

**IMPLEMENTASI PEMANFAATAN E-LEARNING DALAM MEMENUHI
KEBUTUHAN INFORMASI MAHASISWA DI SEKOLAH TINGGI
KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN BINA BANGSA GETSAMPENA
(STKIP BBG) BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**NORA HARDIFA
NIM. 150503059**

**Mahasiswi Fakultas Adab dan Humaniora
Prodi S1-Ilmu Perpustakaan**



**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2020M/ 1441H**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Srata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan**

Diajukan Oleh:

Nora Hardifa


NIM. 150503059


**Mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora
Program Srata Satu (S1) Ilmu Perpustakaan**

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS
NIP. 197701012006041004


Asnawi, M.IP
NIDN.202211880

SKRIPSI

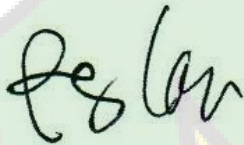
Telah dinilai Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry, Dinyatakan LULUS dan Diterima Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian Program Studi Sarjana (S1) Ilmu Perpustakaan

Pada Hari/Tanggal
Kamis, 24 Januari 2020 M
20 Jumadil Akhir 1441 H

di Darussalam – Banda Aceh

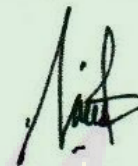
PANITIA UJIAN MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua



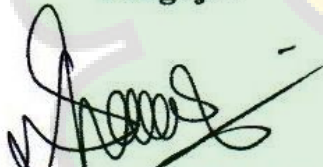
Ruslan, Sag., M. Si., M.LIS
NIP. 197701012006041002

Sekretaris



Asnawi, S.IP., M.IP
NIP. 2022118801

Penguji I



Nurrahmi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19790222 200312 2 001

Penguji II



Mukhtaruddin, S.Ag., M.LIS
NIP. 1977111520009121001

Mengetahui

Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry
Darussalam – Banda Aceh



Dr. Fauzi Ismail, M.Si
NIP. 19680511 199402 1 001

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nora Hardifa
Tempat/Tgl. Lahir : Aluerambot, 20 Agustus 1997
NIM : 150503059
Program Studi : S1 Ilmu Perpustakaan
Fakultas : Adab dan Humaniora
Judul Skripsi : Implementasi Pemanfaatan E-learning Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa Di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsampena Banda Aceh

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis skripsi ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademis. Jika suatu hari ditemukan pelanggaran akademik dalam penulisan ini saya bersedia diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku.

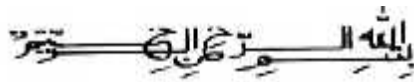
Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 24 Januari 2020
Yang Membuat Pernyataan,



6000
ENAM RIBU RUPIAH
Nora Hardifa

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan kealam yang terang benderang ini. penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Ilmu Perpustakaan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam perencanaan skripsi ini.

Ucapan terimakasih yang teristimewa kepada Ayahanda Suhardi dan Ibunda Nurisnidar yang telah membesarkan, mendidik, dan memberikan kasih sayang yang takhenti-hentinya kepada penulis. Terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada keluarga besar yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih kepada Bapak Ruslan, S.Ag.,M.Si., M.LIS selaku pembimbing I dan Bapak Asnawi, M.IP selaku pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan serta motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi. Terimakasih pula kepada Ibuk Suraiya, S.Ag.,M.Pd. Selaku penasehat akademik. Terimakasih

pula kepada bapak Dr. Fauzi Ismail, M. Siselaku Dekan Fakultas Adab dan Humaniora, dan seluruh dosen Prodi SI Ilmu Perpustakaan yang telah membagi ilmu pengetahuan dengan penulis dan kepada seluruh Civitas Akademika Fakultas Adab dan Humaniora yang telah banyak member bantuan kepada penulis selama proses perkuliahan. Terimakasih kepada pihak Kampus STKIP BBG Banda Aceh yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian, khususnya kepada pihak mahasiswa dan mahasiswi yang menjadi responden dan telah membantu penulis dari sejak observasi awal hingga pada akhir penelitian.

Ucapan terimakasih yang takterhingga penulis sampaikan kepada seluruh mahasiswa SI Ilmu Perpustakaan khususnya angkatan 2015 yang banyak membantu penulis dalam perkuliahan. Terimakasih kepada teman dan sahabat khususnya kepada seluruh anggota gengs siomay yang telah banyak memberikan penulis semangat dan bantuan dengan ikhlas tanpa pamrih dari semester awal perkuliahan sampai selesainya tugas akhir ini.

Kebenaran selalu datangny dari Allah SWT dan kesalahan itu datang dari penulis sendiri, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. demikian harapan penulis semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Banda Aceh, 20 Januari 2020
Penulis,

Nora Hardifa

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR LAMPIRAN	v
ABSTRAK	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Penjelasan Istilah	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Landasan Teori	13
1. Defenisi E-Learning	13
2. Tujuan dan Manfaat E-Learning	18
3. Strategi Penggunaan E-Learning.....	20
4. Fungsi E-Learning.....	21
5. Pemanfaatan E-Learning	23
6. E-learning Dalam Perpustakaan Digital.....	25
7. Implementasi (penerapan) E-learning	26
8. Kebutuhan Informasi.....	27
9. Pemanfaatan E-Learning Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Rancangan Penelitian	35
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	36
C. Objek dan Subjek Penelitian	36
D. Kredibilitas Data	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	41
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan	47

BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	54



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Keterangan (SK) Pembimbing Skripsi Dari Dekan Fakultas adab dan Humaniora
- Lampiran II : Surat Izin Melakukan Penelitian Dari Dekan Fakultas Adab dan Humaniora
- Lampiran III : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Kampus STKIP BBG
- Lampiran IV : Pedoman Wawancara
- Lampiran V : Daftar Riwayat Hidup



ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Implementasi Tingkat Pemanfaatan *E-Learning* dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsampena (STKIP BBG) Banda Aceh”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan implementasi pemanfaatan *e-learning* dalam memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa STKIP BBG Banda Aceh serta untuk mengetahui apakah mahasiswa di kampus STKIP memanfaatkan *e-learning* dalam memenuhi kebutuhan informasi belajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan wawancara pertanyaan, melalui leting 2015 sampai 2019. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu data primer dari lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan, dari tingkat pemanfaatan *e-learning* mahasiswa hampir sama, melalui tahapan *usability* pembelajaran, informasi yang mereka dapatkan mulai dari cara pemakaiannya, pemanfaatannya, penggunaan, kenyamanannya, hingga sampai kepada kendala masing-masing. Terdapat lima komponen *usability* (alatukur) yang dikemukakan oleh Nielsen, tahapan itu meliputi :*Liarnability, Efficiency, Memorability, Errors, Satisfaction*. Sejauh ini dapat disimpulkan bahwa *e-learning* tersebut dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa/i STKIP BBG Banda Aceh. dan mereka merasa puas dengantingkat penggunaan *e-learning* yang mereka dapatkan, hal ini dilihat dari respon mereka saat mengakses informasi perkuliahan dalam sistem *e-learning*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah berdampak pada pembelajaran pendidikan yang berlangsung pada saat ini. Dalam dunia pendidikan, perkembangan informasi tidak terlepas dari pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dalam usaha mengatasi beberapa masalah dalam proses pembelajaran yang kurang berkualitas, kini para penyelenggara pendidikanpun mulai memanfaatkan metode media teknologi informasi dalam proses pembelajaran elektronik atau disebut juga dengan E-Learning. Pada era globalisasi saat ini, masyarakat dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang terus berjalan pesat setiap harinya. Dengan demikian, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan pendidikan sehari-hari masyarakat.

Secara umum pemanfaatan e-learning dalam proses pembelajaran sudah sangat dibutuhkan hampir disemua perguruan tinggi yang ada di Indonesia. E-learning yang pada umumnya di gunakan dilingkungan perguruan tinggi yaitu dengan memanfaatkan teknologi berbasis web.¹Pemanfaatan E-Learning merupakan salah satu metode praktis dalam proses pembelajaran dari tingkat sekolah sampai perguruan tinggi. Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber

¹ Suparto, S.P, "Evaluasi Program E-learning bagi petugas Lapangan dalam Cakrawala Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 32,no. 1 (2012) :112-113, diakses 15 September 2019. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/1470/pdf>.

daya manusia, pendidikan memegang peranan yang sangat penting di dalamnya, dimana pendidikan merupakan induk dari semua aktifitas pencapaian ilmu, baik secara langsung ataupun tidak langsung.

Pemanfaatan e-learning telah banyak dilakukan berbagai institusi pendidikan melalui media internet, video/audio, CD-ROM, dan lain-lain. Dalam teknologi e-learning, semua proses pembelajaran yang bisa didapatkan dalam sebuah kelas, dapat dilakukan secara live atau langsung namun virtual. Artinya, pada saat yang sama, seorang pengajar mengajar di depan sebuah komputer yang ada disuatu tempat. E-learning merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan yang mampu memfasilitasi mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran baik dalam kelas maupun di luar kelas tanpa adanya sekat antara ruang dan waktu.²

Berdasarkan survey dan wawancara awal yang peneliti peroleh di perpustakaan STKIP BBG, kampus ini telah menerapkan cara pembelajaran elektronik (e-learning). Walaupun kampus ini masih tergolong dalam kampus swasta, namun telah mengikuti trend zaman yang telah semakin berkembang pada dewasa ini. Salah satunya adalah dengan menerapkannya e-learning sebagai media pembelajaran yang memiliki peran penting sebagai sumber yang menjadi pendukung dalam kegiatan pembelajaran bagi para mahasiswa/i.

E-Learning yang peneliti maksudkan di kampus STKIP BBG ini adalah sebuah sistem atau aplikasi yang pembelajarannya memanfaatkan teknologi.

² Mulyasa E, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*(Bandung :Remaja Rosdakarya, 2007), 53.

Pemanfaatan e-learning terhadap kebutuhan informasi yang dilakukan oleh mahasiswa ini, dilakukan untuk mempermudah ketika mahasiswa yang tidak dapat hadir langsung didalam kelas, maka mahasiswa tersebut dapat memanfaatkan e-learning ini untuk menggunakan informasi yang ada di e-learning, seperti materi-materi perkuliahan, soal-soal, modul, informasi perkuliahan, dan lain-lain. Informasi tersebut diupload oleh dosen yang bersangkutan masing-masing, dengan materi yang telah terlebih dulu diajarkan didalam kelas, sehingga mahasiswa/i tersebut tidak akan ketinggalan informasi yang diajarkan diruang kelas. Disamping itu, para mahasiswa/i, juga tidak hanya terpaku pada satu sumber belajar saja. Dari observasi awal ini juga ditemukan, masih ada sebagian dosen yang memilih tidak mengshare materi-materi tersebut kedalam e-learning.

Penggunaan e-learning ini hanya dapat digunakan dan diakses oleh mahasiswanya masing-masing di STKIP BBG. Hasil survey yang penulis dapatkan dari beberapa mahasiswa/i, pembelajaran melalui e-learning memang telah diterapkan juga dimanfaatkan oleh beberapa mahasiswa/i yang memang tidak dapat berhadir didalam kelas. Tetapi masih ada juga mahasiswa-mahasiswa yang belum terlalu paham dengan sistem pembelajaran e-learning, seperti mahasiswa semester 3 (tiga). E-Learning di STKIP BBG telah ada lebih kurang sejak tahun 2016, dan mulai digunakan semenjak tahun 2017 dan 2018 belakangan ini samapai sekarang.

Dengan tersedianya media yang interaktif dan bisa diakses diluar jam belajar membuat mahasiswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran dan

lebih maksimal menyerap materi yang disampaikan oleh dosen. Menyadari pentingnya hal tersebut, upaya penyediaan fasilitas belajar terus dilakukan kampus yang alah satu implementasi tingkat pemanfaatan media pembelajaran e-learning.

Atas dasar hal tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan mendalam lagi mengenai permasalahan tersebut, dengan judul **“Implementasi Tingkat Pemanfaatan E-Learning Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa Di Sekolah Tingkat Keguruan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsampena Banda Aceh”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pemanfaatan e-learning terhadap memenuhi kebutuhan informasi mahasiswa STKIP BBG Banda Aceh?
2. Apa upaya yang dilakukan mahasiswa dalam meningkatkan pemanfaatan e-learning tersebut?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Pemanfaatan E-Learning dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa STKIP BBG Banda Aceh.

