

## **PEMANFAATAN FASILITAS GRATIS DI DUNIA MAYA UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING MURAH (STUDI EMPIRIS PENGEMBANGAN SITUS KELAS SISTEM INFORMASI MANAJEMEN - WWW.KELASSIM.TK)**

**Gatot Prabantoro & Agus Hidayat**

*Staff Pengajar Sistem Informasi Manajemen*

*Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia Jakarta*

*Jl. Kayujati Raya 11A Rawamangun Jakarta Timur 13220*

*Telepon: 021-4750321; Faksimil: 021-4722371*

*E-mail: gatotprabantoro@yahoo.com, hidayat\_agus@yahoo.com*

### **Abstrak**

*Pengembangan media belajar berbasis internet sudah menjadi trend bahkan mengarah kepada keharusan, namun demikian berkaitan dengan mahalnnya biaya pengembangan media belajar berbasis internet, dan juga ketidak beradaan fasilitas yang memadai yang menyebabkan masih cenderung mahalnnya biaya akses internet menyebabkan semakin beratnnya penerapan media belajar berbasis internet dalam dunia pendidikan. Tulisan ini berusaha memberikan sebuah solusi bagaimana kita memanfaatkan fasilitas gratis yang banyak disediakan oleh dunia maya semisal hosting gratis, domain name gratis, buku tamu gratis, email gratis, mailing list gratis, fasilitas messenger atau chatting gratis, weblog gratis, photo album gratis, tag-board gratis, dan lain sebagainya untuk dimanfaatkan dalam pengembangan media belajar elektronik yang murah dan efektif untuk di manfaatkan. Keberadaan situs kelas Sistem Informasi Manajemen di STIE Indonesia dapat dijadikan contoh kasus pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik yang cukup efektif dalam mendukung proses belajar siswa dikelas maupun di luar kelas.*

**Kata Kunci:** *e-learning, fasilitas gratis dunia maya, internet, website, media belajar, e-mail*

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi komunikasi informasi (ICT: *Information Communication Technology*) yang begitu pesat saat ini ternyata lebih banyak direspon oleh mereka dari kalangan dunia usaha, hal ini cukup wajar karena harapan dari mereka adalah adanya efisiensi dan efektifitas yang mungkin didapat dari penerapan teknologi komunikasi informasi tersebut yang pada akhirnya dapat semakin meningkatkan laba. Sebut saja dunia perhotelan dan jasa transportasi udara yang telah menempatkan teknologi komunikasi informasi sebagai media utama pendukung usaha mereka, sehingga saat ini kita sebagai konsumen tidak perlu lagi repot-repot memesan tiket pesawat udara dan kamar hotel langsung ke pusat penjualan atau hotelnya tetapi dapat dipesan melalui tempat kita bekerja atau tinggal melalui fasilitas ICT atau kita juga bias dating ke pusat penjualan tiket pesawat udara atau biro perjalanan untuk memesan tiket pesawat dan kamar hotel yang semuanya di komunikasikan secara realtime ke semua perusahaan yang terkait dalam sebuah Inter Organizational System yang memungkinkan kita memesan pesawat jauh hari sebelum keberangkatan dan bahkan untuk penerbangan dari daerah yang akan kita tuju ke lokasi tertentu lainnya. Kemungkinan ini tentu saja menciptakan efisiensi dan efektifitas yang memungkinkan pelanggan maupun pembeli sama-sama menikmatinya.

Begitu pula dengan dunia perbankan, maraknya jasa pelayanan secara online seperti pembayaran listrik, telepon, dan pam secara online memungkinkan efektivitas dan efisiensi operasional perusahaan perbankan semakin memberikan kemudahan baik bagi nasabah dalam sisi pelayanan maupun bagi perusahaan perbankan dari segi administrasinya.

Dua contoh aplikasi teknologi komunikasi informasi tersebut diatas sayangnya tidak banyak terjadi dalam dunia pendidikan, masih banyak kita lihat Perguruan Tinggi di Indonesia yang masih belum maksimal dalam memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi informasi yang berkembang pesat sekarang ini. Mayoritas perguruan tinggi di Indonesia masih memanfaatkan ICT sebatas proses administrasi akademis semata, dan masih sangat jarang yang mencoba menerapkan perkembangan ICT dalam proses aktivitas akademisnya semisal proses belajar mengajar, penelitian, dan lain sebagainya. Meskipun demikian masih kita temui beberapa perguruan tinggi terutama perguruan tinggi negeri dengan Pusat Antar Universitasnya yang mencoba memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi informasi untuk melakukan proses belajar mengajar jarak jauh dengan konsekuensi biaya yang cukup mahal dan berbagai keterbatasan dan kendala komunikasi yang ada. Sayangnya keadaan tersebut didasari oleh kondisi minimnya pemahaman dunia akademis tentang perkembangan teknologi komunikasi

informasi yang sangat cepat. Sebagai contoh masih saja kita temui di setiap perguruan tinggi selalu saja ada beberapa dosen yang belum mengenal internet dan perkembangannya. Ditambah lagi kenyataan mahalannya perangkat komputer, koneksi internet, dan teknologi pendukungnya yang menyebabkan banyak kalangan akademis memilih untuk menunda pemanfaatan internet dalam mendukung aktivitas akademisnya.

Namun demikian dengan semakin canggihnya perkembangan teknologi komunikasi informasi dan semakin kompleksnya kebutuhan manusia akan pendidikan dan ditambah dengan kompleksitas kebutuhan dan aktivitas manusia yang melampaui ruang dan waktu maka dapat dipastikan bahwa sudah mulai dipikirkan kemungkinan pemanfaatan teknologi komunikasi informasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui apa yang dinamakan e-learning (*electronic learning*) sebagai solusi.

