ini telah mengubah tatanan proses pembelajaran konvensional ke arah model pembelajaran yang dapat dilakukan tanpa batas geografis atau disebut dengan istilah E-learning. E-learning menawarkan sebuah konsep pembelajaran yang tidak mengenal tempat dan waktu, dimana mahasiswa dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pembelajaran elektronik dan bertujuan untuk melakukan kajian terhadap pemanfaatan e-learning di Universitas Negeri Surabaya bagi mahasiswa Pendidikan Vokasi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengukur kepuasan pengguna e-learning. Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah implementasi media pembelajaran berbasis e-learning dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Vokasi. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna Elearning Pendidikan Vokasi yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Selain itu, diperoleh temuan bahwa pembelajaran elektronik memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran dilakukan secara konvensional di kelas.

Kata Kunci: e-learning, Model Pembelajaran, Pendidikan Vokasi

Sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya perkembangan bidang Teknologi Informasi (TI), telah banyak membantu dan mendukung kemajuan di segala bidang khususnya bidang pendidikan. Banyak kesulitan atau masalah dapat dipermudah atau diatasi dengan memanfaatkan TI. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dapat memfasilitasi proses belajar mengajar yang efektif (Munir 2009). Menurut Allan J. Henderson, E-learning adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer, atau biasanya Internet. Definisi dari ELearning adalah proses instruksi yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana siswa sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun.

Salah satu produk integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan adalah E-Learning atau elektronik learning. Saat ini E-Learning mulai mengambil perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademik, profesional, perusahaan maupun industri. E-

Learning merupakan metode pembelajaran menggunakan media elektronik (audio/visual) melalui metode internet.

E-learning merupakan sistem informasi yang banyak digunakan dengan tujuan memberikan penghematan waktu, sumber daya dalam pelaksanaan kegiatan akademik. (Hartley 2001) mengatakan e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media Internet, Intranet atau media jaringan komputer lain. Learn Frame.Com dalam (Glossary of e-Learning Terms 2001.) menyatakan suatu definisi yang lebih luas dari e-learning bahwa e-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media Internet, jaringan komputer, maupun komputer standalone. Penggunaan sistem informasi di suatu organisasi dimaksudkan untuk mempermudah tugas pengguna sehingga dapat dicapai penghematan waktu, biaya, dan sumber daya dalam pengambilan keputusan. Namun pada awal penerapannya, tingkat kesiapan pengguna untuk menerima sistem baru mempunyai pengaruh besar dalam

menentukan sukses tidaknya penerapan sistem tersebut (Kustono 2000).

Penelitian ini memberikan manfaat teoretis dan manfaat praktis. Manfaat teoretisnya adalah hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan teoretis bagi pengembangan ilmu, terutama yang berkaitan dengan pembelajaran elektronik (e-learning) dan kualitas pembelajaran. Sedangkan manfaat praktisnya adalah memberikan informasi tambahan sebagai bahan untuk dijadikan dasar pertimbangan dalam rangka mengambil kebijakan atas pentingnya penerapan pembelajaran elektronik (e-learning) sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan

Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem pembelajaran Program Studi secara online.
2. Bagaimana materi dan tugas dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa.
3. Bagaimana media e learning dapat menyediakan jurnal-jurnal yang dapat dikumpulkan ke dalam satu media pembelajaran

Tujuan Penelitian

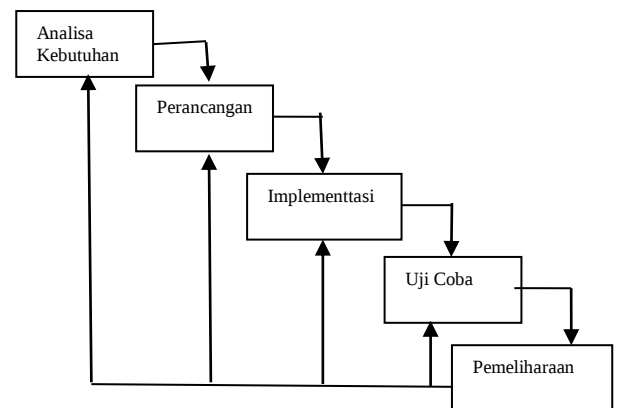
Tujuan dari penelitian ini adalah seberapa besar pemanfaatan elearning dapat digunakan sebagai inputan dalam rangka perbaikan kualitas layanan kepada mahasiswa di Program Studi Pendidikan Vokasi sehingga penyampaian materi

Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah memberikan kemudahan dalam mengakses materi bagi mahasiswa program studi Pendidikan Vokasi, yang tentunya sangat bermanfaat khususnya bagi pimpinan program studi, fakultas, dan universitas dimana data yang ditampilkan ke dalam bentuk digital, juga berkaitan dengan upaya perbaikan sistem pengajaran yang dapat dilakukan berdasarkan informasi yang disediakan secara otomatis oleh sistem e-learning yang ada.