2. Untuk mengetahui upaya yang dilakukan kampus dalam meningkatkan pemanfaatan pembelajaran melalui e-learning tersebut.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini bagi peneliti dapat dijadikan pedoman dan acuan untuk peneliti selanjutnya dan dapat menambah wawasan yang berkenaan dengan pemanfaatan e-learning terhadap kebutuhan informasi mahasiswa

2. Manfaat praktis

- a. Dapat dijadikan sebagai masukan bagi mahasiswa di STKIP BBG Banda Aceh agar lebih meningkatkan lagi dalam pemanfaatan e-learning dan lebih aktif untuk menunjang pengetahuan dalam mencari informasi-informasi perkuliahan.
- b. Manfaat bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadi referensi bagi setiap pihak yang melakukan penelitian dalam ruang lingkup yang sama lalu dikembangkan.

E. Penjelasan Istilah

1. Pemanfaatan E-Learning

E-Learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer, dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk

dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Penyajian e-learning berbasis web ini bisa menjadi lebih interaktif. Informasi-informasi perkuliahan juga bisa real time didapatkan begitupun dengan komunikasinya, meskipun tidak secara langsung tatap muka, tapi forum diskusi perkuliahan bisa dilakukan secara online dan real time. Sistem e-learning ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan lebih banyak waktu, karena kapanpun dan dimanapun mahasiswa bisa mengakses sistem ini.

Pemanfaatan e-learning pada kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para mahasiswa/i. E-Learning (elektronik learning), proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi. Pendidikan jarak jauh sudah mengalami revolusi perkembangan yang panjang. Dalam perkembangannya yang telah dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi lainnya.

Dalam era informasi dimana teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi alat komunikasi instan, setelah muncul teknologi baru dalam pendidikan, khususnya pendidikan jarak jauh, yaitu e-learning. E-Learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk

berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet.³

Pemanfaatan e-learning yang dimaksud peneliti pada kampus STKIP BBG ini adalah pembelajaran yang dilakukan melalui online (pembelajaran elektronik), dimana ketika mahasiswa/i yang tidak bisa hadir mengikuti pembelajaran didalam kelas, maka bisa melakukan perkuliahan mandiri dengan menggunakan e-learning. Didalam e-learning tersebut dosen yang bersangkutan telah mengupload materi perkuliahan yang telah diajarkan terlebih dulu didalam kelas, sehingga mahasiswa tidak akan ketinggalan informasi.

Untuk mengukur tingkat sejauh mana para mahasiswa/i di STKIP BBG dalam memanfaatkan pembelajaran e-learning ini peneliti menggunakan usability nielson dengan 5 cara, yaitu : kemampuan belajar (liarnability), efisiensi (efficiency), daya ingat (memorability), kesalahan (errors) dan kepuasan (satisfaction) mahasiswa dalam mengakses dan menggunakan e-learning tersebut.

³ Dewi Salma, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning* (Jakarta : Prenidamedia Group, 2016), 80.

2. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan mempunyai arti proses, cara, perbuatan memenuhi. Informasi menurut Kamus Bahasa Indonesia edisi V (lima) ialah pemberitahuan, kabar berita tentang sesuatu atau keseluruhan makna yang menunjang amanat yang terlihat dalam bagian-bagian amanat itu. Sedangkan menurut istilah, informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti.⁴

Informasi adalah data yang telah diolah dan siap digunakan oleh pengambil keputusan dalam menetapkan nilai, pengambilan keputusan tertentu yang mempelajari, menela'ah informasi tersebut apakah layak dilemparkan ke pasaran atau tidak, dengan pemberian nilai jual terhadap informasi tersebut informasi yang disampaikan kepada pengguna merupakan output dari data yang telah diolah. Menurut Hartanto (2005) dalam Arista (2019) informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.⁵

Adapun maksud dari kebutuhan informasi dalam penelitian yang peneliti lakukan ini ialah supayadengan adanya penerapan e-learning mahasiswa/i dapat terbantu dalam mendapatkan kebutuhan informasi yang diperlukan, seperti disaat para mahasiswa/i memerlukan modul, materi perkuliahan minggu lalu yg tidak sempat dicatat, bahkan disaat menjawab

⁴ Japerson Hutahaean, *Konsep Sistem Informasi* (Yogyakarta: Deepublish, 2014),9.

⁵ Arista Mahaseptiviana, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Air Minum Pada CV. Air Putih." *Jurnal Sistem Informasi* 3, no. 2 (2014) : 2, diakses 15 Desember 2019. <https://jurnal.stikom.edu/indeks.php/jsika>

tugas yang diberikan dosen kepada mahasiswa/i tersebut, maka tidak perlu khawatir dengan itu, karena para mahasiswa/i bisa membuka dan memanfaatkan fasilitas web yang telah disediakan didalam-learning itu sendiri, web e-learning ini hanya bisa diakses oleh para mahasiswa yang masih aktif kuliah, namun tidak termasuk untuk mahasiswa semester akhir yang sudah tidak ada matakuliah lagi dan sedang menyelesaikan skripsi. E-Learning yang ada di STKIP BBG ini adalah e-learning atau pembelajaran yang disediakan oleh kampus untuk mempermudah mahasiswa/i sehingga dengan ini para dosen bisa mengupload materi perkuliahan ke web tersebut dan dimanfaatkan oleh mahasiswa, dan hanya mahasiswa dikampus itu sendiri yang bisa mengaksesnya masing-masing.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kajian Pustaka

Berdasarkan beberapa literature yang penulis telusuri, terdapat beberapa penelitian yang sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya di universitas yang berbeda, dan juga dengan variable, fokus penelitian dan tempat penelitian yang berbeda.

Pada bab ini penulis menguraikan hasil penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh Dewa Gede Hendra Diwayana, dengan judul "*Evaluasi pemanfaatan E-Learning Menggunakan Model CSE-UCLA*". Dilakukan tahun 2007. Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui informasi mengenai tingkat kualitas pemanfaatan e-learning di Universitas Teknologi Indonesia dilihat dari sisi komponen model evaluasi CSE-UCLA yang terdiri dari sistem assessment, program planning, program implementation, program improvement dan program certification. Pendekatan penelitian adalah menggunakan kualitatif dengan metode studi evaluative model evaluasi CSE-UCLA. Subjek penelitian ini adalah rector, kepala laboratorium computer, dosen, mahasiswa, dan penelora E-Learning. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknis analisis dilakukan lewat deskriptif kuantitatif, sedangkan kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam evaluasi menggunakan deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kualitas pemanfaatan e-learning ditinjau dari komponen sistem assessment termasuk kriteria baik dengan presentase sebesar (89,93%), komponen program planning termasuk kriteria baik (87,47%), komponen program implementation termasuk kriteria baik (88,13%), komponen program improvement termasuk kriteria baik (89,80%), dan komponen program certification termasuk kriteria baik (89,13%).⁶

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Santi Maudiarti, dengan judul “*Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi*” dilakukan pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan e-learning di program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan berbagai teknik pengumpulan data, hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) terdapat 20 mata kuliah yang diselenggarakan dengan e-learning oleh 7 orang dosen. (2) E-Learning yang diterapkan adalah blended learning. (3) penerapan e-learning telah melalui tahap analisis, desain dan pengembangan. (4) tahap analisis meliputi analisis karakteristik siswa dan analisis lingkungan e-learning. (5) tahap desain dimana sebagian besar dirancang dengan pola pembelajaran online, (mempelajari materi, memperdalam materi melalui forum diskusi online, menerapkan pengetahuan melalui penugasan online, dan evaluasi melalui tes online), dan pembelajaran tatap muka lebih menekankan pada diskusi mendalam, demonstrasi, studi kasus, serta praktik. (6) tahap pengembangan dosen mengembangkan materi

⁶ Dewa Gede Hendra Divayana, “Evaluasi Pemanfaatan E-Learning Menggunakan Model CSE-UCLA.” *Jurnal Pendidikan*, (2017) : 24, diakses 12 Desember 2019. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/12853/pdf>.

dengan memanfaatkan materi yang telah ada. (7) implementasi blended learning menarik dan disukai oleh mahasiswa. (8) pelaksanaan e-learning berjalan dengan baik karena adanya komitmen yang kuat dari dosen, serta (9) faktor penghambat penerapan e-learning lebih pada lemahnya dukungan kebijakan dan infrastruktur TIK yang belum memadai. Berdasarkan temuan yang peneliti rekomendasikan agar program studi Teknologi Pendidikan memiliki standar minimal pengembangan dan implementasi blended learning serta meningkatkan dukungan fasilitas dan akses terhadap internet yang memadai.

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang disebutkan sebelumnya, penelitian ini secara khusus meneliti penerapan e-learning di jurusan kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang dilihat dari aspek pedagogis. Aspek pedagogis yang menjadi acuan dalam meneliti penerapan e-learning mengacu pada analisis, perancangan, pengembangan dan pelaksanaan. Hasil analisis yang diperoleh dari uji coba tersebut bahwa program studi Teknologi Pendidikan (Strata-1) sudah sesuai dengan aspek teknisnya namun ada beberapa catatan yang harus diperhatikan, yaitu budaya belajar dalam perkuliahan secara elektronik dan budaya kemandirian belajar mahasiswa yang masih rendah.⁷

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Merry Agustina, dengan judul “*Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran*” dilakukan pada tahun 2013. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan e-

⁷ Santi Maudiarti, “Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi.” *Jurnal Teknik Industri* no. 1 (2018) : 53, diakses 15 Desember 2019. DOI: <https://doi.org/10.21009/PIP.321.7>.

learning sebagai media pembelajaran dan faktor-faktor yang mempengaruhinya di Universitas Bina Darma Palembang yang dikaji berdasarkan karakteristik e-learning itu sendiri. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif dengan menggunakan kuisioner sebagai instrument penelitian. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 10 responden. Dari hasil analisa dan pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini disimpulkan bahwa kondisi pemanfaatan e-learning sebagai media pembelajaran di Universitas Bina Darma berada pada kondisi cukup baik dengan tingkat persentase sebesar 60%.

Jika ditinjau dari beberapa penelitian terdahulu yang telah penulis paparkan diatas, jelas terlihat bahwa penelitian tentang tingkat pemanfaatan e-learning terhadap kebutuhan informasi mahasiswa belum pernah diteliti, khususnya di kampus STKIP Bina Bangsa getsampena Banda Aceh. melainkan penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini atau sejenis dan juga berbeda-beda tempat. Dari beberapa penelitian yang diatas jelas terlihat bahwa setiap penelitian yang berbeda-beda fariabel dan tujuan, namun akan tetap memiliki keterkaitan dan hubungan masing-masing.

B. Landasan Teori

1. Defenisi E-Learning

E-Learning adalah, proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual, atau kelas digital. Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, intranet, tape video, audio,

satelit, televise interaktif serta CD-ROM. Defenisi ini juga menyatakan bahwa defenisi dari e-learning itu bisa bervariasi tergantung dari penyelenggara kegiatan e-learning tersebut, dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga apa tujuan penggunaannya.⁸

Menurut Ali (2006) dalam Wening Tyas Suminar. Pengembangan e-learning pada sebuah lembaga pendidikan diperlukan sebuah teknologi pendukung yaitu, tersedianya computer yang memadai dan infrastruktur Lokal Area Network yang sudah terhubung dengan internet. Sistem e-learning agar dapat dimanfaatkan secara optimal oleh seluruh pengajar maupun peserta didik, perlu strategi pengembangan yang baik. Strategi pengembangan dilakukan agar tidak menimbulkan masalah dikemudian hari. Menurut Haughey (1998) dalam Wening Tyas Suminar, menyatakan bahwa setidaknya ada tiga kemungkinan dalam pengembangan sistem pembelajaran berbasis internet yaitu :⁹

a. *Web Course*

Web course adalah penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, yang mana peserta didik dan pendidik sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan

⁸Arif Ahmadi, "Evaluasi Pelaksanaan E-Learning Pada Proses Pembelajaran Sistem Kelistrikan Siswa Kelas x Jurusan Teknik Otomotif Di SMK N 2 Pengasih" (Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), 10-11, diakses 27 Januari 2020, <https://eprints.uny.ac.id/40402/1/Arif%20Ahmadi%2010504244029.pdf>.

⁹Wening Tyas Suminar, "Implementasi dan Kelayakan E-learning Untuk Mata Diklat Produktif Desain Web di Kompetisi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMKN 1 Wonosobo" (Skripsi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), 17, diakses 27 Januari 2020, <https://eprints.uny.ac.id/21626/pdf>.

ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui e-learning.

b. *Web Centric Course*

Web centric course adalah penggunaan internet yang memudahkan antara belajar jarak jauh dan tatap muka dikelas (konvensional). Sebagian materi disampaikan melalui internet dan tatap muka dikelas.

c. *Web Enhanced Course*

Web enhanced course adalah pemanfaatan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan dikelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayangan dan komunikasi antara peserta didik dengan pengajar, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan narasumber lain.

E-Learning sangat berguna bagi para siswa dan mahasiswa dalam mempelajari materi pembelajaran, karena dengan teknologi ini mereka dapat belajar secara fleksibel dimanapun dan kapanpun dibutuhkan. Materi yang kurang dipahami oleh siswa dan mahasiswa ketika disekolah maupun dikampus dapat dipelajari kembali melalui e-learning sehingga akan lebih memudahkan untuk memahami materi dengan lebih banyak waktu karena tidak terbatas.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa, e-learning merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar secara konvensional, dengan menggunakan beberapa fasilitas seperti diskusi secara langsung antara pengajar dengan mahasiswa, atau mahasiswa dengan mahasiswa, penyampaian materi kuliah kemahasiswa baik menggunakan teknologi internet, intranet, maupun teknologi jaringan komputer lainnya, penyampaian tugas-tugas mahasiswa serta ujian yang dilakukan secara online. Dengan demikian untuk melakukan pengukuran kebermanfaatan, melalui metode Nielsen atau Nielsen Model Usability. Usability merupakan salah satu atribut yang digunakan untuk mengukur seberapa mudah suatu antarmuka yang digunakan. Ada 5 komponen usability yang digunakan, diantaranya adalah :

- a. *Learnability* (kemampuan belajar), aspek yang diukur adalah seberapa mudah pengguna untuk mempelajari, menjalankan dan seberapa cepat pengguna mampu menggunakan suatu fungsi disistem
- b. *Efficiency* (efisiensi), aspek yang digunakan untuk mengukur kecepatan dan ketepatan pengguna dalam mengakses sistem
- c. *Memorability* (daya ingat), aspek yang digunakan untuk mengukur seberapa mudah pengguna untuk menggunakan dan terbiasa kembali untuk menggunakan sistem setelah lama tidak menggunakannya

- d. *Errors* (kesalahan), aspek yang digunakan berapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna dan kesalahan dalam melakukan beberapa tugas ketika mengakses suatu sistem
- e. *Satisfaction* (kepuasan), aspek yang digunakan untuk mengukur kesenangan, kenyamanan, dan manfaat pengguna dalam mengakses suatu sistem.

Pemanfaatan media pembelajaran elektronik (e-learning) dalam proses pembelajaran, sangatlah membantu siswa dalam memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan. Peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran yang sangat berguna bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggung jawab berbagai macam, baik dalam pendidikan, di keluarga dan dimasyarakat.¹⁰

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media secara kreatif akan

¹⁰ R. Nurmazidah, "BAB II Landasan Teori A.Kajian Teori 1. Pengertian Media Pembelajaran(Skripsi Repository IAIN Tulungagung, 2018), 8-9, diakses 23 Novembaer 2019, <https://eprints.uny.ac.id/63004/4/BAB%20II.pdf>.

memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan individu mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.¹¹

Ada beberapa alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa/mahasiswa, dan memungkinkan siswa/mahasiswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik,
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pengajar, sehingga para siswa/mahasiswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Para siswa/mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian saja, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

2. Tujuan dan Manfaat E-Learning

Tujuan dari adanya e-learning yaitu untuk meningkatkan daya serap dari para mahasiswa atas materi yang diajarkan, meningkatkan partisipasi aktif

¹¹ Aznawir, Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Coiputra Press, 2002),

dari mahasiswa, meningkatkan kemampuan belajar mandiri, dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran. Diharapkan dengan adanya e-learning ini mahasiswa dapat belajar mandiri tanpa tidak harus selalu terpaku pada apa yang selalu akan diberikan oleh para pemberi materi (guru ataupun dosen). Tujuan e-learning juga untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai fasilitas teknologi informasi seperti, komputer dan yang lainnya.¹²

Selain itu juga ada beberapa manfaat e-learning bagi dunia pendidikan secara umum, yaitu : (1) fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka e-learning memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran. (2) Independent Learning, yaitu kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu model yang ingin dipelajarinya terlebih dahulu. (3) biaya, banyak biaya yang bisa dihemat dari cara pembelajaran dengan menggunakan e-learning. (4) fleksibilitas kecepatan pembelajaran, karena pembelajaran e-learning dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. (5) efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran e-learning dapat berupa simulasi dan

¹² Rizki dkk, "Analisis Sistem E-Learning Pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta." *Jurnal Sistem Pembelajaran*(2013) : 27-28, diakses 13 November 2019. <http://eprints.binadarma.ac.id/id/eprint/374/pdf>.

kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih.¹³

3. Strategi Penggunaan E-Learning

Ada beberapa strategi penggunaan e-learning untuk menunjang pelaksanaan proses belajar, yaitu :

- a. diharapkan dapat meningkatkan daya serap dari peserta didik atas materi yang diajarkan dalam meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik
- b. meningkatkan kemampuan belajar mandiri peserta didik, meningkatkan kualitas materi pendidikan dan pelatihan
- c. meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi
- d. memperluas daya jangkauan proses belajar-mengajar dengan menggunakan internet
- e. dan tidak terbatas pada ruang dan waktu.

Untuk mencapai hal-hal tersebut di atas, dalam pengembangan suatu aplikasi e-learning perlu diperhatikan bahwa materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan saja memperhatikan dengan seksama teknik belajar mengajar yang digunakan, memperhatikan teknik evaluasi kemajuan peserta didik dan

¹³ Wiwin Hartanto, "Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Ekonomi* (2016) : 37, diakses 20 Desember 2019.
<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438/pdf>.

penyimpanan data kemajuan peserta didik. Materi dari proses pembelajaran dapat diambil dari sumber-sumber yang valid dan dengan teknologi e-learning, materi bahkan dapat diproduksi berdasarkan sumber dari tenaga-tenaga ahli. Dalam penerapan teknologi seperti penggunaan e-learning, perlu diformulasikan strategi yang jelas sebagai acuan. Penyusunan strategi e-learning seperti disampaikan Empy (2005) berguna untuk :

- a. memperjelas tujuan pelatihan atau pendidikan yang ingin dicapai
- b. mengetahui sumberdaya yang dibutuhkan
- c. membuat semua pihak yang terlibat untuk tetap mengacu pada tujuan yang sama
- d. dan mengetahui pengukuran keberhasilannya¹⁴

4. Fungsi E-Learning

Kehadiran teknologi informasi telah membawa perubahan pada sektor pendidikan perguruan tinggi yang pada awalnya berbasis manual kemudian berkembang menjadi sistem perkuliahan online (e-learning). Menurut Siasahan (2001). Ada tiga fungsi pembelajaran elektronik (e-learning) terhadap kegiatan pembelajaran didalam ruang, yaitu :

- a. *Suplemen* (tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada

¹⁴ *Ibid...*61.

kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik, sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. *Komplemen* (pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen, apabila materi e-learning dipergunakan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima oleh para siswa/mahasiswa sebagai komplemen berarti materi. E-Learning diprogramkan untuk menjadi materi atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

c. *Substitusi* (pengganti)

Tujuan dari e-learning sebagai pengganti kelas konvensional adalah agar peserta didik dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahan sesuai dengan waktu dan aktifitas lain sehari-hari. Ada tiga (3) alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat diikuti peserta didik : (1) sepenuhnya secara tatap muka, (2) sebagian secara tatap muka dan sebagaia lagi melalui internet, atau bahkan, (3) sepenuhnya melalui internet.¹⁵

¹⁵ M.Ridwan, "BAB II Landasan Teori A. Konsep E-Learning" (Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2011) , 33, diakses 20 Desember 2019, <https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2009-1-00052-IF%20Bab%202.pdf>.

5. Pemanfaatan E-Learning

Dalam penerapan pemanfaatan e-learning ada beberapa proses pemanfaatan pembelajaran yang sudah jelas tidak diragukan lagi, yaitu :

- a. E-learning membawa pengetahuan kepada kita; bukan kita yang pergi untuk mendapatkan pengetahuan. Kita dapat belajar dan mengakses pengetahuan kapanpun dan bagaimanapun.
- b. E-learning membebaskan pikiran kita dan memperbaiki cara berpikir kita. Dengan e-learning kita dapat meng-update kemampuan yang kita miliki, meningkatkan karir, serta belajar dengan cara yang menyenangkan.
- c. Karena e-learning merupakan fenomena dunia, siswa dapat menjalin komunikasi dengan siapapun di dunia ini, tanpa ada batasan.
- d. E-learning meningkatkan kemampuan komputer dan komunikasi karena pembelajaran dengan e-learning bersifat praktikal dan aktif seperti forum (grup), chat rooms, dan tidak terbatas pada jadwal dan buku yang telah dibutuhkan. Kemampuan belajar terasah dengan baik melalui e-learning.
- e. E-learning tidak terbatas pada satu bidang saja, karenanya tiap orang dapat mempelajari ilmu apapun yang ia sukai baik yang berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pekerjaan ataupun sekolahnya.

- f. E-learning menyediakan sumber belajar yang tidak terbatas dan tidak sekedar audiovisual.
- g. Karena e-learning bersifat individu, siswa dapat terhindar dari stres dan tekanan yang biasa dialami saat mengikuti pembelajaran secara tradisional. Dengan e-learning, siswa dapat misalnya mengikuti ujian ketika ia siap dan terlibat dalam berbagai proyek sebagai tugas mahasiswa.
- h. E-learning bersifat interaktif dan inovatif. Suatu pelajaran dapat diajarkan melalui kuis different it is interactive and innovative. Suatu pelajaran dapat diajarkan melalui gambar maupun grafik dan proses pembelajaran seringkali berlangsung tanpa disadari oleh siswa.
- i. E-learning sangat menekankan pada kerja tim dan interaksi. Dan karena e-learning melibatkan penggunaan teknologi secara ekstensif, tanpa sadar siswa akan lebih familiar atau mahir dan karenanya percaya diri berhubungan dengan teknologi.
- j. E-learning membangun keingintahuan dan kreativitas siswa karena siswa didorong untuk mengeksplorasi berbagai situs yang berbeda dan kemudian menemukan, memahami serta menyelesaikan sekumpulan tugas secara mandiri.¹⁶

Ketika proses pendidikan telah berkembang menjadi berbasis online, maka tetap diperlukan fasilitas pendukung yaitu perpustakaan, namun

¹⁶ Ariyawan Agung Nugroho, S.T., "Pemanfaatan E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Penerapan TIK Dalam Proses Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Informasi*, (2008), 7-8. diakses 23 September 2019. <http://journal.uny.ac.id/index.php/articel/13640/pdf>.

memang disadari bahwa perpustakaan konvensional tidak dapat mendukung proses e-learning. Oleh karena itu perpustakaan perlu menyesuaikan ke dalam sistem yang dapat diterima oleh sistem tersebut.

6. E-Learning dalam Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital adalah sebuah sistem yang memiliki objek informasi bersifat elektronik dengan melalui proses pengorganisasian yang meliputi: pengumpulan/pemilahan, pendiskripsian bibliografis, penyimpanan, penyebaran dan penemuan melalui media ICT. Beberapa peran perpustakaan digital dalam menerapkan e-learning, antara lain :

1. Sebagai source of references
2. Sebagai media untuk mempublikasikan materi e-learning
3. Sebagai media untuk mengembangkan pembelajaran jarak jauh tanpa dibatasi oleh waktu
4. Sebagai pendorong kinerja mahasiswa
5. Untuk meningkatkan kualitas, kuantitas dan kelengkapan sumberdaya pembelajaran berbasis teknologi informasi
6. Agar materi pembelajaran mudah ditemukan dari waktu ke waktu tanpa harus diketahui di mana materi disimpan
7. Memastikan bahwa, sumberdaya pembelajaran tersedia dari waktu-ke waktu yang selalu up-to-date
8. Sebagai media untuk penyimpanan materi pembelajaran langka dan memungkinkan akan cepat rusak jika disajikan dalam bentuk cetak
9. Sebagai media untuk menciptakan integrated learning environments

Maka dengan adanya e-learning dengan perpustakaan digital dapat membuat, lingkungan yang memberikan kesempatan bagi teknologi informasi untuk berperan dalam mendukung proses pembelajaran. Atau boleh dikatakan bahwa, e-learning merupakan suatu jenis pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik dengan menggunakan media internet, atau media jaringan komputer.