## 2. Landasan Teori

### 2.1 Synchronous dan Asynchronous System

Secara umum aplikasi teknologi komunikasi informasi ada 2 jenis, yaitu *Synchronous System* yang merupakan aplikasi yang berjalan secara *real time* dimana seluruh pemakai bisa berkomunikasi pada waktu yang sama, contohnya: *chatting*, *video conference*, dsb. Dan *Asynchronous System* yang merupakan aplikasi yang tidak bergantung pada waktu dimana seluruh pemakai bisa mengakses ke sistem dan melakukan komunikasi antar mereka disesuaikan dengan waktunya masing-masing, contohnya: *BBS*, *email*, dsb.

Dengan fasilitas jaringan yang dimiliki oleh berbagai pendidikan tinggi atau institusi di Indonesia baik intranet maupun internet, sebenarnya sudah sangat mungkin untuk diterapkannya sistem pendukung e-learning berbasis web dengan menggunakan sistem *synchronous* atau *asynchronous*, namun pada dasarnya kedua sistem diatas biasanya digabungkan untuk menghasilkan suatu sistem yang efektif karena masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangannya. Dibeberapa negara yang sudah maju dengan kondisi infrastruktur jaringan kecepatan tinggi akan sangat memungkinkan penerapan teknologi multimedia secara waktu nyata seperti *video conference* untuk kepentingan aplikasi e-learning, tetapi untuk kondisi umum di Indonesia dimana infrastruktur jaringannya masih relatif terbatas akan mengalami hambatan dan menjadi tidak efektif. Namun demikian walaupun tanpa teknologi multimedia tersebut, sebenarnya dengan kondisi jaringan internet yang ada sekarang di Indonesia sudah sangat memungkinkan, terutama dengan menggunakan sistem *asynchronous* ataupun dengan menggunakan sistem *synchronous* seperti

*chatting* yang disesuaikan dengan sistem pendukung pendidikan yang akan dikembangkan.

### 2.2 Electronic Learning

#### 2.2.1 Pengertian E-Learning

Pembelajaran elektronik atau e-Learning telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller and Wilson, 2001) dan berbagai istilah telah coba digunakan untuk menjelaskan tentang apa itu pembelajaran elektronik, seperti antara lain adalah: *on-line learning*, *internet-enabled learning*, *virtual learning*, atau *web-based learning*.

E-learning itu sendiri mungkin bias dijelaskan berdasarkan ilustrasi berikut ini, misalnya kita membawa komputer atau notebook ke sebuah daerah terpencil dan menggunakannya untuk mengakses berbagai materi program pelatihan atau pembelajaran yang tersedia dan dapat melakukan konsultasi atau tanya jawab dengan tutornya melalui media komunikasi yang ada atau mendapatkan fasilitas bantuan belajar lainnya maka model ini dapat dikatakan sebagai bentuk e-learning (Newsletter of ODLQC, 2001).

Jadi secara umum syarat sebuah aktifitas e-learning adalah:

- Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan LAN, MAN ataupun WAN yang tentu saja berbasis internet
- Tersedianya dukungan layanan atau materi belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, bisa saja berupa softcopy, hardcopy atau cdrom, dan
- Tersedianya dukungan layanan konsultasi yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.

Di samping ketiga persyaratan tersebut di atas, untuk mendukung efektifitas e-learning diperlukan dukungan lembaga yang menyelenggarakan kegiatan e-learning, sikap positif dari peserta didik dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet, rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh setiap peserta belajar, sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta belajar, dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

Dengan demikian, secara sederhana dapatlah dikatakan bahwa e-learning merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (Internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya (Brown, 2000; Feasey, 2001).

## 2.2.2 Fungsi E-Learning

Menurut Sudirman Siahaan ada 3 fungsi e-learning terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (classroom instruction), yaitu sebagai *suplemen* yang sifatnya pilihan/opsional, *pelengkap* (komplemen), atau *pengganti* (substitusi) (Siahaan, 2002).

### a. Suplemen

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen atau tambahan apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik.

### b. Komplemen

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen atau pelengkap apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas (Lewis, 2002). Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement atau remedial bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional.

Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai enrichment, apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas.

Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan pendidik di kelas.

### c. Substitusi

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

sebagian lagi melalui internet, atau bahkan sepenuhnya melalui internet.

Alternatif model pembelajaran mana pun yang akan dipilih mahasiswa tidak menjadi masalah dalam penilaian. Karena ketiga model penyajian materi perkuliahan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika mahasiswa dapat menyelesaikan program perkuliahannya dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui internet, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka institusi penyelenggara pendidikan akan memberikan pengakuan yang sama. Keadaan yang sangat fleksibel ini dinilai sangat membantu mahasiswa untuk mempercepat penyelesaian perkuliahannya.

## 2.2.3 Apa Manfaat E-Learning?

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan materi belajar. Demikian juga interaksi antara peserta didik dengan pendidik maupun antara sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut materi belajar ataupun kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Pendidik dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam web untuk diakses oleh para peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, pendidik dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula (Website Kudos, 2002).

Secara rinci manfaat e-learning dapat dilihat dari sudut pandang:

### a. Peserta Didik

E-Learning memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pendidik setiap saat, sehingga peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi belajar.