I. Metodologi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan adalah metode waterfall. Metode waterfall sudah digunakan secara luas untuk pengembangan sistem perangkat lunak yang banyak digunakan dalam proyek – proyek pengembangan software dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Waterfall

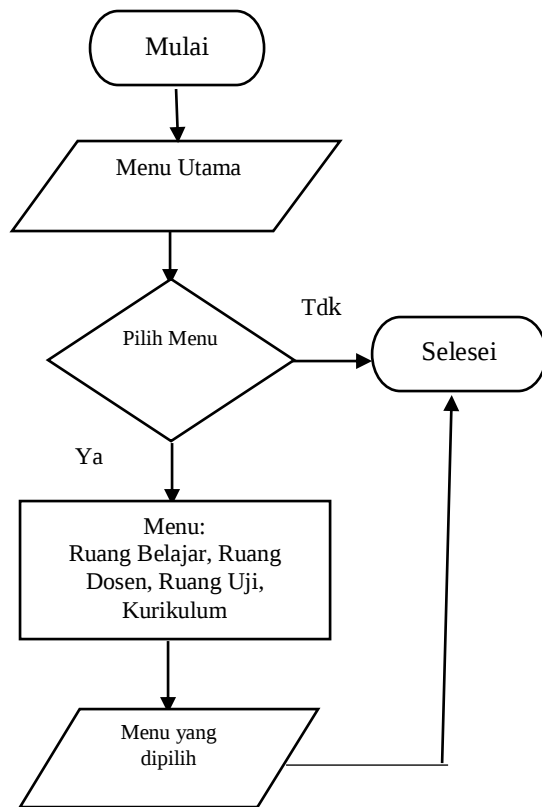
Langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk menyelesaikan penelitian ini antara lain:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan survey dan analisis terhadap proses pengelolaan materi mengajar program studi. Survey yang dilakukan meliputi wawancara dan observasi untuk mengetahui informasi penting apa saja berkaitan dengan manfaat penggunaan e learning program studi sebagai bahan pengembangan sistem nantinya. Selain itu juga terdapat studi literatur dengan mengumpulkan berbagai dokumen, referensi, buku, sumber dari internet, dan sumber lain yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem aplikasi yang akan dibangun.

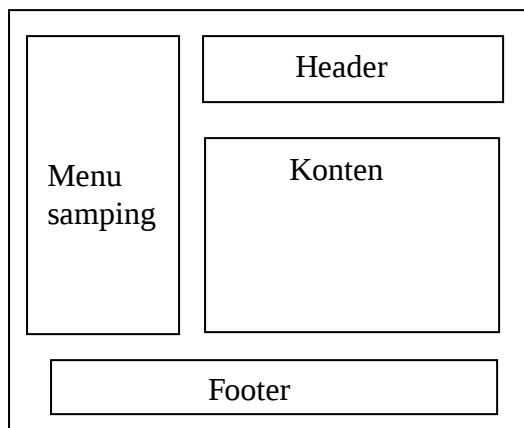
2. Perancangan Aplikasi

Dari analisis kebutuhan dan studi literatur akan dibuat deskripsi umum sistem dari elearning yang akan dibuat. Selain itu juga dilakukan perancangan awal aplikasi dapat dilihat pada Gambar 2. Pada tahap ini juga akan dilakukan perancangan antar muka sistem untuk diimplementasikan.



Gambar 2. Flowchart Sistem

Rancangan tampilan dasar antarmuka dari aplikasi yang akan dibuat dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Antar Muka

3. Pembuatan Aplikasi/ Implementasi

Pada tahap ini model dan perancangan yang telah dibuat akan diimplementasikan melalui pembuatan kode program. Pembuatan kode program akan menggunakan Framework Bootstrap, sehingga proses pengembangan aplikasi lebih mudah dan terstruktur.

4. Uji coba dan Evaluasi

Pada tahap ini aplikasi yang telah dibuat ini akan dilakukan beberapa skenario uji coba dan proses evaluasi untuk kelayakan penggunaan sistem.

5. Pemeliharaan/Maintenance

Tahap pemeliharaan dilakukan ketika aplikasi sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perbaikan bila diperlukan.

