

## **Aplikasi *E-Learning* Sebagai Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Pontianak**

**YENI MARYANI**

*Jurusan Kesehatan Gigi, Poltekkes Kemenkes Pontianak  
Jalan Budi Utomo Pontianak*

**Abstract:** *This study aimed to evaluate the acceptance of the e-learning platform based on the users' perception toward ease of use and usefulness. This is an action research design. The subjects of the are the managers, lecturers and students with the total number 113 persons. This research was conducted at the Department of Dental Health Poltekkes Kemenkes Pontianak. Data were collected through questionnaire, observation and in-depth interviews. This study found that 60% of the users (managers and lecturers) has not really understood and have no experience about e-learning. Despite the fact that large number of users have limited understanding and experience to technology-based learning platform, most of them including students are agree that e-learning system are ease to be used and have usefulness to improve the learning process. More than 50% of the respondents answered Strongly Agree. This study also identify that there is no special unit that maintain the e-learning system. It is concluded that majority of the users gave agree that e-learning platform at Poltekkes Kemenkes Pontianak are ease to be used and useful to support the learning process.*

**Keywords:** *e-learning, learning models, information technology, perceived ease of use, perceived of usefulness.*

---

Model pembelajaran dengan *e-learning* dapat bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui *e-learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, disamping itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar. *E-learning* adalah proses pembelajaran efektif yang diciptakan dengan cara menggabungkan konten yang disampaikan secara digital dengan jasa dan sarana pendukung pembelajaran<sup>1</sup>. Ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

Pelaksanaan *e-learning* memerlukan bantuan komputer yang merupakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) diantaranya adalah *Moodle* serta jaringan internet. Manusia dibutuhkan untuk pengoperasian semua sistem informasi. Sumber daya manusia yaitu

orang-orang yang berperan dalam pelaksanaan *e-learning* boleh dikatakan sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu perlu adanya pengajar (dosen) yang membimbing, siswa (mahasiswa) yang menerima bahan ajar dan administrator yang mengelola administrasi dan proses belajar mengajar.

Jurusan Kesehatan Gizi (JKG) Poltekkes Pontianak merupakan pendidikan Diploma 3 (D3) yang mendidik mahasiswa-mahasiswa tenaga kesehatan gigi. Model pembelajaran yang saat ini digunakan di JKG masih menggunakan metode konvensional, belum memanfaatkan teknologi komputer. Keterbatasan tenaga dosen dan sebagian dosen masih merangkap jabatan merupakan kendala di institusi tersebut dalam hal memperlancar proses belajar mengajar. Untuk mengatasi hal tersebut, salahsatunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran *e-learning* yang memanfaatkan teknologi informasi yang berbasis web.

*Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer yang diperkenalkan pertama kali oleh Fred Davis pada tahun 1986. Model ini mengusulkan bahwa ketika pengguna ditawarkan untuk menggunakan suatu sistem yang baru, sejumlah faktor mempengaruhi keputusan mereka tentang bagaimana dan kapan akan menggunakan sistem tersebut, khususnya dalam hal *usefulness* (pengguna yakin bahwa kinerjanya akan meningkat dengan menggunakan sistem ini), *ease of use* (pengguna yakin bahwa penggunaan sistem ini akan membebaskannya dari kesulitan, dalam artian sistem ini mudah digunakan).

## **METODE**

Rancangan pada penelitian ini menggunakan pendekatan *action research* yang bersifat kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Pontianak. Sampel dalam penelitian ini adalah pengelola JKG Poltekkes, dosen pengampu dan mahasiswa tingkat 1 dan 2.