Manakala fasilitas infrastruktur tidak hanya tersedia di daerah perkotaan tetapi telah menjangkau daerah kecamatan dan pedesaan, maka kegiatan e-Learning akan memberikan manfaat (Brown, 2000) kepada peserta didik yang (1) belajar di sekolah-sekolah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh sekolahnya, (2) mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (home schoolers) untuk mempelajari materi pembelajaran yang tidak dapat diajarkan oleh para orangtuanya, seperti bahasa asing dan keterampilan di bidang komputer, (3) merasa phobia dengan sekolah, atau peserta didik yang dirawat di rumah

sakit maupun di rumah, yang putus sekolah tetapi berminat melanjutkan pendidikannya, yang dikeluarkan oleh sekolah, maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri, dan (4) tidak tertampung di sekolah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

#### **b. Dari Sudut Pendidik**

Dengan adanya kegiatan e-Learning (Soekartawi, 2002a,b), beberapa manfaat yang diperoleh pendidik antara lain adalah bahwa pendidik dapat: (1) lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung-jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi, (2) mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak, (3) mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Bahkan pendidik juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang, (4) mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal latihan setelah mempelajari topik tertentu, dan (5) memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

### **3. Aplikasi E-Learning di Indonesia**

Meskipun telah ada perguruan tinggi yang mencoba menerapkan teknologi informasi dalam hal ini internet untuk pelaksanaan proses belajar mengajar, namun mayoritas perguruan tinggi di Indonesia masih belum lagi menjadikan teknologi informasi dalam hal ini internet sebagai media alternatif pelaksanaan proses belajar mengajar. Hal ini lebih disebabkan oleh mahalanya biaya koneksi internet berikut perangkat pendukung dan pengembangannya berupa perangkat program aplikasi belajar mengajar virtual. Juga dikarenakan oleh sulitnya merubah budaya ataupun kebiasaan masyarakat kampus dalam melaksanakan proses belajar mengajar yang masih cenderung mengikuti pola belajar kuliah klasikal.

Namun demikian apabila kita perhatikan lebih jauh perkembangan kemajuan teknologi informasi dan internet yang ada dapat kita lihat bahwa semakin banyak bermunculan lembaga-lembaga informal yang hadir dan mencoba memberikan alternatif pengembangan pengetahuan di beberapa bidang spesifik tertentu, katakan saja sebagai contoh Situs Ilmu Komputer misalnya, melalui perangkat pendukung berbasis internet dengan membuka website [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com) nya, ternyata Situs Ilmu Komputer dapat memberikan sedikit pencerahan terhadap proses pembelajaran ilmu komputer yang ada kepada komunitasnya. Dan dapat dipastikan pula bahwa

[www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com) tidak dikembangkan dengan biaya dan fasilitas yang mahal dan canggih. Situs Ilmu Komputer pada kenyataannya lebih dikembangkan oleh kreatifitas dan semangat berbagi pengetahuan dari para pengembang dan kontributornya yang dengan sumberdaya teknologi komunikasi informasi yang terbatas berusaha mengembangkan komunitas maya belajar komputer. Hal ini dapat dijadikan bukti bahwa pengembangan media belajar mengajar berbasis teknologi informasi dan internet tidaklah memakan biaya yang mahal apabila kita dapat memanfaatkan beragam fasilitas dunia maya yang bahkan kebanyakan tanpa bayar alias gratis.

Berdasar pada ketersediaan fasilitas gratis yang diberikan oleh banyak vendor yang berkiprah di dunia maya tersebutlah dan melihat kemungkinan kebutuhan saat ini dan kedepan dari peserta didik akan media komunikasi dan informasi yang lebih intens dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu dalam mengikuti materi kuliah Sistem Informasi Manajemen di STIE Indonesia, maka kami sebagai staff pengajar mata kuliah Sistem Informasi Manajemen mencoba mengembangkan sebuah media belajar online (bias dikatakan sebagai E-Learning) sebagai alternatif fasilitas komunikasi informasi belajar kelas Sistem Informasi Manajemen di STIE Indonesia dalam meningkatkan pemahaman materi belajarnya melalui media situs belajar berbasis web [www.kelassim.tk](http://www.kelassim.tk) yang didalamnya memuat beragam fasilitas komunikasi informasi dan belajar baik yang bersifat synchronous maupun asynchronous yang dikembangkan dengan memanfaatkan fasilitas gratis yang banyak diberikan oleh dunia maya.

### **4. Studi Empiris Situs Kelas Sistem Informasi Manajemen di STIE Indonesia**

Dalam menjalankan kelas Sistem Informasi Manajemen, selain dengan diselenggarakannya kelas real dengan kuliah klasikal didukung dengan proses pembelajaran melalui pola diskusi, kami juga mencoba memfasilitasi proses belajar mengajar dengan mengembangkan media komunikasi belajar berbasis web yang kami beri nama KELASSIM dengan alamat [www.kelassim.tk](http://www.kelassim.tk). Dapat kami katakan bahwa situs KELASSIM ini merupakan komplemen dalam proses pembelajaran di kelas Sistem Informasi Manajemen yang kami asuh.