II. Hasil dan Pembahasan

Sistem informasi E-Learning ini dibuat untuk kalangan civitas kampus dan untuk dosen. User dapat dengan mudah menggunakan untuk kepentingan masing-masing. Berikut ini fasilitas-fasilitas yang disediakan pada sistem informasi ini:

1. Halaman utama website adalah halaman awal saat mengakses e-learning ini dapat terlihat pada Gambar 4. Pada menu utama dapat terlihat beberapa menu samping yang dapat diakses antara lain Ruang Belajar, Ruang Dosen, Ruang Uji, Jurnal, dan Kurikulum. Semua materi dari kurikulum baik semester 1 sampai semester 6 dapat di download pada sistem informasi e-learning ini.



Gambar 4. E Learning Pendidikan Vokasi

2. Menu Jurnal Vokasi. Dengan memilih menu ini mahasiswa dapat mendownload jurnal-jurnal vokasi yang dapat membantu proses perkuliahan. Menu jurnal vokasi dapat dilihat pada Gambar 5



Gambar 5. E Learning Jurnal Pendidikan Vokasi

3. Menu Kurikulum. Pada menu ini terdapat pilihan dari semester 1 sampai dengan semester 6 dapat terlihat pada Gambar 6. Pada tiap semester terdapat nama mata kuliah yang didalamnya ada materi kuliah yang dapat dengan mudah di download oleh mahasiswa.



Gambar 6. E Learning menu Kurikulum

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam mendownload materi kuliah serta jurnal-jurnal vokasi yang dapat membantu proses perkuliahan. Aplikasi akan diuji dalam dua kategori pengujian, yaitu :

1. Pengujian menu atau sub sistem aplikasi dapat dilihat pada tabel 1
2. Pengujian aplikasi pada beberapa Platform dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 1. Pengujian Tombol dan SubSistem Aplikasi

No	Fungsi Menu	Penjelasan
1	Tentang Kami	Berjalan Baik
2	Ruang Belajar	Berjalan Baik
3	Ruang Dosen	Berjalan Baik
4	Ruang Uji	Berjalan Baik
5	Jurnal	Berjalan Baik
6	Alumni	Berjalan Baik
7	Kurikulum Tiap semester	Berjalan Baik

Tabel 2. Pengujian aplikasi pada smartphone

No.	Platform	Penjelasan
1	Chrome	Berjalan Baik
2	Mozilla Firefox	Berjalan Baik
3	Internet Explorer	Berjalan Baik

Semua menu dalam sistem ini bekerja dan berfungsi dengan baik setelah dilakukan pengujian. Proses download baik jurnal maupun materi kuliah juga berjalan baik. Selain itu dengan pengujian pada Platform yang berbeda ditunjukkan pada tabel 2 memberikan hasil yang baik selama di uji coba. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi tersebut dapat berjalan dengan fungsi yang baik.

III. Simpulan

Berdasarkan hasil uji coba penelitian yang telah dilakukan, diperoleh sejumlah simpulan antara lain:

1. Pengembangan aplikasi sistem E learning pada penelitian ini dapat memudahkan proses belajar mengajar bagi mahasiswa pendidikan vokasi
2. Materi dan jurnal yang telah diunggah dapat di download dengan mudah oleh dosen dan mahasiswa pendidikan vokasi

IV. Daftar Pustaka

- [1] Munir. (2009). Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: Alfabeta
- [2] Jogiyo, Hartono. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Edisi III. Yogyakarta: ANDI.
- [3] Putri, Anggraini. (2013). *Pembuatan website sebagai media promosi pada amikom game dev menggunakan framework bootstrap*, <http://www.kresnagaluh.com/2012/08/bootstrap-mendesain-web-menjadi->

- lebih.html (di akses tanggal 10 Oktober 2013).
- [4] Wahyono, T. (2004). *Sistem Informasi (Konsep Dasar, Analisis dan Implementasi)*. Yogyakarta: Garaha Ilmu.
 - [5] Sampath, Kumara. *Manual Systems vs Computerized Systems*. (2012).
 - [6] Purbo, Onno W. (2001). Masyarakat Pengguna Internet di Indonesia. Tersedia dalam <http://www.geocities.com/inrecent/proje ct.html>. Diakses tanggal 5 Oktober 2013.
 - [7] Mashuri dan M. Zainudin. (2009). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Bandung: Refika Aditama.
 - [8] Rosenberg. (2001). *Pemanfaatan Multimedia dalam Pendidikan*. Newyork: Addison Wesley Longman.
 - [9] Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.