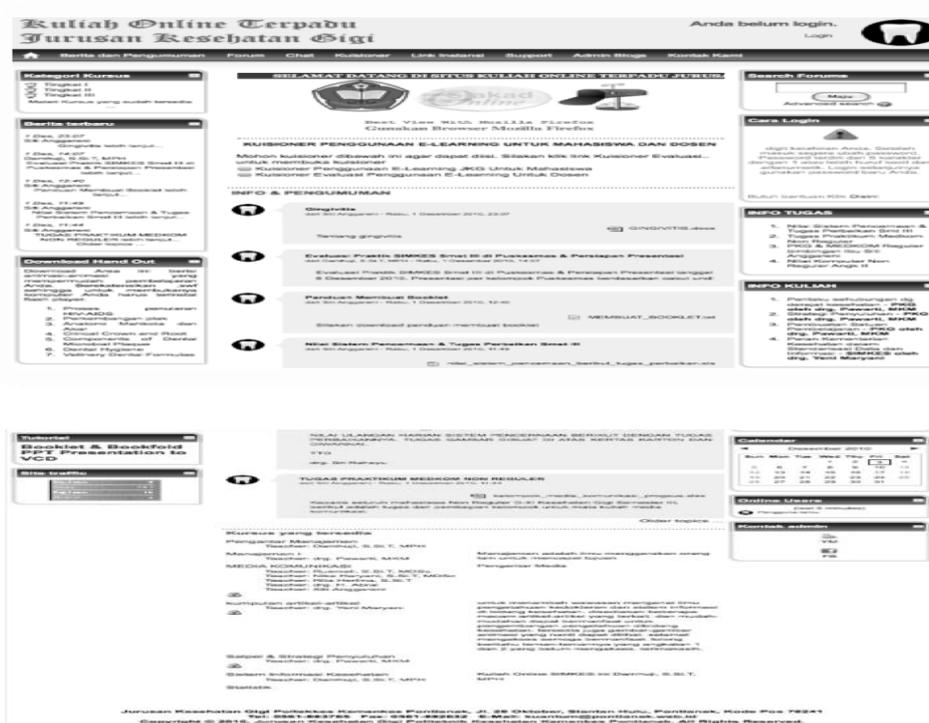
Variabel bebasnya adalah pengguna (user) dalam menggunakan sistem yaitu *e-learning*. Sedangkan yang menjadi variabel terikatnya yaitu penggunaan *e-learning* sebagai model pembelajaran yang dilihat dari persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) dan persepsi pemanfaatan (*perceived usefulness*) (TAM) pengguna dari sistem yang baru tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi terstruktur terhadap aspek teknis, penggunaan internet, telaah dokumen, kuesioner, *brain storming*, wawancara mendalam dan mencatat informasi yang ditemui di lapangan selama berlangsungnya penelitian.

## HASIL

**Pelaksanaan aplikasi *e-learning* sebagai model pembelajaran. Tahap diagnosis.** Hasil Identifikasi masalah yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa untuk sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki oleh JKG rata-rata 60% belum memahami betul mengenai *e-learning*. Sedangkan pada aspek organisasi dan teknologinya, di JKG belum memiliki kebijakan, badan khusus dan prosedur khusus penggunaan *e-learning*. Jaringan internet yang dimiliki pun masih terbatas.