#### **4.1 Isi Situs KELASSIM**

Keberadaan situs [www.kelassim.tk](http://www.kelassim.tk) ini lebih berfungsi sebagai pelengkap bagi mahasiswa dalam mempelajari materi Sistem Informasi Manajemen dimana didalamnya pada halaman depan (home) kami link-kan ke situs-situs lain yang memuat banyak informasi, artikel, jurnal ataupun tulisan-tulisan yang terkait dengan materi Sistem Informasi

Manajemen semisal situs [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com), <http://budi.insan.co.id/articles>, [www.brainpop.com](http://www.brainpop.com), [www.pixel2life.com](http://www.pixel2life.com), [www.sony-ak.com](http://www.sony-ak.com), dan lain sebagainya. Diharapkan dari situs-situs tersebut, mahasiswa mendapatkan tambahan informasi materi belajar dalam mempersiapkan materi diskusi di kelas (lihat *Screenshot1*). Adapun situs [www.kelassim.tk](http://www.kelassim.tk) ini kami kembangkan menggunakan Program Microsoft Frontpage yang kemudian hostingnya kita gunakan fasilitas gratis dari [www.geocities.com](http://www.geocities.com) dengan kapasitas 15MB, dan direct URL nya [www.kelassim.tk](http://www.kelassim.tk) kami gunakan gratisan dari [www.dot.tk](http://www.dot.tk) (asli alamat web situs ini adalah [www.geocities.com/kelassim](http://www.geocities.com/kelassim)). Selain itu kami link-kan juga situs ini ke alamat website para *staff pengajar* mata kuliah SIM yang ada, informasi tentang *nilai mahasiswa* (lihat *Screenshot2*) kelas Sistem Informasi Manajemen Semester berlangsung yang filenya memungkinkan untuk diupload langsung dengan format *Microsoft Excel*, juga kami link-kan pula ke beberapa situs perusahaan penyedia jasa pelatihan yang layak untuk diikuti juga mahasiswa berkenan, majalah-majalah komputer, dan situs-situs penyedia software-software program gratisan yang bermanfaat untuk mahasiswa, dan link ke beberapa situs *Search Engine* dan *Ensiklopedia*.

#### 4.2 Media Komunikasi Situs KELASSIM

Sebagai media komunikasi pendukung dalam proses belajar mengajar dalam situs ini dapat kita lakukan proses belajar mengajar secara *synchronous* maupun *asynchronous*.

Komunikasi belajar secara real time (*synchronous*) dapat kita lakukan dalam website ini melalui pemanfaatan fasilitas gratis komunikasi real time atau chatting yang disediakan oleh *Yahoo Messenger* (lihat *Screenshot3*), dimana kita dapat melakukan diskusi secara real time dengan komunikasi audio visual maupun pengiriman text, bahkan melalui *Yahoo Messenger* kita juga bisa melakukan pengiriman dokumen text, audio, visual secara real time saat kita sedang berdiskusi. Kelebihan lain *Yahoo Messenger* adalah kemungkinan kita untuk membuat room sendiri untuk keperluan diskusi. Dapat dibayangkan kita dapat melakukan diskusi dimanapun kita berada sepanjang di daerah tempat kita berada tersebut memiliki akses internet yang dilengkapi headset lengkap dengan mic-nya dan web camera. Yang menjadi masalah hanya bagaimana kita bisa membuat kesepakatan waktu yang saman untuk melakukan diskusi tersebut.

Sedangkan untuk komunikasi secara tidak real time (*asynchronous*) dapat kita lakukan melalui banyak fasilitas seperti yang terutama adalah email menggunakan *Yahoo Mail* dengan kapasitas 1GB, kemudian melalui mailing list yang dibuat menggunakan fasilitas *Yahoo Groups* (lihat

*Screenshot4*), dimana dalam perkuliahan di kelas Sistem Informasi Manajemen yang berpola diskusi ini, peserta didik dapat mengirimkan pertanyaan-pertanyaan konsultatif yang barangkali akan dijawab oleh moderator yang menjadi nara sumber atau oleh mahasiswa lain sebagai anggota mailing list kelassim yang mengetahui jawabannya, peserta didik juga bisa mengirimkan papernya terlebih dahulu ke mailing list untuk dibaca oleh semua anggota milis yang merupakan peserta mata kuliah Sistem Informasi Manajemen, dalam mailing list ini pula bisa kita publishkan informasi-informasi factual seputar dunia teknologi komunikasi informasi.

Dalam situs ini kami simpan pula beberapa paper terbaik karya mahasiswa maupun materi perkuliahan yang dibuat oleh para staff pengajar Sistem Informasi Manajemen yang dapat diakses langsung oleh mahasiswa kapan saja dan dimana saja dia berada. Fasilitas ini kami simpan di *Yahoo Briefcase* yang memungkinkan kita menyimpan sampai dengan 30MB file teks materi kuliah (lihat *Screenshot5*).

Dan sebagai *information board* kami sediakan weblogs gratis dari [www.blogger.com](http://www.blogger.com) yang kami ubah fungsinya menjadi papan pengumuman yang memuat info terkini tentang informasi kelas Sistem Informasi Manajemen yang dapat diupdate secara dinamis (lihat *Screenshot6*).

Ada juga buku tamu yang dapat dijadikan media menyampaikan pesan dari peserta didik, terutama pesan dan kesan tentang perkuliahan kelas Sistem Informasi Manajemen tapi bisa juga dijadikan media komunikasi pesan singkat, buku tamu ini kami dapatkan secara gratis dari [www.dreambook.com](http://www.dreambook.com) (lihat *Screenshot7*).