7. Implementasi (Penerapan) E-learning

Implementasi sistem e-learning pada hakekatnya merupakan salah satu tahapan pengembangan dalam perangkat lunak. Menurut Ali (2006), pengembangan e-learning pada sebuah lembaga pendidikan diperlukan sebuah teknologi pendukung, yaitu tersedianya komputer yang memadai, yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak.

a. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam sistem e-learning sebenarnya tidak berbeda jauh dengan sistem jaringan komputer. Adapun perangkat keras yang diperlukan adalah : (komputer survey) yang berfungsi untuk melayani, (komputer database) yang berfungsi untuk menyimpan database materi pembelajaran dan data-data yang diperlukan, (komputer klien) yang digunakan untuk interface dalam mengakses ke sistem e-learning, (hub/switch) yang digunakan untuk menghubungkan komputer server dengan klien.

b. Perangkat Lunak

Perangkat lunak dalam penerapan sistem e-learning diperlukan karena sistem ini berbasis pada aplikasi jaringan komputer. Adapun bagian-bagian dari perangkat lunak tersebut adalah : (sistem operasi) yang diperlukan untuk mendukung kerja sistem-sistem yang lain agar dapat beroperasi, (web server) sebuah software yang digunakan sebagai server untuk pembelajaran berbasis web, (database server) sebuah software yang digunakan untuk mengatur database dalam penyelenggaraan e-learning, (web viewer) sebuah perangkat yang digunakan untuk menampilkan informasi yang diminta oleh pengguna, (web browser) sebuah perangkat yang digunakan untuk mengakses halaman web di komputer pengguna.

8. Kebutuhan Informasi

a. Defenisi Kebutuhan Informasi

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami pengertian dari kebutuhan informasi, penulis akan mengutip pendapat para pakar salah satu diantaranya adalah menurut Balkin dalam Yusuf yang menyatakan bahwa kebutuhan informasi terjadi karena keadaan tidak menentu yang timbul akibat terjadinya dalam diri manusia antara pengetahuan dimiliki dengan yang dibutuhkan, sehingga pemakai akan mencari informasi untuk memenuhi kebutuhannya.¹⁷

¹⁷ Pawit M. Yusuf & Rini Rachmatika. *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009), 38-39.

Sementara the library association menyatakan kebutuhan informasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengetahui bahwa pengetahuan yang dimilikinya tentang sesuatu subyek tidak mencukupi.¹⁸

Sebuah informasi akan dicari jika mengandung unsur yang menarik bagi seseorang, seperti halnya sebuah pesan dimedia diberi bumbu-bumbu tambahan agar khalayak semakin penasaran dan tertarik untuk menelusuri sebuah informasi. Informasi juga merupakan kumpulan kata, fakta, dan fenomena yang yang terangkum dalam bungkus bahasa maupun kata-kata.

b. Faktor yang Mempengaruhi Kebutuhan Informasi

Terdapat banyak kegiatan yang dilakukan dalam memenuhi kebutuhan informasi dan setiap orang memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda. Adanya kebutuhan informasi setiap orang tentunya disebabkan oleh berbagai faktor, menurut Ishak menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi kebutuhan informasi pengguna yaitu :¹⁹

¹⁸ Fitri Tjptasari dan Madinatul Munawarah Ridwan. "Kebutuhan Informasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, No. 1(2017) :62. diakses 22 November

2019. <http://jurnal.stainponogoro.ac.id/researchgate/net/article/332901558/pdf>.

¹⁹ Ishak. "Kebutuhan Informasi Mahasiswa Program Pendidikan Dokter Spesialis (PPDS) FK-UID dalam Meneliti Tugas Journal Reading." *Jurnal Database* 2, No. 2. (2006): 94. diakses 22 November 2019. <https://journal.researchgate.net/publication/view/43983418/pdf>.

1) Kebutuhan individu (*person*)

Kebutuhan yang ada dalam diri individu meliputi kebutuhan psikologi, kebutuhan afektif, dan kebutuhan kognitif, ketiga kebutuhan ini secara langsung mempengaruhi kebutuhan informasi.

2) Peran sosial (*social role*)

Peran sosial meliputi peran kerja dan tingkat kinerja (*performance level*) akan mempengaruhi faktor kebutuhan yang ada dalam individu.

3) Lingkungan (*environment*)

Faktor lingkungan, meliputi lingkungan kerja, lingkungan sosial budaya, lingkungan politik ekonomi juga akan mempengaruhi peran sosial maupun faktor kebutuhan individu.

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi kebutuhan informasi menurut Crawford dalam Tawab yaitu : (1) kegiatan pekerjaan (2) disiplin ilmu (3) tersedianya berbagai fasilitas (4) jenjang jabatan individu (5) factor motivasi terhadap kebutuhan informasi (6) kebutuhan untuk mengambil keputusan (7) kebutuhan untuk mencari gagasan baru (8) kebutuhan untuk mendapatkan informasi yang tepat (9) kebutuhan untuk

memberikan kontribusi profesional (10) kebutuhan untuk melakukan penemuan baru.²⁰

c. Tujuan dan Manfaat Kebutuhan Informasi

Dilingkungan perpustakaan perguruan tinggi maupun perpustakaan khusus, layanan informasi ini sangat berperan yang bertujuan dalam membantu mahasiswa atau peneliti dalam memperoleh berbagai rujukan untuk mempercepat dalam kegiatan penelitian dan penulisan karya ilmiah.²¹

Tujuan lain dari informasi adalah meningkatkan layanan kepada pemakai dengan cara mendayagunakan keloksi yang dimiliki secara bersama-sama, diperlukan koordinasi yang kuat, efektif dan efisien serta ekonomis, tidak hanya dari segi biaya, tetapi juga dari segi teknis perpustakaan dan dokumentasi.

Sedangkan sudjana, dkk menyatakan, tentang tujuan dan pemanfaatan media teknologi adalah :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa/mahasiswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar tersendiri,
- 2) Bahan pelajaran akan lebih terbantu maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa/mahasiswa,

²⁰ T. Tawaf, Khaidir Alimin, “Kebutuhan Informasi Manusia Sebuah Pendekatan Kepustakaan.” *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*.15. no.1. (2012): 55. Diakses 25 november 2019. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/index.php/kutubkhanah/article/view/249/pdf>.

²¹ Purwani Istiana, *Layanan Perpustakaan* (Yogyakarta : ombak, 2014), 31.

- 3) Metode mengajar yang diberikan oleh pengajar akan lebih bervariasi,
- 4) Dan siswa akan lebih semangat dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Manfaat kebutuhan informasi bagi pengguna yaitu dengan kehadiran teknologi komputer dengan kekuatan prosesnya telah memungkinkan pengembangan sistem informasi yang berbasis komputer. Dengan memanfaatkan teknologi komputer manfaat yang didapat berupa kemudahan menyimpan, mengorganisasi dan melakukan pengambilan terhadap berbagai data. Pelayanan informasi ini membantu pemustaka untuk mengatasi ledakan informasi dan membuka jalan untuk berinovasi.

Manfaat selanjutnya, pelayanan informasi memberikan keunggulan akses yang lebih cepat, efisien, dan handal atas pesaing, yang akhirnya diwujudkan sebagai alat penting atau dukungan terhadap pengambilan keputusan pada tingkat lembaga.²²

d. Sumber-sumber Informasi

Umumnya sumber informasi dapat dibedakan atas bahan cetakan seperti buku, terbitan berkala (majalah) dan bahan cetakan seperti microfilm, microfis, film, video kaset, kaset rekaman suara, CD (Compact

²² Rosa Widyawan, *Agar Informasi Menjadi Lebih Seksi: Pengantar Layanan Kemas Ulang Informasi* (Jakarta: Media Kompas Indonesia, 2014), 59-61.

Disk).²³ Adapun penjelasan berbagai sumber informasi diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Sumber Utama/Pertama (*Primary Source*)

Sumber utama memuat informasi yang berupa karangan asli yang ditulis secara lengkap. Kepustakaan ini biasanya berupa hasil penelitian orisinal, yaitu penelitian tentang teori baru maupun aplikasinya, atau penjelasan suatu ide atau gagasan dalam disiplin suatu ilmu tertentu, yaitu seperti : 1. Laporan penelitian (hasil penelitian terbaru atau kelanjutan dari hasil penelitian sebelumnya), 2. Majalah ilmiah (terbitan hasil penelitian yang diterbitkan secara periodik dalam frekuensi tertentu ; seperti jurnal, prosiding, warta, dll). 3. Bahan tidak/belum diterbitkan (makalah hasil penelitian yang sudah diseminarkan, 4. Monografi penelitian, merupakan laporan penelitian asli yang diterbitkan secara khusus karena isinya cukup panjang bila diterbitkan dalam majalah ilmiah.

2) Sumber Kedua (*Second Source*)

Merupakan sumber rujukan yang menunjukkan keberadaan kepustakaan primer yang berisi informasi yang disajikan secara singkat yaitu : (Bibliografi, Majalah Indeks, Majalah sari karangan, Review, Risalah, Ensiklopedi, Kamus, Buku dll).

²³ Siti Sumarningsih, "Pengembangan Koleksi Perpustakaan." *Jurnal Komunikasi dan Informasi Perpustakaan* 3. no. I. (2001), 2, diakses 27 November 2019. Journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/view/1707.

3) Sumber Ketiga (*Tertiary Source*)

Merupakan ringkasan sumber sekunder, antara lain : buku ajar/buku teks, 2. Direktory, berupa buku yang memuat daftar alamat, dll yang disusun untuk pembaca mudah menemukan dokumen sesuai subyek.

Bisa dilihat pada dasarnya kebutuhan dibutuhkan oleh banyak orang dimulai dari kebutuhan tingkat dasar manusia yang beragam sampai dengan keinginannya untuk mencapai suatu yang diinginkan, namun dapat disimpulkan bahwa semua informasi yang dikaitkan dan diolah dengan informasi lain yang sudah dimiliki sebelumnya untuk kemudian dicari pola kaitannya guna menghasilkan pengetahuan baru.

9. Implementasi Pemanfaatan E-Learning dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa

Kalangan civitas akademika cenderung membutuhkan informasi yang lebih banyak dari masyarakat pada umumnya, pemustaka dari kalangan civitas akademika seseorang yang datang ke perpustakaan untuk mencari informasi yang dibutuhkannya,

bisa jadi informasi tersebut untuk menunjang perkuliahan ataupun informasi umum lain.²⁴

²⁴ Fitri Tjiptasari dan Madinatul Munawarah Ridwan, "Kebutuhan Informasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 9. no. 1 (2017): 62, diakses 24 November 2019. <https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/4630/1/Hairi%20Purnama.pdf>.

Dalam proses belajar mengajar yang sesungguhnya, terutama dinegara yang koneksi internetnya sangat lambat, pemanfaatan sistem e-learning tersebut bisa saja digabung dengan sistem pembelajaran konvensional. Dengan adanya Implementasi atau penerapan juga merupakan salah satu dari tahapan pengembangan suatu e-learning. Selain itu dengan adanya penerapan e-learning juga dapat meningkatkan kualitas sebuah universitas atau lembaga-lembaga lainnya.

Dalam pembelajaran menggunakan e-learning sangat membantu dan mempermudah para mahasiswa/i dalam memenuhi kebutuhan informasi perkuliahan di akademik (kampus). Itu semua terbukti dari pemanfaatan e-learning yang sudah dimanfaatkan secara efisien oleh mahasiswa dan dosen dalam proses belajarmengajar, karena melalui e-learning para mahasiswa bisa memanfaatkan pembelajaran online (e-learning) jika tidak sempat mengikuti pembelajaran manual yang sempat ditinggalkan didalam kelas, seperti bahan atau materi kuliah, modul, soal, dan lain-lain yang diupload oleh dosen kedalam e-learning. Sehingga dengan adanya pemanfaatan e-learning yang dilakukan oleh mahasiswa/i dapat memenuhi kebutuhan informasi pembelajaran yang mereka butuhkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan disini diartikan sebagai suatu cara atau teknik yang dilakukan dalam proses penelitian. Sedangkan penelitian diartikan sebagai upaya dalam bidang ilmu pengetahuan yang dijalankan untuk memperoleh fakta-fakta dan prinsip-prinsip dengan sabar, hati-hati dan sistematis untuk mewujudkan kebenaran.²⁵

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah “tradisi tertentu dalam bidang ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada manusia dalam wawancara dalam kawasannya sendiri yang berhubungan dengan orang tersebut.”²⁶ Menurut Lexi J. Moleong, menyebutkan bahwa, “metode kualitatif merupakan merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati sebagai suatu kebutuhan”.²⁷ Dengan demikian penelitian kualitatif berakar pada latar belakang alamiah sebagai kebutuhan mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif dan mengadakan analisis data secara induktif.