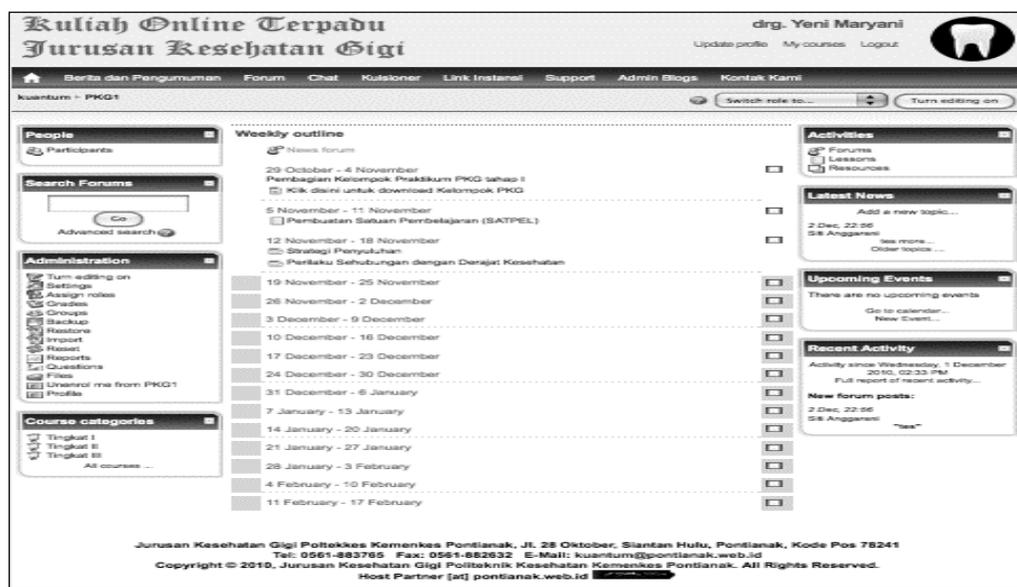
**Tahap Perencanaan Aksi.** Pada tahap ini diadakan pertemuan untuk penggalangan komitmen dari organisasi untuk mengoptimalkan pemanfaatan *e-learning*. Informasi yang didapat dari hasil pertemuan tersebut yaitu masih sedikit sekali pemahaman mereka mengenai *e-learning*. Pengelola JKG sangat setuju dengan adanya *e-learning*. Pengelolaan *e-learning* diharapkan adanya badan khusus yang menanganinya sehingga ke depan *e-learning* berjalan dengan baik.

**Tahap Pelaksanaan Aksi.** Tahap ini dimulai dengan Instalasi program *moodle*, dilakukan oleh staf komputer didampingi oleh peneliti. Kemudian dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan *e-learning* oleh dosen dan mahasiswa yang merupakan pengguna dan pengelola *e-learning* yang akan diaplikasikan. Pada pelatihan ini diberi modul dengan judul Petunjuk Teknis Kuantum Penggunaan Kuliah Online Terpadu untuk dosen. Tampilan muka (*interface*) dari situs *e-learning* (Kuliah Online Terpadu Jurusan Kesehatan gigi Poltekkes Pontianak) tampak sebagaimana Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Depan Kuliah Online Terpadu Jurusan Kesehatan Gigi.

Pengguna dapat melihat menu Info dan Pengumuman di halaman utama, yang berisi semua Informasi yang terkait dengan materi kuliah dan pengumuman yang berhubungan dengan bagian akademik. Gambar 2 menunjukkan tampilan format mingguan, yang dibuat oleh dosen pengampu Mata Kuliah.



Gambar 2. Tampilan Jadwal mata kuliah.