#### 5. Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman pengembangan, pengelolaan dan pemanfaatan situs KELASSIM yang semua fasilitasnya dikembangkan secara gratis, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah media *electronic learning* tidak harus dikembangkan secara mahal, akan tetapi dapat memanfaatkan fasilitas gratis dunia maya yang ada, dan barangkali berdasarkan pengalaman kami dapat kami simpulkan alangkah baiknya bila sebagai bahan uji coba alangkah baiknya sebuah komunitas belajar maya dibuat terbiasa dulu berinteraksi secara maya dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media belajar maya dengan biaya super merah alias gratis baru kemudian apabila komunitas tersebut telah meyakinkan untuk benar-benar memanfaatkan e-learning baru dikembangkan media belajar e-learning yang tepat dengan biaya yang layak diperhitungkan. Dengan demikian kita dapat meminimalisir resiko kegagalan pengembangan e-learning yang sangat mungkin terjadi. Dan tentu saja poin utama dari sebuah e-

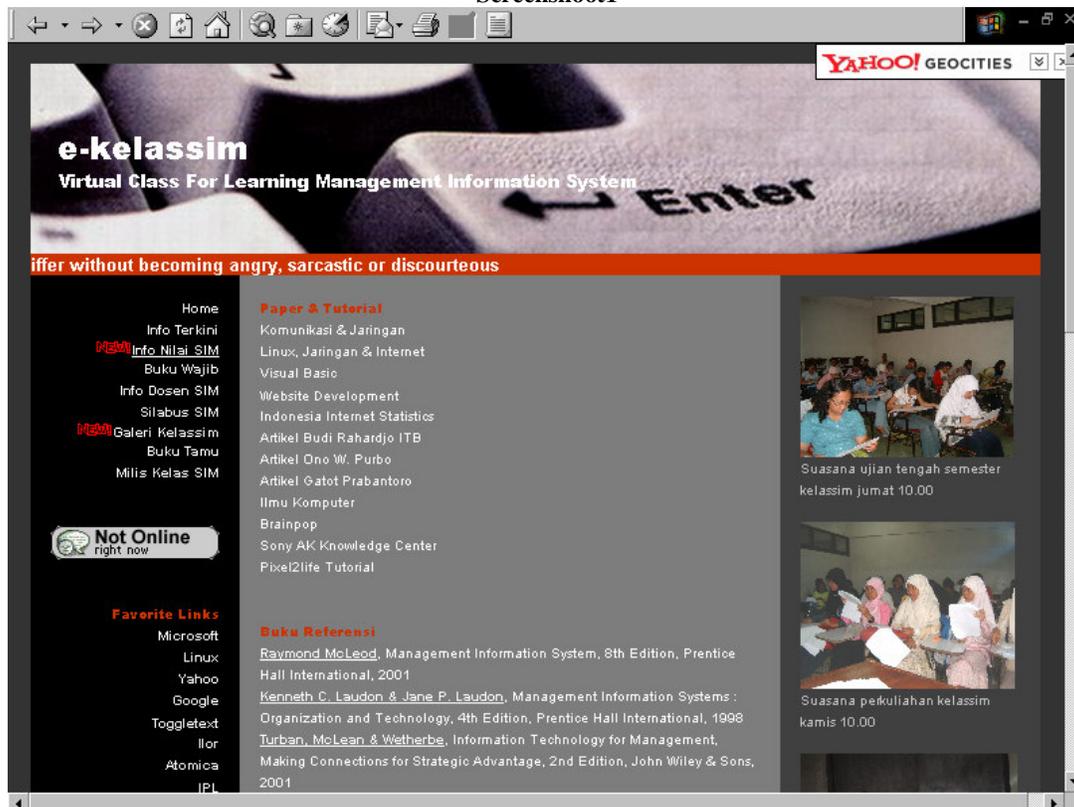
learning adalah sikap positif dari peserta didik dan tenaga pendidik terhadap teknologi komputer dan internet, rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari/diketahui oleh setiap peserta belajar, sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta belajar, dan mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

#### Daftar Pustaka

- [1] Ana Hadiana, Elan Djaelani, "Sistem Pendukung E-learning di Web", Peneliti Puslit Informatika, LIPI, 2002
- [2] Budi Rahardjo, "Pemanfaatan Teknologi Informasi di Perguruan Tinggi", Institut Teknologi Bandung, 2004
- [3] California Distance Learning Project - working to increase access to adult basic learning services by improving distance learning infrastructure. <http://www.cdiponline.org/>  
James W. Michaels and Dirk Smillie, "Webucation: Some smart investors are betting big bucks that Peter Drucker is right about the brilliant future of online adult education," Forbes, 15 Mei 2000.
- [4] Johnson D. W., Johnson R. T., and Smith K., "Active Learning: Cooperation in the Classroom", Edina, MN: Interaction Book Company (1991).
- [5] Johnson D. W., "Learning together and alone", Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- [6] Marion A. Barfurth, "Understanding the Collaborative Learning Process in a Technology Rich Environment: The Case of children's Diagreements", Departemnet of Science and Education, University of Quebeca Hull.
- [7] Natakusumah, E.K., "Perkembangan Teknologi Informasi untuk Pembelajaran Jarak Jauh.", Orasi Ilmiah disampaikan pada Wisuda STMIK BANDUNG, Januari 2002.
- [8] Tim Berners-Lee, "Weaving The Web: The Past, Present, and Future of the World Wide Web by its Inventor," Texere, 2000
- [9] Wawan Wardiana, "Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia", Peneliti Puslit Informatika, LIPI, 2002

#### LAMPIRAN-LAMPIRAN SCREENSHOOT

Screenshot1



### Screenshot2

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://www.kelassim.tk/>. The page displays a course grade sheet for 'Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen' taught by 'Dosen : Gatot Prabantara' in the 'Kelas : Senin 15.30 - R 510A'.