²⁵ Mardalis, *Metode Penelitian: suatu pendekatan proposal* (Jakarta : Bumi Aksara, 2014), 24.

²⁶ Lexi J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung : Remaja Rosda Karya, 2007), 47.

²⁷ *Ibid....*11

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat penulis melakukan penelitian. Adapun yang menjadi tempat atau lokasi penelitian dalam penelitian ini adalah pada kampus Sekolah Tingkat Keguruan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsampena (STKIP BBG) yang beralamat di Jln. Tanggul Krueng Aceh, Rukoh Darussalam, Banda Aceh. penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai dengan September 2019, penelitian ini berkisarselama 2 bulan. Alasan penulis melakukan penelitian dikampus ini, karena kampus ini merupakan salahsatu kampus swasta yang telah menyediakan atau menerapkan sebuah web atau sistem (e-learning) untuk memudahkan mahasiswa/i dalam memenuhi kebutuhan informasi pembelajaran dikampus yang menarik untuk diteliti lebih dalam lagi dengan jangkauan lokasi yang dapat dengan mudah penulis mendapatkan data yang diperlukan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek merupakan suatu bahasan yang sering dilihat pada suatu penelitian. Manusia, benda, ataupun lembaga yang sifat keadaannya akan diteliti adalah sesuatu yang didalam dirinya terkandung objek penelitian. Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan hasil penelitian. Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian disebut juga dengan istilah informan. Informan adalah orang yang dipercaya menjadi narasumber atau sumber informasi oleh peneliti yang akan memberikan informasi secara akurat untuk melengkapi data penelitian. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah kepada mahasiswa STKIP BBG Band Aceh.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, objek adalah hal, perkara, atau yang menjadi pokok pembicaraan. Dengan kata lain objek penelitian adalah sesuatu yang menjadi focus dari sebuah penelitian, dan objek inilah yang akan dikupas dan dianalisis oleh peneliti berdasarkan teori-teori yang sesuai dengan objek penelitian objek yang dijadikan sumber dalam penelitian ini adalah pemanfaatan e-learning.

D. Kredibilitas Data

Data dalam penelitian adalah segala-galanya. Oleh karena itu, data harus benar-benar valid. Ukuran validitas suatu penelitian terdapat pada alat untuk menjangkau data, apakah sudah tepat, benar, sesuai dengan mengukur apa yang harus diukur. Alat untuk menjangkau data penelitian kualitatif terletak pada penelitiannya yang dibantu dengan metode wawancara, observasi dan dokumentasi.²⁸

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis, mengenai fenomena tertentu di lokasi penelitian yang kita ambil. Observasi (pengamatan) adalah melakukan pengamatan langsung pada suatu objek penelitian.²⁹

Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipatif dengan cara mengamati kejadian, proses yang terjadi di lokasi

²⁸ Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Alfabeta, 2013), 164.

²⁹ Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian :Tesis, Skripsi, Disertasi*(Jakarta: prenada media, 2016), 23.

penelitian. Adapun yang diamati adalah para mahasiswa/i yang memanfaatkan atau menggunakan e-learning dalam terhadap pemenuhan informasi pembelajaran yang dibutuhkan. Dengan observasi ini penulis dapat mengetahui secara langsung kejadian-kejadian yang sedang terjadi dilapangan.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau Tanya jawab.³⁰ Wawancara dalam penelitian kualitatif sifatnya mendalam, karena bertujuan untuk mengeksplorasi informasi secara holistik dan jelas dari informan.

Wawancara dapat digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan peneliti berkeinginan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan informan lebih mendalam. Jenis wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur (Semistruktur interview). Wawancara semiterstruktur adalah dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur yang dilakukan pada mahasiswa/i.³¹

³⁰ Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodologi Penelitian Kualitatif*(Bandung : Alfabeta, 2010), 130.

³¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif*(Bandung : Alfabeta 2017), 115.

F. Teknk Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan suatu uraian dasar hingga ditemukan jawaban dari tujuan penelitian.³² Analisis merupakan bagian yang sangat penting dalam metode ilmiah, karena dengan analisis data tersebut dapat diberi arti dan makna dalam memecahkan masalah penelitian.

Selanjutnya adalah tahap analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, peneliti akan menganalisa data-data yang sudah ada dengan sistematis, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap sesuai dengan hasil catatan lapangan untuk menentukan apa yang menjadi fokus dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik analisis data kualitatif.

³² Marzuki. *Metodelogi Riset* (Yogyakarta : Fakultas Ekonomi UI, 1989), 187.

1. Reduksi Data

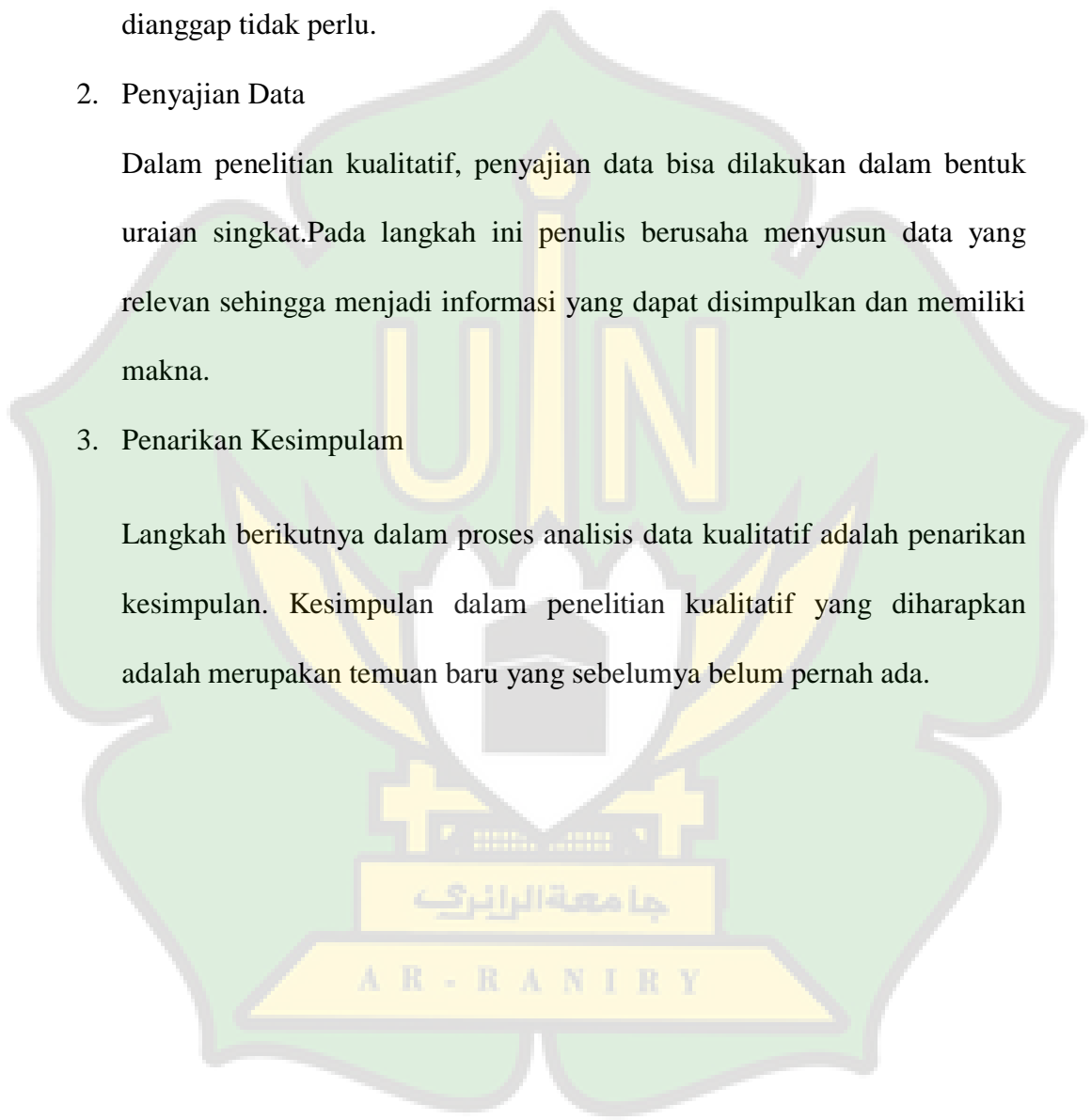
Yaitu membuat rangkuman, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan pola, serta membuang yang dianggap tidak perlu.

2. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat. Pada langkah ini penulis berusaha menyusun data yang relevan sehingga menjadi informasi yang dapat disimpulkan dan memiliki makna.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah berikutnya dalam proses analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tentang E-Learning di Universitas STKIP BBG Banda Aceh

1. Sejarah Sistem Informasi Pembelajaran Elektronik

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsempena (STKIP BBG) berdiri sejak 5 September 2003. Pada awal pendirian sekolah tinggi tahun 2003, program studi yang diselenggarakan ada tiga yaitu S-1 Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, D-II Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan D-II Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak (PGTK). Dan terus bertambah pada tahun-tahun selanjutnya, sampai pada tahun 2010 program studi tersebut di STKIP BBG mengelola 6 program studi, yaitu : (1) Pendidikan Bahasa Indonesia (PENBI). (2) Program Studi Pendidikan Jasmani (PENJAS). (3) Program Studi Pendidikan Matematika (PMAT). (4) Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris (PBI). (5) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). (6) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Dan pada tahun 2016, seluruh program studi di STKIP BBG telah meningkatkan status akreditasinya.³³

³³ STKIP BBG Banda Aceh, "Sejarah STKIP BBG." (2017), diakses 25 Desember 2019, <https://www.stkipetsempena.ac.id/sejarah>

Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsampena (STKIP BBG) Banda Aceh merupakan kampus swasta yang telah menggunakan pembelajaran elektronik. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran mahasiswa dan mahasiswi di kampus tersebut. Aplikasi atau sistem yang digunakan di kampus STKIP BBG yaitu aplikasi atau sistem, E-learning.

Sebelum memiliki aplikasi ini kampus STKIP BBG ini kewalahan menghadapi para mahasiswa/i dalam sistem pembelajaran. Kemudian kampus tersebut barulah menggunakan aplikasi e-learning ini untuk mempermudah semua mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan pembelajaran di kampus. E-Learning di STKIP BBG telah ada lebih kurang sejak tahun 2016, dan mulai digunakan semenjak tahun 2017 dan 2018 belakangan ini sampai sekarang.³⁴

2. Visi dan Misi kampus STKIP BBG

a. Visi

Menjadi perguruan tinggi pendidikan guru yang unggul, mandiri dan religius serta berdaya saing di kawasan Asia Tenggara pada tahun 2033.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan profesional guru yang unggul dan berkualitas sesuai dengan bidang keilmuan dan keahlian

³⁴ Hasil wawancara dengan pustakawan perpustakaan stkip bbg Banda Aceh pada tanggal 30 Desember 2019.