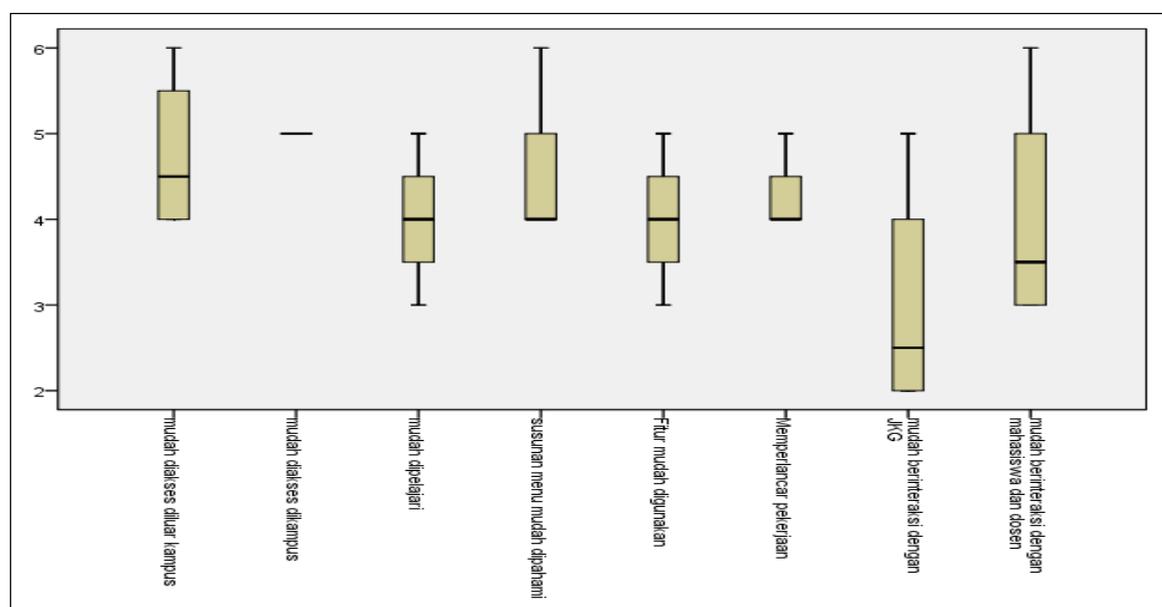
*Tahap Evaluasi.* Pihak manajemen dan dosen sangat merasakan manfaat adanya *e-learning*, yaitu dapat memberikan informasi yang banyak, dosen merasakan wawasannya bertambah, khususnya untuk di bidang IT, selain itu dapat membantu proses belajar mengajar, terutama bagi dosen yang merangkap sebagai pengelola, merasa sangat terbantu sekali dalam pelaksanaan proses mengajar mengingat kesibukan mereka yang sangat tinggi. Sistem *e-learning* belum lama berjalan, sehingga tentu saja belum memenuhi semuanya kebutuhan mahasiswa dalam mendapatkan materi kuliah. Dosen belum terbiasa dengan selalu mengisi materi-materi kuliah di *e-learning*, terkadang mereka lupa namun pihak admin tetap mengingatkan. Sistem *e-learning* mudah digunakan bagi dosen yang sudah terbiasa dengan IT, namun bagi yang belum mahir dengan IT, perlu diadakan pelatihan sampai mahir. Hambatan yang dialami antara lain: SDM yang belum mahir dengan IT, terlalu sibuk (tidak punya waktu), belum terbiasa dengan *e-learning*, dan jaringan yang kurang lancar.

*Persepsi Kemudahan Aplikasi E-learning pada Dosen.* Persentase setiap item terdapat pada Tabel 1 dan Gambar 3. Dari hasil grafik *box plot*, disimpulkan bahwa pengguna dosen merasa mudah dalam menggunakan *e-learning*. Hal ini dapat dilihat dari setiap item rata-rata memiliki garis median agak ke bawah dari setiap kotaknya.

Tabel 1. Persentase Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*)

No	Item Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	SSS
1.	<i>e-learning</i> dapat diakses dengan mudah dari luar kampus	-	-	-	50%	25%	25%
2.	<i>E-learning</i> dapat diakses dengan mudah melalui fasilitas kampus (Lab Komputer)	-	-	-	-	100%	-
3.	Cara penggunaan <i>e-learning</i> mudah	-	-	25%	50%	25%	-
4.	Susunan menu pada <i>e-learning</i> mudah dipahami	-	-	-	75%	25%	-
5.	Fasilitas/fitur yang ada mudah untuk digunakan	-	-	25%	50%	25%	-
6.	Kemudahan penggunaan <i>e-learning</i> memperlancar pekerjaan/tugas mengajar	-	-	-	75%	-	25%
7.	Mempermudah interaksi dengan unit layanan pendidikan	-	50%	25%	-	25%	-
8.	Mempermudah interaksi dengan sesama mahasiswa dan Dosen.	-	-	50%	25%	-	25%

Keterangan: STS (*Sangat tidak setuju*); TS (*Tidak setuju*), R (*Ragu-ragu*), S (*Setuju*); SS (*Sangat setuju*); SSS (*Sangat setuju sekali*)