Course Details:

- Daftar Nilai Akhir
- Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen
- Dosen : Gatot Prabantara
- Kelas : Senin 15.30 - R 510A

Group 1 Summary:

- Kelompok : 1
- Total Absen Kelas : 12
- Total Floor Tertinggi : 24

No.	Nama	NPK	Absen	Paper	Individu	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F0	TF	Mid	Final	Total	Nilai
1	Ptria Dwi M	30020114	2	58	65											0			26.267	E
2	Novita Perbina	30020155	10	58	65											0	68	60	58.533	C
3	Cahya Panji K	30020142	8	58	65				2.8							2.8	54	53.33	53.879	D
4	Neng Hadizzah	30020123	9	58	65											0	26	40	45.3	D
5																0			0	E

Group 2 Summary:

- Kelompok : 2

No.	Nama	NPK	Absen	Paper	Individu	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F0	TF	Mid	Final	Total	Nilai
1	Ptri Ningsih	30020126	11	74	80			4	4			4	4	4	4	24	86	68.89	80.945	A
2	Iskandar Z	30020147	8	74	70			3				3	3		3	12	48	33.33	56.733	C

### Screenshot3

The screenshot shows a Windows desktop environment. The taskbar includes icons for 'My Computer', 'McAfee AntiSpyware', 'Download Accelerator', and 'Pemanfaatan...'. The system tray shows the time as 12:01 AM.

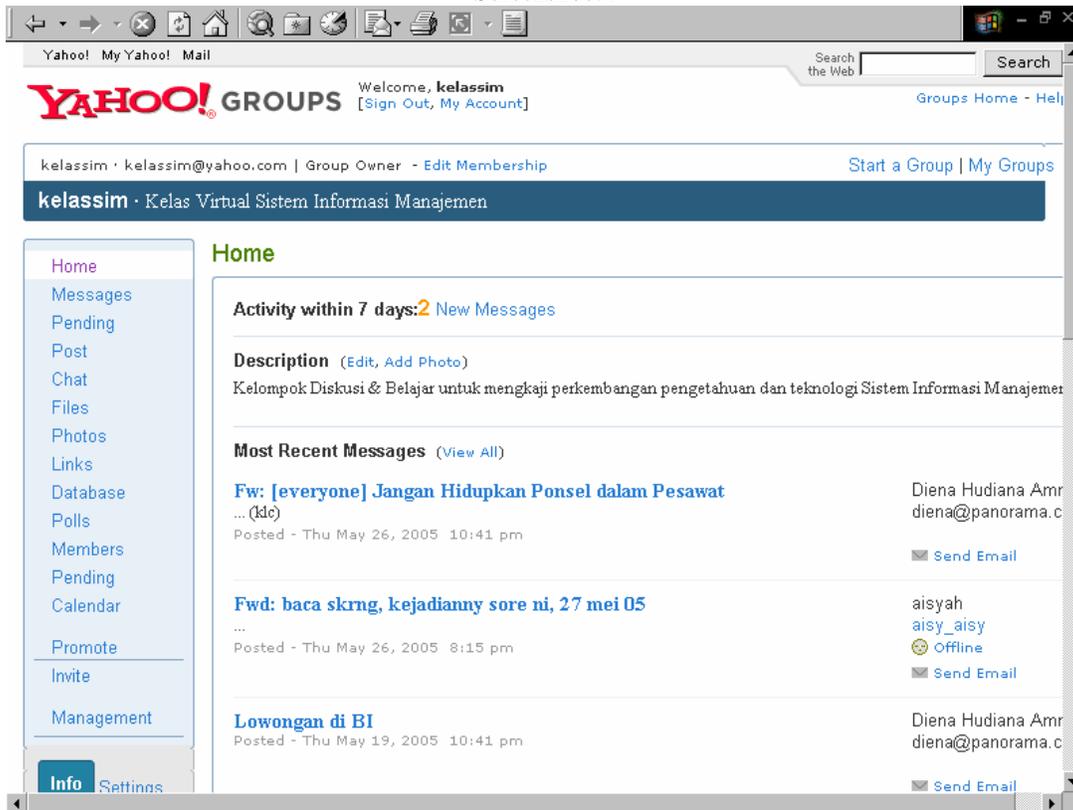
Open Applications:

- Yahoo! Messenger:** A chat window for 'kelassim' is open, showing a list of contacts including 'barqnet', 'erna\_lovita', 'jaka\_maya', and 'kelassim'. The chat history shows a conversation about using voice and webcam for a presentation.
- Voice Chat: kelassim:** A voice chat window is open, showing controls for 'Webcam', 'Voice', 'Send File', and 'Conference'. It also has 'Hands Free' and 'Mute' options.