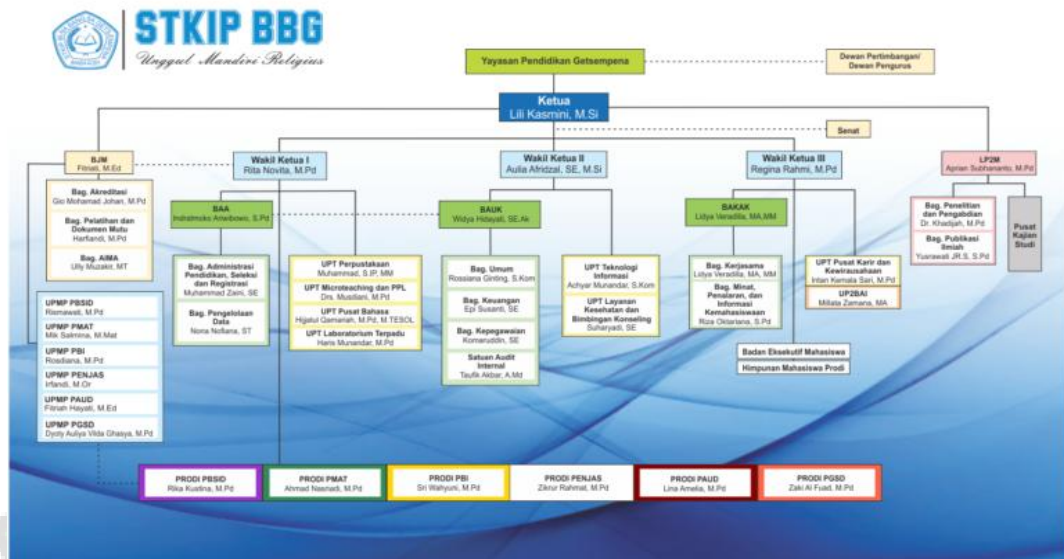
- 2) Mengembangkan budaya meneliti dan mempublikasikan hasil penelitian untuk kepentingan dibidang pendidikan sebagai upaya meningkatkan daya saing dalam kehidupan di masyarakat
- 3) Menyelenggarakan layanan pengabdian kepada masyarakat secara mandiri sesuai kebutuhan masyarakat
- 4) Meningkatkan kapasitas kelembagaan yang professional melalui kerjasama dengan seluruh stakeholder
- 5) Menerapkan dan menjunjung tinggi nilai-nilai keagamaan dalam mengembangkan pendidikan, penelitian maupun pengabdian dimasyarakat.³⁵

3. Unit Kegiatan Mahasiswa

- a. Ukm seni dan budaya
- b. Ukm kependidikan
- c. Ukm olahraga
- d. Korps suka rela (KSR) PMI

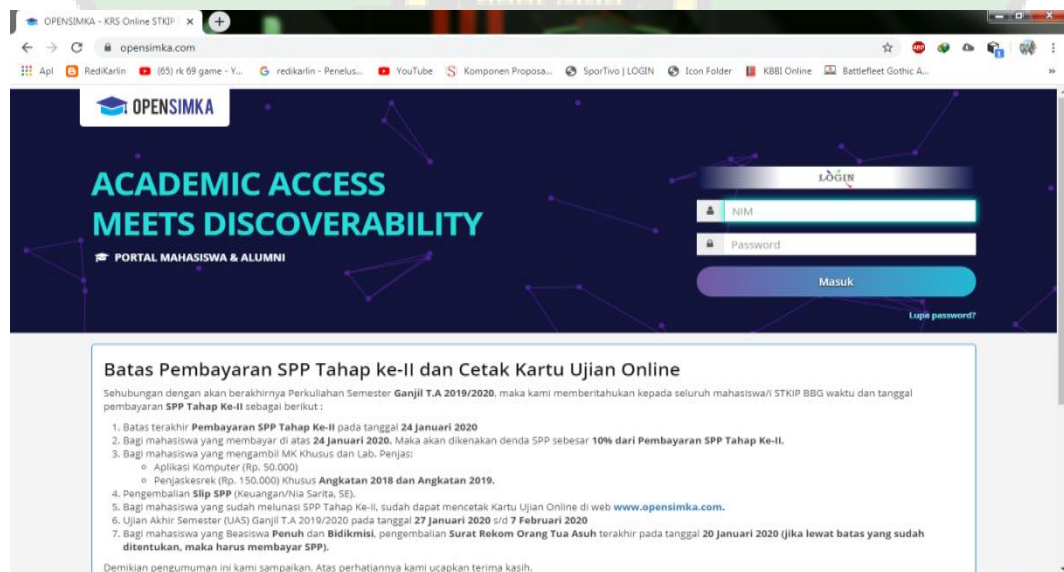
³⁵ STKIP BBG Banda Aceh, “Visi dan Misi STKIP BBG.” (2019), diakses 25 Desember 2019, [https://www. Stkipetsempena.ac.id/visi-misi](https://www.Stkipetsempena.ac.id/visi-misi)

4. Struktur Organisasi Kampus STKIP BBG



5. Gambaran umum E-learning

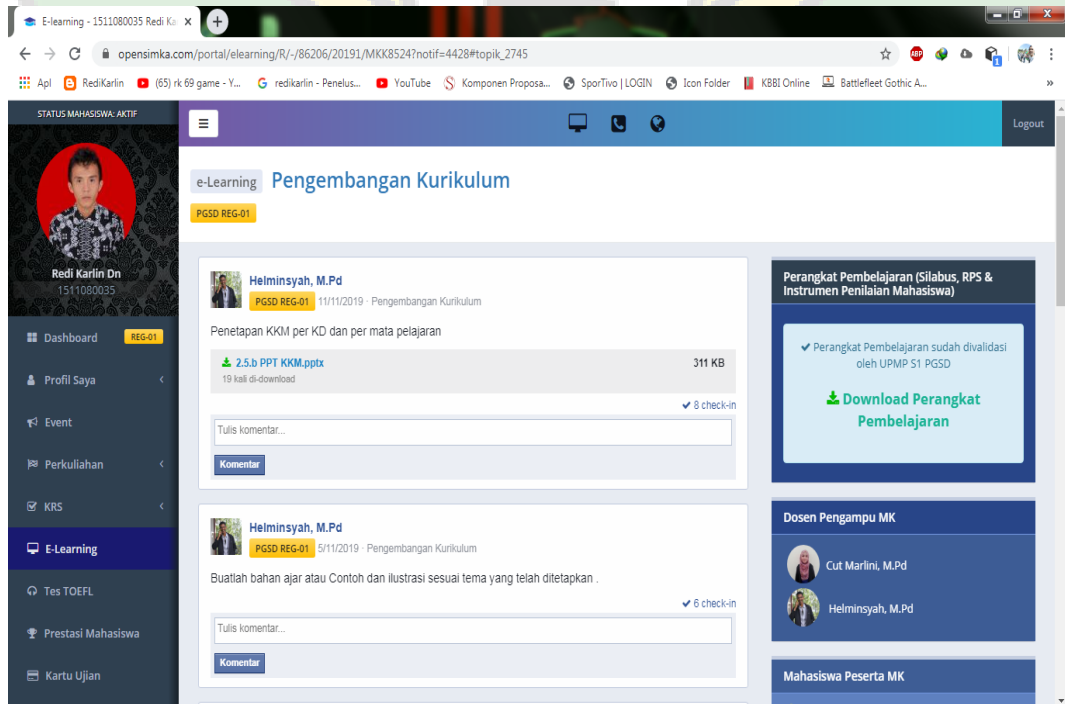
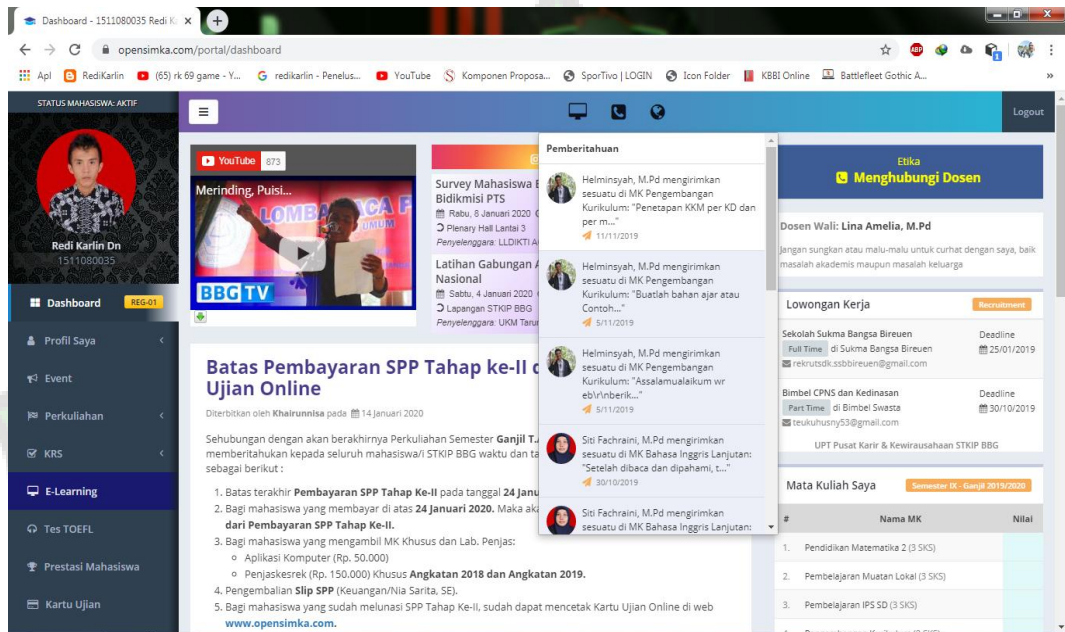
- Halaman utama sebelum membuka sistem e-learning harus memasukkan sandi dengan menggunakan nim mahasiswa masing-masing.



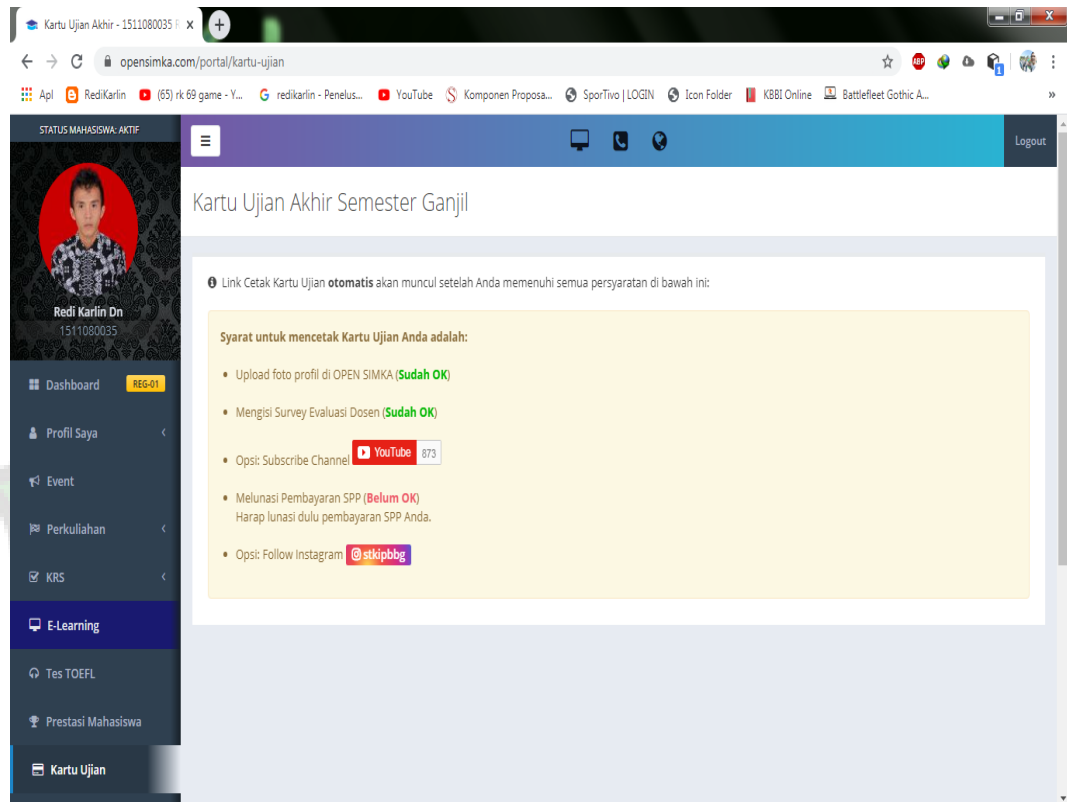
- b. Halaman utama e-learning sesudah memasukkan sandi (nim) dan masuk kesistem, dan disinilah kita memilih menu yang ingin kita bukuk.

- c. Contoh beberapa menu yang ada dalam sistem e-learning, menu pemberitahuan etika menghubungi dosen dan pemberitahuan yang lainnya mengenai dosen.

- d. Ketika ingin melihat menu pemberitahuan dari dosen yang telah memberikan dan memasukkan seperti tugas, materi dari dosen dan pemberitahuan lainnya yang ditujukan untuk mahasiswa.



- e. Menu atau kolom komentar jika ada yang ingin memberi saran kepada dosen.