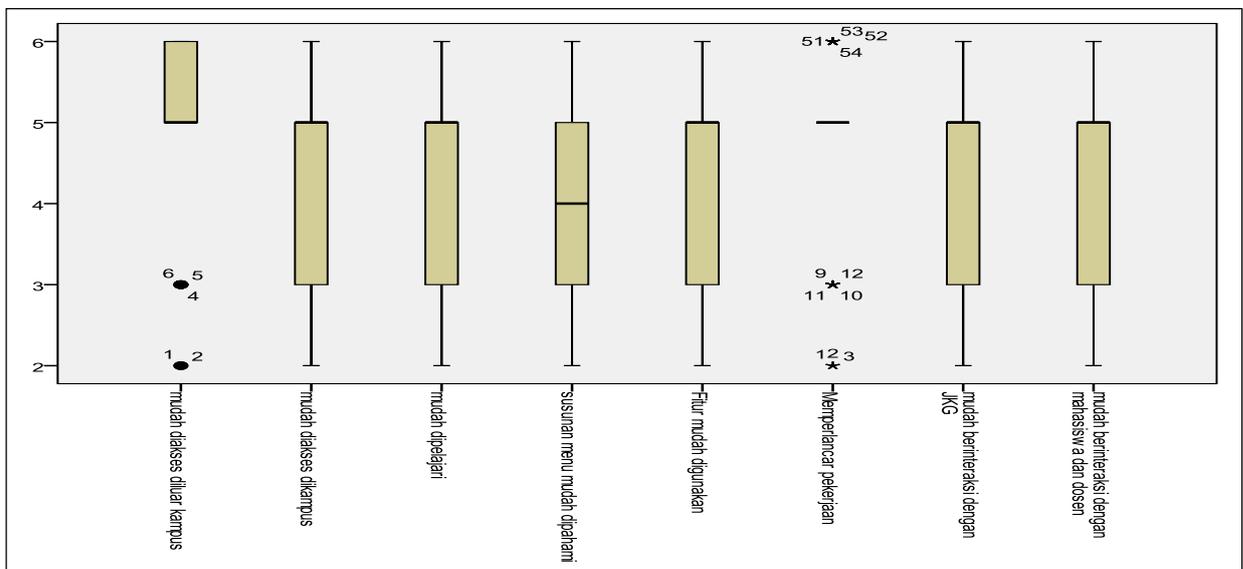
Gambar 3. Grafik *Box Plot* Persepsi Kemudahan pada Dosen

*Persepsi Kemudahan Aplikasi E-learning Pada Mahasiswa.* Persentase persepsi kemudahan dapat dilihat pada Tabel 2 dan Gambar 4.

Tabel 2. Persentase Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) pada Mahasiswa

No	Item Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	SSS
1.	<i>e-learning</i> dapat diakses dengan mudah dari luar kampus	-	4%	9%	-	54%	33%
2.	<i>e-learning</i> dapat diakses dengan mudah melalui fasilitas kampus (Lab Komputer)	-	4%	22%	-	56%	19%
3.	Cara penggunaan <i>e-learning</i> mudah	-	2%	30%	-	54%	16%
4.	Susunan menu pada <i>e-learning</i> mudah dipahami	-	2%	48%	-	48%	2%
5.	Fasilitas/fitur yang ada mudah untuk digunakan	-	2%	35%	-	61%	2%
6.	Kemudahan penggunaan <i>e-learning</i> memperlancar pekerjaan/tugas mengajar	-	6%	17%	-	59%	19%
7.	Mempermudah interaksi dengan unit layanan pendidikan	-	4%	33%	-	61%	2%
8.	Mempermudah interaksi dengan sesama mahasiswa dan Dosen.	-	4%	28%	-	52%	17%

Keterangan: STS (*Sangat tidak setuju*); TS (*Tidak setuju*), R (*Ragu-ragu*), S (*Setuju*); SS (*Sangat setuju*); SSS (*Sangat setuju sekali*)