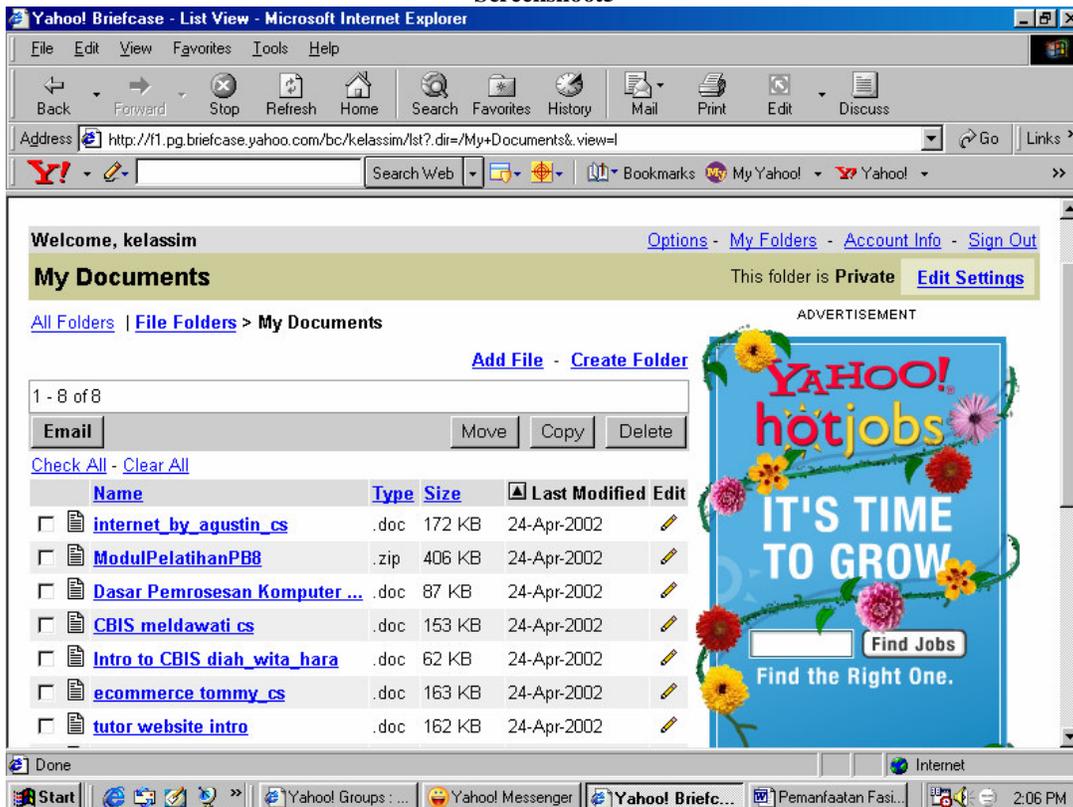
Chat History (Yahoo! Messenger):

- kelassim: oke silahkan presenter apa sudah siap? bisa menggunakan voice? n webcam?
- erna\_lovita: voice ok, webcam no
- kelassim: topik kita saat ini apa?
- erna\_lovita: electronic-commerce
- kelassim: semua bisa voice?
- jaka\_maya: bisa
- barqnet: bisa
- erna\_lovita: ok, ready
- kelassim: oke kalo gitu silahkan saudara emna lovita menggunakan voice untuk mempresentasikan tentang topik ecommerce