B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perpustakaan STKIP BBG Banda Aceh merupakan salah satu kampus suwasta dibanda aceh yang telah memiliki sistem pembelajaran elektronik, yang membantu lembaga kampus dalam memberikan pelayanan kepada pengguna (mahasiswa/i), serta membantu mahasswa/i dalam menyelesaikan pembelajaran dikampus. Aplikasi E-Learning digunakan untuk mempermudah pennguna dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

Berikut ini akan disajikan penelitian lapangan berupa hasil wawancara dengan informan :

1. *Learnability* (kemampuan belajar)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 pengguna (mahasiswa/i) di kampus STKIP BBG Banda Aceh yang dijadikan sebagai informan, terkait dengan tanggapan pengguna terhadap penerapan e-learning, saudara nurul askin (mahasiswa jurusan PGSD semester 9) mengatakan bahwa fungsi-fungsi yang terdapat didalam sistem e-learning sangat mudah mempelajarinya, karena tersusun dengan sistematis, sehingga mahasiswa mampu memahami soal-soal, materi belajar, dan tugas lainnya yang diberikan oleh dosen. Yang membuat mahasiswa semakin mudah mengakses e-learning karena didalam sistem e-learning juga diberikan materi-materi terdahulu sebelum diberikan soal untuk dijawab. biasanya mahasiswa mengakses e-learning tergantung tugas yang diberikan oleh dosen, diwaktu jam belajar sedang berlangsung.³⁶ Harapan pengguna terkait dengan adanya sistem e-learning dapat memudahkan selalu para pengguna baik pengguna senior maupun junior.

2. *Efficiency* (efisiensi)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 pengguna (mahasiswa/i) di kampus STKIP BBG Banda Aceh yang dijadikan sebagai informan, semua pengguna mengatakan, disaat mengakses e-learning tergantung pada jaringannya. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh 4 informan jurusan PGSD semester 9 dan 7, meakses sistem e-learning tergantung pada jaringan apa yang digunakan, jika jaringan yang digunakan bagus

³⁶ Hasil wawancara dengan mahasiswa di STKIP BBG Banda Aceh, pada tanggal, 27 Desember 2019.

maka aksesnya akan cepat, jika jaringannya kurang bagus maka aksesnyapun akan lelet (tidak efisien).³⁷ Informan yang lain juga mengatakan, jika internetnya lancar maka dalam hitungan detik langsung terbuka. Karena e-learningnya jarang rusak maka mahasiswa semakin mudah untuk mengaksesnya. Apalagi dosen sering memberikan tugas lewat e-learning, jika tugasnya harus terkumpul seminggu kedepan maka informan sering mengerjakan tugas tersebut diwarkop setelah jam belajar habis bersama teman-kelas yang lainnya.

3. *Memorability* (daya ingat)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 pengguna (mahasiswa/i) di kampus STKIP BBG Banda Aceh yang dijadikan sebagai informan, semua pengguna mengatakan, dengan adanya sistem e-learning dapat memudahkan pengguna. Sebagaimana yang disampaikan oleh saudari redi karlin, dengan adanya e-learning pekerjaan pengguna jadi lebih mudah untuk dilakukan.³⁸ Informan yang lain juga mengatakan, sangat mudah mengaksesnya karena tinggal buka sistem e-learning kemudian pilih apayang mau dikerjakan, jadi nggak ribet sehingga mudah diingat. Harapan pengguna terkait sistem e-learning ini semoga kedepannya semakin mempermudah dengan adanya pemberitahuan langsung tanpa perlu masuk lagi untuk melihat ada kiriman dari dosen atau tidak.

³⁷ Hasil wawancara dengan mahasiswa di STKIP BBG Banda Aceh, pada tanggal, 27 Desember 2019.

³⁸ Hasil wawancara dengan mahasiswa di STKIP BBG Banda Aceh, pada tanggal, 27 Desember 2019.

4. *Errors* (kesalahan)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 pengguna (mahasiswa/i) di kampus STKIP BBG Banda Aceh yang dijadikan sebagai informan, semua pengguna mengatakan terdapat errors dan kesalahan yang mungkin terjadi 20%. Sebagaimana yang disampaikan lesta pengguna semester 7 jurusan PGSD, errors kadang-kadang terjadi kalau keseringan nggak, terjadi errorpun karena ada pembaharuan, sedangkan kalau kesalahan yang terjadi tergantung yang pakainya siapa, terburu-buru atau bisa jadi tidak teliti.³⁹ Harapan pengguna terkait dengan sistem ini, semoga tidak terjadinya pembaharuan yang terlalu lama yang bisa menghambat pengguna.

5. *Satisfaction* (kepuasan)

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 pengguna (mahasiswa/i) di kampus STKIP BBG Banda Aceh yang dijadikan sebagai informan, semua pengguna mengatakan puas, senang dan bermanfaat dengan adanya sistem e-learning. Sebagaimana yang disampaikan oleh mirna purnama, pengguna semester 9 jurusan PGSD, nyaman dan senang mengakses e-learning karena materi yang diberikan jelas, bisa diakses dimana-mana, dan bermanfaat, bisa belajar mandiri apabila dosennya tidak bisa hadir untuk member materi perkuliahan. Sehingga mempermudah mahasiswa dalam belajar.⁴⁰ Harapan pengguna semoga kedepan sistem/aplikasi e-learning

³⁹ Hasil wawancara dengan mahasiswa di STKIP BBG Banda Aceh, pada tanggal, 27 Desember 2019.

⁴⁰ Wawancara dengan mahasiswa di STKIP BBG Banda Aceh, pada tanggal, 27 Desember 2019 di Perpustakaan STKIP BBG.

ini dapat ditingkatkan dan dipertahankan penggunaannya dalam membantu pembelajaran dan selalu bermanfaat bagi penggunanya (mahasiswa/i).



BAB V

PENUTUP

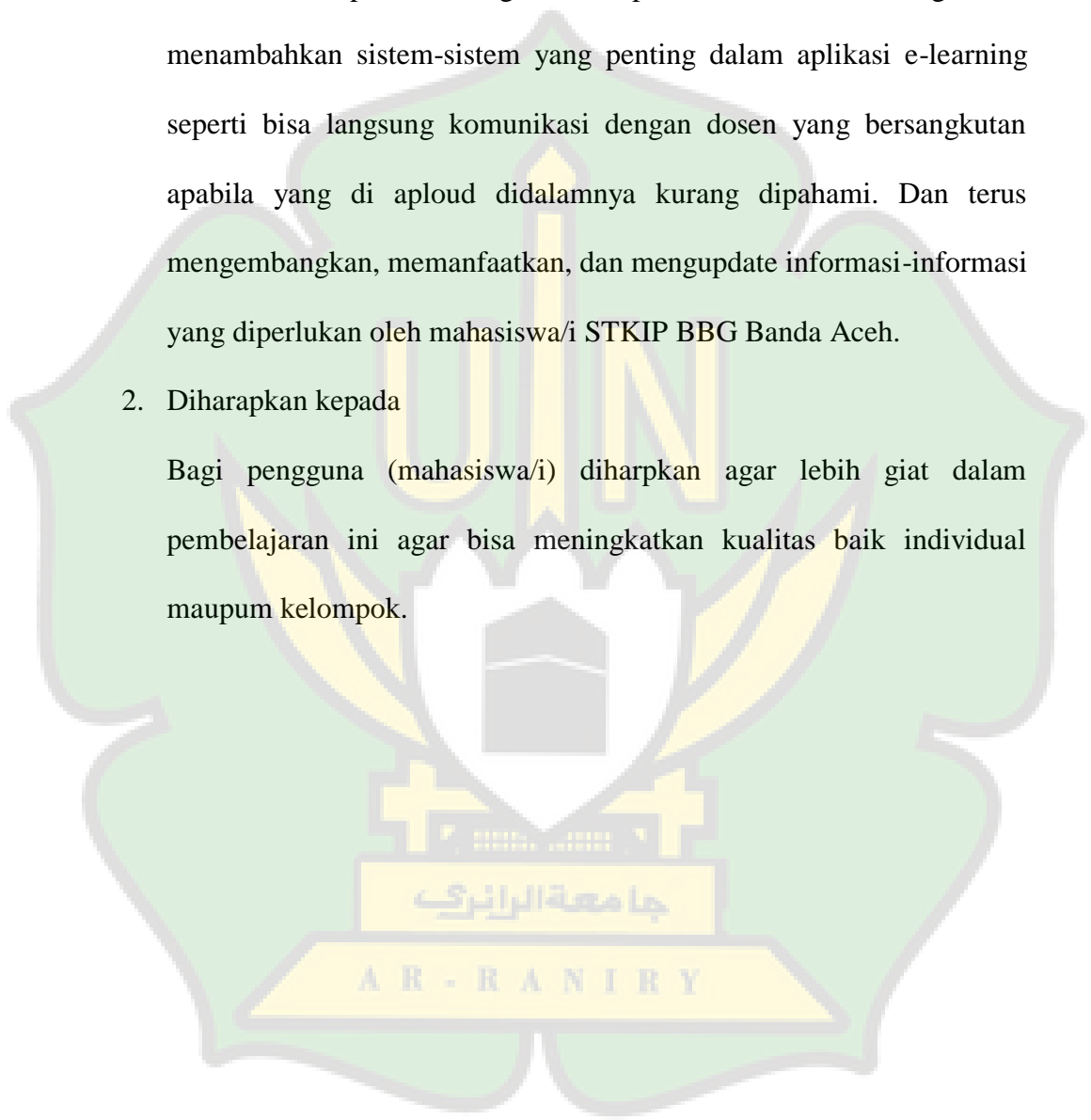
A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab yang telah peneliti paparkan diatas, ada beberapa kesimpulan yang dapat disimpulkan, yaitu :

1. Pemanfaatan e-learning terhadap kebutuhan informasi mahasiswa di STKIP BBG melalui hasil wawancara dan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan usability pemebelajaran elektronik (e-learning) tersebut terlihat dari lima pertanyaan wajib yang peneliti berikan hingga beberapa pertanyaan mendalam yang lainnya, dan jawaban dari setiap narasumber bahwa e-learning sangat bermanfaat bahkan sangat bagus untuk menunjang pembelajaran dikampus.
2. Upaya yang dilakukan para mahasiswa untuk meningkatkan pemanfaatan e-learning adalah, tingkatkan kualitas belajar dan sering-sering membuka kembali e-learning agar tetap mengetahui teori-teori yang sudah dipelajari. Semoga kendala-kendala yang ada seperti disaat sedang memperbaharui e-learning tidak terlalu lama sehingga tidak menghambat akses mahasiswa/i e-learning.

B. Saran

1. Diharapkan bagi kampus STKIP BBG dan seluruh penanggungjawab akademik dapat meningkatkan pemanfaatan e-learning dan menambahkan sistem-sistem yang penting dalam aplikasi e-learning seperti bisa langsung komunikasi dengan dosen yang bersangkutan apabila yang di aploud didalamnya kurang dipahami. Dan terus mengembangkan, memanfaatkan, dan mengupdate informasi-informasi yang diperlukan oleh mahasiswa/i STKIP BBG Banda Aceh.
2. Diharapkan kepada
Bagi pengguna (mahasiswa/i) diharpkan agar lebih giat dalam pembelajaran ini agar bisa meningkatkan kualitas baik individual maupun kelompok.