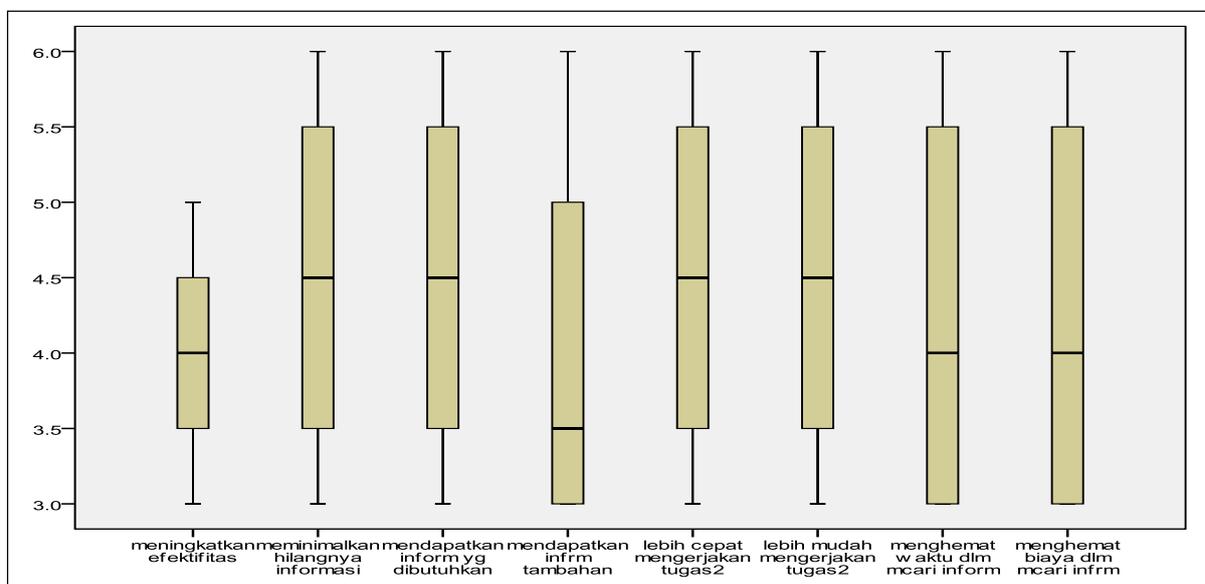
Gambar 4. *Box Plot* Persepsi Kemudahan bagi Mahasiswa

*Persepsi Kegunaan Aplikasi E-learning Pada Dosen.* Hasil dari persepsi kegunaan aplikasi *e-learning* pada dosen ditampilkan dalam Tabel 3 dan Gambar 5.

Tabel 3. Persentase Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

No	Item Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	SSS
1.	Meningkatkan efektivitas dalam pekerjaan.	-	-	25%	50%	25%	-
2.	Meminimalkan hilangnya informasi	-	-	25%	25%	25%	25%
3.	Mendapatkan informasi yang dibutuhkan	-	-	25%	25%	25%	25%
4.	Mendapatkan informasi tambahan yang dibutuhkan	-	-	50%	25%	-	25%
5.	Lebih cepat dalam mengerjakan tugas-tugas pekerjaan	-	-	25%	25%	25%	25%
6.	Lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas pekerjaan	-	-	25%	25%	25%	25%
7.	Menghemat waktu dalam mencari informasi seputar pendidikan	-	-	50%	-	25%	25%
8.	Menghemat biaya dalam mencari informasi seputar pendidikan	-	-	50%	25%	-	25%

*Keterangan: STS (Sangat tidak setuju); TS (Tidak setuju), R (Ragu-ragu), S (Setuju); SS (Sangat setuju); SSS (Sangat setuju sekali)*



Gambar 5. Grafik *Box Plot* Persepsi Kegunaan pada Dosen.