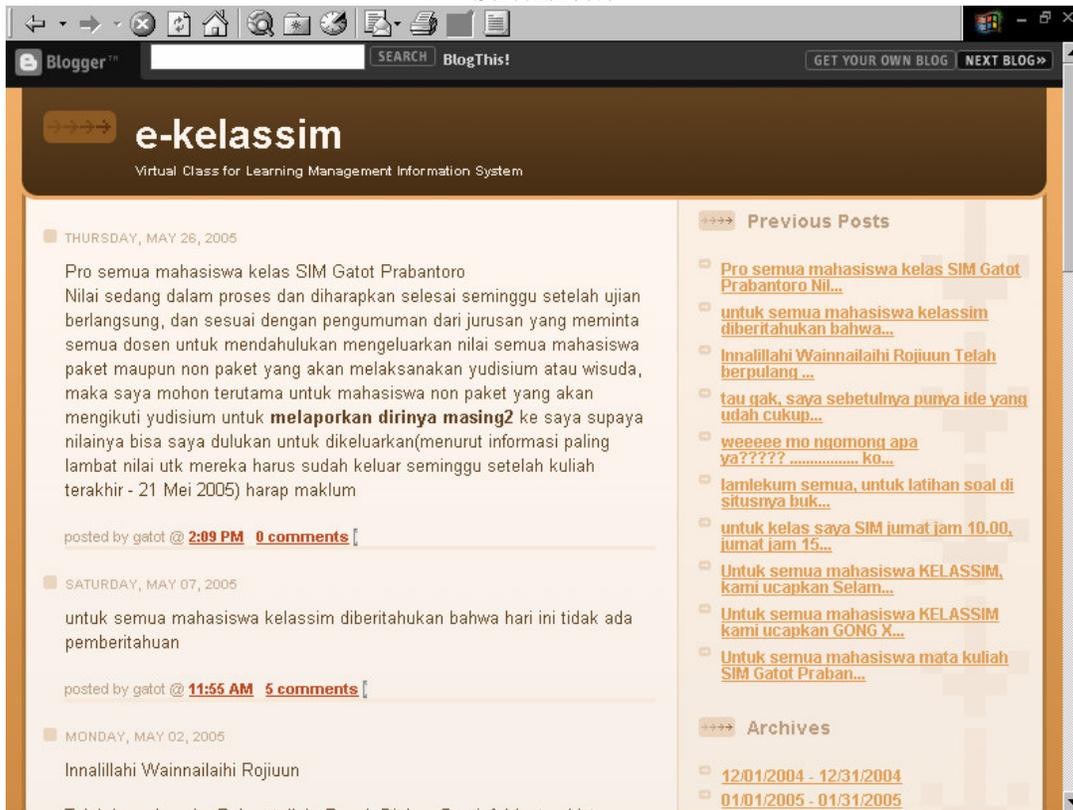
Screenshot4



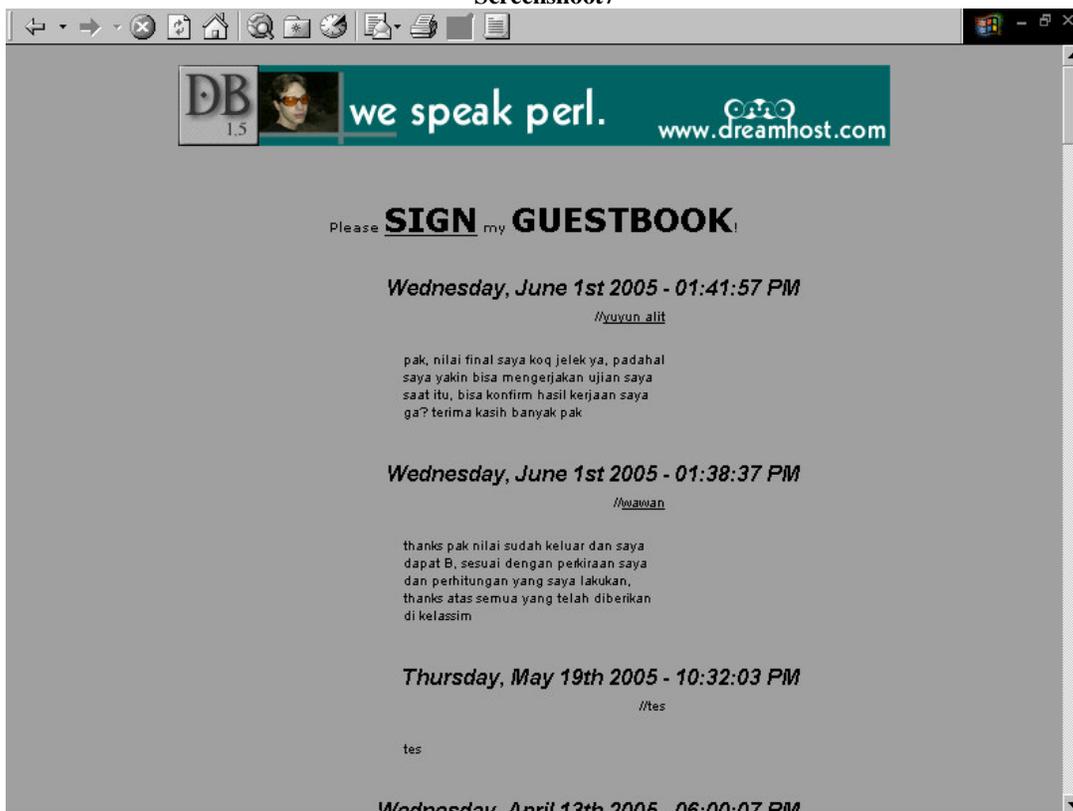
Screenshot5



Screenshoot6



Screenshoot7



Screenshot8

**SILABUS MATA KULIAH**

Mata Kuliah : Sistem Informasi Manajemen  
 Kode MK/SKS : MAN406/3 SKS  
 URL : [www.kelassim.tk](http://www.kelassim.tk)  
 Email : [kelassim@yahoo.com](mailto:kelassim@yahoo.com)  
 Mailing List : [kelassim@yahoogroups.com](mailto:kelassim@yahoogroups.com)

Dosen : Gatot Prabantoro, SE, MM.  
 Phone : 021 91 631 60, 061 268231 66  
 Email : [gatotprabantoro@yahoo.com](mailto:gatotprabantoro@yahoo.com)  
 URL : [www.gatotprabantoro.tk](http://www.gatotprabantoro.tk)

**Deskripsi**  
 Dalam kelas ini dibahas konsep Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer sebagai suatu sistem yang berfungsi menyediakan informasi yang mendasari pengambilan keputusan manajerial perusahaan, bagaimana pengembangannya, penerapannya, manfaat dan kendala yang dihadapi berikut solusi yang mungkin. Dibahas pula bagian-bagian yang menjadi pendukung utama berfungsinya Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer yang baik & tepat sasaran.

**Tujuan**  
 Diharapkan mahasiswa memahami apa itu CBIS, peran dan manfaatnya bagi perkembangan kemajuan perusahaan, bagian-bagian dari CBIS,

**Bibliography:**  
[Raymond McLeod](#), Management Information System, 8th Edition, Prentice Hall International, 2001  
[Kenneth C. Laudon & Jane P. Laudon](#), Management Information Systems : Organization and Technology, 4th Edition, Prentice Hall International, 1998  
[Turban, McLean & Wetherbe](#), Information Technology for Management, Making Connections for Strategic Advantage, 2nd Edition, John Wiley & Sons, 2001  
[Jeffrey L. Whitten, Lonnie D. Bentley, Kevin C. Dittman](#), Systems Analysis and Design Methods, 5th Edition, McGraw Hill International, 2000  
[Gatot Prabantoro](#), Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer, Kelompok Studi Terapan Sains Manajemen, MAXIM@X, 2003

**Materi Diskusi**

01	<b>Pengantar CBIS – Ch. 1,2,3,4 McLeod</b> Mencoba menjelaskan peran dan manfaat penting CBIS bagi aktivitas perusahaan. Menjelaskan bagaimana CBIS dapat meningkatkan kinerja perusahaan secara umum. Menjelaskan dampak mengabaikan CBIS, berikut contoh faktualnya. - Relevansi faktual keunggulan perusahaan
----	---

Taskbar: Start | [kelassim.tk](http://kelassim.tk) - Microso... | Yahoo! Briefcase - Upload... | Pemanfaatan Fasilitas Grat... | 2:14 PM

Screenshot9

**PEARSON Online Resources**  
 Prentice Hall  
**McLeod**  
 Help

**Management Information Systems, 9/e**  
 McLeod • Schell

- [Instructor Resources](#)
- [Companion Website](#)

**Management Information Systems, 8/e**  
 McLeod • Schell

- [Instructor Resources/ Companion Website](#)

© 2004 Prentice-Hall, Inc. | A Pearson Education Company  
[Legal Notice](#) | [Privacy Policy](#)