BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Proses belajar mengajar berkembang seiring dengan perkembangan sosial, budaya dan teknologinya. Hal ini juga sangat berpengaruh terhadap cara dan media belajar yang berkembang dan terus mengalami perubahan dari yang paling sederhana ke bentuk yang paling rumit, seiring pula dengan budaya yang berkembang di masyarakat.

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Di era teknologi informasi sekarang ini, proses belajar mengajar tidak terlepas dari penerapan teknologinya. Kemajuan teknologi internet banyak merubah berbagai aspek kehidupan manusia baik bidang ekonomi, sosial yang meliputi gaya hidup masyarakat maupun bidang pendidikan dan sistem pembelajaran. Salah satu aplikasi dalam dunia pendidikan adalah sistem *e-learning* dimana proses belajar mengajar berpindah dari cara konvensional menuju cara yang moderen dengan menggunakan media elektronik seperti komputer dan teknologi internet. Dengan teknologi ini yang berperan sebagai media informasi yang menyediakan ilmu pengetahuan dengan kata lain *e-learning* adalah kegiatan proses belajar mengajar dengan menggunakan media elektronik.

Sistem *e-learning* dapat meningkatkan efektifitas dari sistem pendidikan yang ada saat ini karena dapat menjadi pusat sumber ilmu pengetahuan yang

tersedia dan dapat diakses tanpa mengenal waktu dan tempat. Untuk masa yang akan datang mungkin saja dapat menggantikan proses belajar mengajar yang saat ini diterapkan.

Berdasarkan fakta yang ada, banyak orang sudah mempunyai dan menggunakan komputer serta internet dalam segala aktifitas mereka sehari-hari. Mereka menginginkan pembelajaran dapat dilakukan lebih fleksibel, tidak terlalu terikat oleh tempat dan waktu. Kondisi ini dapat dimanfaatkan untuk mendorong terwujudnya *e-learning* dengan memberikan layanan nilai tambah kepada para mahasiswa atau masyarakat umum yang menggunakan komputer serta internet.

Kunci keberhasilan dari produk atau layanan yang akan di kembangkan adalah harus memberikan manfaat yang nyata bagi pengguna serta mudah digunakan dan aman.

Hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam mengembangkan produk atau layanan *e-learning* adalah

1. Kebutuhan pengguna

   Apakah pengguna benar-benar membutuhkan produk atau layanan yang disediakan, beberapa hal yang mempengaruhinya adalah

   - Kebutuhan dan manfaat, produk atau layanan yang dikembangkan harus memberikan manfaat yang nyata bagi pengguna
   - Kemudahan untuk menggunakan, produk atau layanan harus memberikan kemudahan dalam menggunakan teknologinya
   - Keamanan, meliputi keamanan terhadap sistem dan penggunanya.

2. Teknologi pendukung

Teknologi pendukungnya meliputi teknologi yang tersedia bagi produk atau layanan yang akan dikembangkan. Teknologinya meliputi :

- *Network Technology, e-learning* dapat dilakukan karena perkembangan teknologi dalam dunia komputer dan internet yang akan semakin mendorong perkembangan *e-learning* berupa koneksi yang lebih cepat, mudah serta kualitas yang lebih baik.
- *Service and presentation technology*, *e-learning* dikembangkan dengan teknologi internet, *video streaming* dan teknologi komputer.
- Teknologi komputer dan *feature,* ketersediaan teknologi komputer dan *feature* yang ada saat ini sangat menentukan layanan yang akan dikembangkan.
- *Security,* keamanan merupakan hal yang sangat penting dengan teknologi yang sangat berkembang akan memberikan kontribusi yang besar bagi perkembangan *e-learning.*

Dalam hal ini, bagaimana menggunakan teknologi yang ada sekarang ini untuk mengembangkan produk yang berguna, lebih menarik dan komersil.