DAFTAR PUSTAKA

- Suparto, S.P.(2012). Evaluasi Program E-learning Bagi Petugas Lapangan Dalam Cakrawala Pendidikan *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 32,no. 1 (2012) : 112-113. Diakses 15 September 2019. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/1470/pdf>.
- Mulyasa E, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung :Remaja Rosdakarya, 2007.
- Dewi Salma, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-learning*. Jakarta : Prenidamedia Group, 2016.
- Japerson Hutahaean, *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- Arista Mahaseptiviana. (2014). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Air Minum Pada CV. Air Putih *Jurnal Sistem Informasi* 3, no. 2 (2014) : 2. Diakses 15 Desember 2019. <https://jurnal.stikom.edu/indeks.php/jsika>.
- Dewa Gede Hendra Divayana. (2017). Evaluasi Pemanfaatan E-Learning Menggunakan Model CSE-UCLA *Jurnal Pendidikan*, (2017) : 24. Diakses 12 Desember 2019. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cp/article/view/12853/pdf>.
- Santi Maudiarti. (2018). Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi *Jurnal Teknik Industri* no. 1 (2018) : 53. Diakses 15 Desember 2019. DOI: <https://doi.org/10.21009/PIP.321.7>.
- Arif Ahmadi. "Evaluasi Pelaksanaan E-Learning Pada Proses Pembelajaran Sistem Kelistrikan Siswa Kelas x Jurusan Teknik Otomotif Di SMK N 2 Pengasih." Skripsi Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, 2016. Diakses 27 Januari 2020. <https://eprints.uny.ac.id/40402/1/Arif%20Ahmadi%2010504244029.pdf>.
- Wening Tyas Suminar. "Implementasi dan Kelayakan E-learning Untuk Mata Diklat Produktif Desain Web di Kompetisi Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMKN 1 Wonosobo." Skripsi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta, 2016. Diakses 27 Januari 2020. <https://eprints.uny.ac.id/21626/pdf>.
- Nurmazidah R. "BAB II Landasan Teori A. Kajian Teori 1. Pengertian Media Pembelajaran" Skripsi Repository IAIN Tulungagung, 2018. Diakses 23 November 2019. <https://eprints.uny.ac.id/63004/4/BAB%20II.pdf>.
- Aznawir, Basyaruddin Usman, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Coiputra Press, 2002.
- Rizki dkk. (2013). Analisis Sistem E-Learning Pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta *Jurnal Sistem Pembelajaran* (2013) : 27-28. Diakses 13 November 2019. <http://eprints.binadarma.ac.id/id/eprint/374/pdf>.
- Wiwin Hartanto. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi* (2016) : 37. Diakses 20 Desember 2019. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438/pdf>.
- M.Ridwan. "BAB II Landasan Teori A. Konsep E-Learning." Skripsi UIN Sunan Ampel Surabaya, 2011. Diakses 20 Desember 2019. <https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2009-1-00052-IF%20Bab%202.pdf>.

- Ariyawan Agung Nugroho, S.T. (2008) Pemanfaatan E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Penerapan TIK Dalam Proses Pembelajaran *Jurnal Teknologi Informasi* (2008) :7-8. Diakses 23 September 2019. <http://journal.uny.ac.id/indeks.php/articel/13640/pdf>.
- Pawit M. Yusuf & Rini Rachmatika. *Ilmu Informasi, Komunikasi, dan Kepustakaan* Jakarta : Bumi Aksara, 2009.
- Fitri Tjiptasari dan Madinatul Munawarah Ridwan. (2017). Kebutuhan Informasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta *Jurnal Ilmu Pendidikan* 9, No. 1(2017) :62. Diakses 22 November 2019. <http://jurnal.stainponogoro.ac.id/researchgate/net/articel/332901558/pdf>.
- Ishak. (2006). Kebutuhan Informasi Mahasiswa Program Pendidikan Dokter Spesialis (PPDS) FK-UI Dalam Meneliti Tugas Journal Reading *Jurnal Database* 2, No. 2. (2006): 94. Diakses 22 November 2019. <https://journal.researchgate.net/publication/view/43983418/pdf>.
- T. Tawaf, Khaidir Alimin. (2012). Kebutuhan Informasi Manusia Sebuah Pendekatan Kepustakaan *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*. 15. no.1. (2012): 55. Diakses 25 november 2019. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/index.php/kutubkhanah/article/view/249/pdf>.
- Purwani Istiana, *Layanan Perpustakaan* Yogyakarta : ombak, 2014.
- Rosa Widyawan, *Agar Informasi Menjadi Lebih Seksi: Pengantar Layanan Kemas Ulang Informasi* Jakarta: Media Kompas Indonesia, 2014.
- Siti Sumarningsih. (2001) Pengembangan Koleksi Perpustakaan *Jurnal Komunikasi dan Informasi Perpustakaan* 3. no. I. (2001), 2. Diakses 27 November 2019. [Journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/view/1707](http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/view/1707).
- Fitri Tjiptasari dan Madinatul Munawarah Ridwan. (2017). Kebutuhan Informasi Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta *Jurnal Ilmu Pendidikan* 9.no. 1 (2017): 62, diakses 24 November 2019. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/4630/1/Hairi%20Purnama.pdf>.
- Mardalis, *Metode Penelitian: suatu pendekatan proposal* Jakarta : Bumi Aksara, 2014.
- Lexi J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* Bandung : Remaja Rosda Karya, 2007.
- Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* Bandung : Alfabeta, 2013.
- Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian :Tesis, Skripsi, Disertasi* Jakarta: prenada media, 2016.
- Djam'an Satori dan Aan Komariah, *Metodelogi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Alfabeta, 2010), 130.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif* Bandung : Alfabeta 2017.
- Marzuki. *Metodelogi Riset* Yogyakarta : Fakultas Ekonomi UI, 1989.
- STKIP BBG Banda Aceh, "Sejarah STKIP BBG." (2017). Diakses 25 Desember 2019. <https://www.stkipetsempena.ac.id/sejarah>
- Hasil wawancara dengan pustakawan perpustakaan stkip bbg Banda Aceh, pada tanggal 30 Desember 2019.



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY
NOMOR: 1049/Un.08/FAH/KP.004/07/2019
TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
BAGI MAHASISWA FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA UIN AR-RANIRY BANDA ACEH;

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran ujian skripsi mahasiswa pada Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry di pandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut.
b. bahwa saudara yang namanya tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap serta memenuhi syarat untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden RI No. 64 Tahun 2013 tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;;
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;

MEMUTUSKAN :

Menetapkan : Surat Keputusan Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry tentang pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry.

Pertama : Menunjuk saudara :

1. Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS (Pembimbing Pertama)
2. Asnawi, M.IP (Pembimbing Kedua)

Untuk membimbing skripsi mahasiswa

Nama : Nora Hardifa
NIM : 150503059
Prodi : S1 Ilmu Perpustakaan
Judul : Implementasi Pemanfaatan E-Learning dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Mahasiswa di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan Bina Bangsa Getsempena (STKIP BBG) Banda Aceh

Kedua : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada Tanggal : 03 Juli 2019
29 Syawal 1440 H

Dekan,


Fauzi

Tembusan:

1. Rektor UIN Ar-Raniry;
2. Dekan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
3. Ketua Prodi S1 Ilmu Perpustakaan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry;
4. Yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan.
5. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp 0651-7552921 Situs: adab.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-01/Un.08/FAH.I/PP.00.9/01/2020
Lamp :
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

02 Januari 2020

Yth.

kepada kampus STKIP BBG
di-
Tempat

Assalamu'alaikum.Wr.Wb.

Dengan hormat, Pimpinan Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh dengan ini menerangkan:

Nama : Nora Hardifa
Nim/Prodi : 150503059 / S1-IP
Alamat : Kopelma Darussalam

Benar saudari tersebut Mahasiswi Fakultas Adab dan Humaniora UIN Ar-Raniry bermaksud akan mengadakan Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan Skripsi yang berjudul "**Evaluasi Tingkat Pemanfaatan E-Learning terhadap Kebutuhan Informasi Mahasiswa di STKIP Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh**". Untuk terlaksananya penelitian tersebut kami mohon sudi kiranya Bapak/Ibu memberikan bantuan berupa data secukupnya kepada Mahasiswi tersebut.

Atas kerjasama dan partisipasi kami sampaikan ucapan terimakasih.

A R - R A

Wassalam,
Wakil Dekan Bid. Akademik dan
Kelembagaan



Abdul Manan

PEDOMAN WAWANCARA

1. *Liarnability* (kemampuan belajar)

Seberapa mudah pengguna untuk mempelajari, menjalankan, dan mampu menggunakan sistem e-learning ?

2. *Efficiency* (efisiensi)

Seberapa cepat anda bisa dalam mengakses fungsi yang anda perlukan ?

3. *Memorability* (daya ingat)

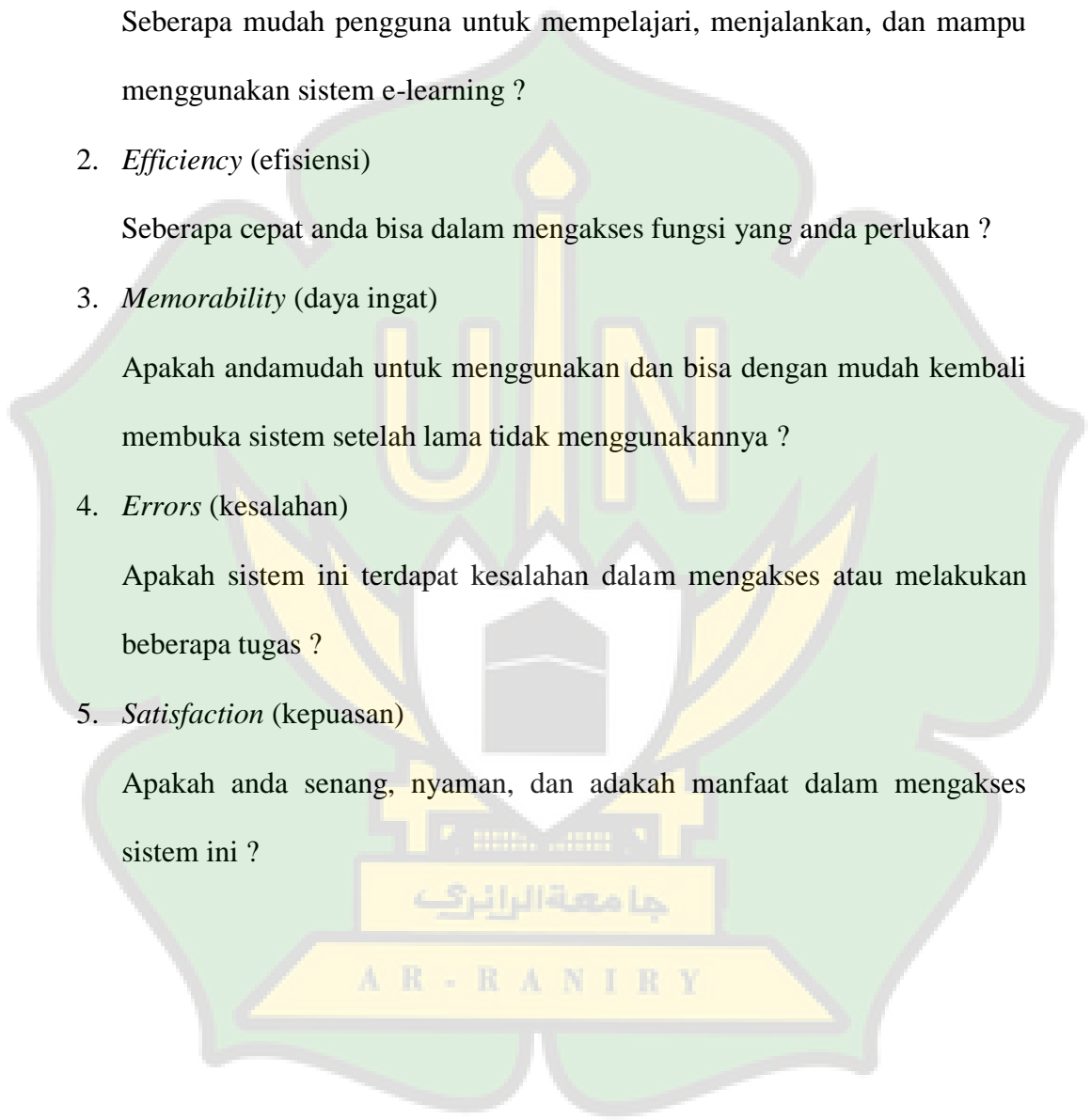
Apakah andamudah untuk menggunakan dan bisa dengan mudah kembali membuka sistem setelah lama tidak menggunakannya ?

4. *Errors* (kesalahan)

Apakah sistem ini terdapat kesalahan dalam mengakses atau melakukan beberapa tugas ?

5. *Satisfaction* (kepuasan)

Apakah anda senang, nyaman, dan adakah manfaat dalam mengakses sistem ini ?



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Nora Hardifa
Tempat /Tanggal Lahir : Aluerambot/20 Agustus 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kebangsaan : Indonesia
Status : Belum Kawin
Alamat : Aluerambot, Kec. Lembah Sabil
Pekerjaan : Mahasiswa
No HP : 085358491193

2. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Suhardi
 - b. Ibu : NurisnidarPekerjaan
 - a. Ayah : Tani
 - b. Ibu : Pegawai HonorerAlamat

3. Riwayat Pendidikan
SD/MIN : SD Negeri I Aluerambot
MTSN/SMP : MTs Negeri I Manggeng
SMA/MAN : MA Negeri I Blangpidi

Banda Aceh, 20 Januari 2020

Penulis,

Nora Hardifa