Beberapa pihak yang terlibat dalam suatu kegiatan *e-learning* adalah

- *Operator network,* sebagai penyedia jasa jaringan
- *Payment Facilitator,* yang memungkinkan terjadinya transaksi

- *Application provider*, yang mengembangkan dan mengintegrasikan layanan
- *Content provider,* yang menyediakan produk dan jasa yang ditawarkan

3. Standar industri Telekomunikasi dan dunia pendidikan

   Apakah produk atau layanan yang dikembangkan sesuai dengan standart industri telekomunikasi dan dunia pendidikan yang belaku di Indonesia. Produk atau layanan yang mempunyai prospek untuk dikembangkan di Universitas Pelita Harapan (UPH) yang bergerak dalam bidang pendidikan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dengan jumlah pelanggan internet dan pengguna komputer di UPH dan karakteristik teknologi pendukungnya, *e-learning* mempunyai peluang yang sangat besar untuk dikembangkan di UPH guna memberikan pelayanan kepada mahasiswa pada khususnya serta masyarakat pada umumnya untuk mendukung proses belajar mengajar.

Untuk mengembangkan *e-learning* yang dapat diterima sangat ditentukan oleh beberapa aspek pendukungnya antala lain:

1. Pemilihan dan penggunaan teknologi yang tepat
2. Keamanan dari sistem
3. Memberikan kemudahan kepada pengguna
4. Adanya nilai tambah bagi UPH dan mahasiswa

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan menganalisa kondisi yang ada di UPH meliputi tipe dan teknologi *e-learning* yang ada di UPH saat ini serta kondisi individu, sosial dan budaya dapat dibuat suatu layanan *e-learning* sesuai dengan tipe dan yang berkembang di UPH

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari tipe dan layanan multimedia yang telah diterapkan di UPH dan mengembangkan layanan yang ada mengacu pada layanan *e-learning* yang dibuat sesuai dengan tipe dan teknologinya.

1.4 Pembatasan Masalah

1. Tesis ini membahas tipe dan teknologi produk dan layanan *e-learning* berbasis multimedia yang berpeluang untuk dikembangkan di UPH, serta sistem dan prosedur *e-learning* yang ada di UPH.
2. Tesis ini tidak membahas nilai ekonomi mengenai produk dan layanan multimedia *e-learning* yang dikembangkan.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperjelas proses pelaksanaan dan penyusunan laporan dalam tesis ini, maka langkah-langkah yang lakukan adalah sebagai berikut :

1. Studi literatur untuk mencari konsep dan pemahaman yang berkaitan dengan pengertian tentang sistem *e-learning*. Data-data yang diperoleh dari buku referensi, situs internet, majalah serta jurnal

2. Melakukan pengumpulan data tentang tipe dan teknologi yang digunakan dalam layanan *e-learning* di UPH dan membandingkan kondisi bisnis sosial, individu dan budaya di UPH. Data-data yang diperoleh melalui pengamatan langsung kondisi yang ada di lapangan serta wawancara dengan mahasiswa serta pihak yang terlibat dalam sistem *e-learning*.
3. Melakukan analisa terhadap permasalahan yang terjadi saat ini menggunakan tipe dan teknologi *e-lerning* dan dalam layanan multimedia di UPH dan analisa untuk menyusun tipe dan teknologi *e-lerning* dan menentukan layanan yang sesuai untuk dikembangkan dan mengacu pada tipe dan teknologi *e-lerning* yang ada.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini terdiri dari beberapa bab sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan dibahas secara umum mengenai latar belakang permasalahan, teknologi yang sedang berkembang, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Teknologi *e-learning*

Pada bab ini akan dibahas tentang teori yang digunakan dalam penelitian meliputi teknologi *e-learning,* layanan *e-leaning* serta aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam pengembangan produk dan layanan *e-learning.*

Bab III *E-learning* di UPH

Pada bab ini akan dibahas tentang data-data mengenai tipe dan teknologi *e-learning* di UPH saat ini serta kondisi individu, sosial dan budaya yang akan di gunakan untuk membuat tipe dan teknologi di UPH

Bab IV Analisis peluang *e-learning* di UPH

Berdasarkan data-data yang ada pada bab 3 dapat diusulkan suatu layanan *e-learning* yang menggambarkan tipe dan teknologi *e-learning* untuk dapat dikembangkan di UPH

Bab V Penutup

Pada akhir penulisan tesis ini akan dibuat suatu kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah di lakukan.