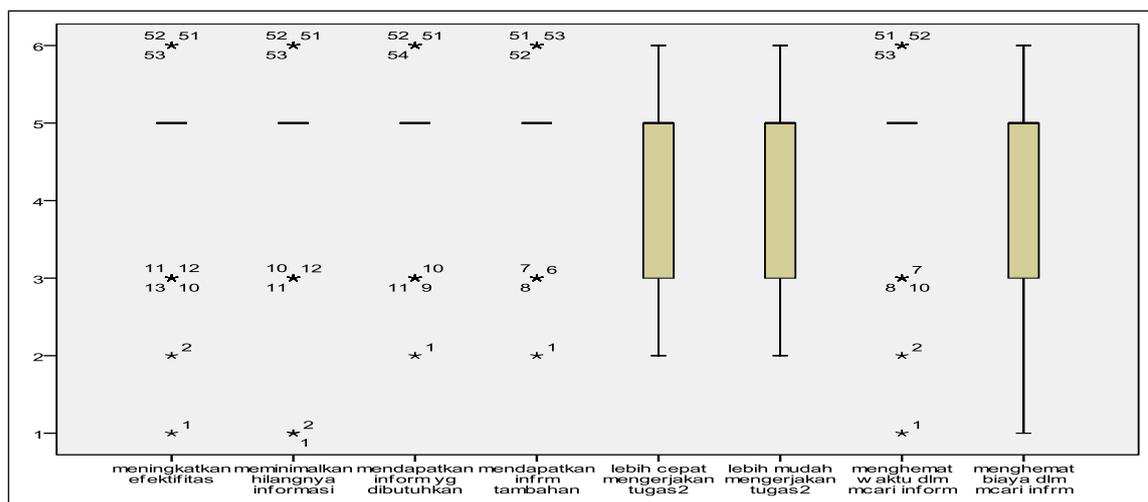
Dari hasil di atas dapat disimpulkan bahwa pengguna dosen merasakan manfaat *e-learning* sebagai salah satu model pembelajaran. Lebih dari 50% responden dosen menjawab pada item mendapatkan informasi tambahan dan menghemat waktu serta biaya mencari informasi, hal ini terlihat pada box tersebut memiliki garis median yang agak kebawah.

*Persepsi Kegunaan Aplikasi E-learning pada Mahasiswa.* Rata-rata responden menjawab lebih dari 50% dari setiap item sangat setuju. Tetapi ada juga beberapa responden yang menjawab kurang dari 50% ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju serta sangat setuju sekali. Jawaban responden tersebut di dalam *box plot* digambarkan sebagai *outlayer*, seperti yang dapat kita lihat pada Gambar 6.

Tabel 4. Persentase Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

No	Daftar pertanyaan	STS	TS	R	S	SS	SSS
1.	Meningkatkan efektivitas dalam pekerjaan.	2%	2%	20%	-	63%	3%
2.	Meminimalkan hilangnya informasi	4%	-	20%	-	59%	17%
3.	Mendapatkan informasi yang dibutuhkan	-	2%	20%	-	59%	19%
4.	Mendapatkan informasi tambahan yang dibutuhkan	-	2%	15%	-	63%	20%
5.	Lebih cepat dalam mengerjakan tugas-tugas pekerjaan	-	7%	31%	-	54%	7%
6.	Lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas pekerjaan	-	2%	22%	-	67%	9%
7.	Menghemat waktu dalam mencari informasi seputar pendidikan	2%	2%	15%	-	61%	20%
8.	Menghemat biaya dalam mencari informasi seputar pendidikan	2%	-	33%	-	48%	17%

*Keterangan: STS (Sangat tidak setuju); TS (Tidak setuju), R (Ragu-ragu), S (Setuju); SS (Sangat setuju); SSS (Sangat setuju sekali)*



Gambar 6. *Box Plot* Persepsi Kegunaan pada mahasiswa.

## PEMBAHASAN

**Sumber Daya Pendukung *E-learning*.** Identifikasi masalah yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa untuk sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki oleh JKG rata-rata 60% belum memahami betul mengenai *e-learning*. Kurangnya pemahaman tentang *e-learning* ini dapat diatasi dengan cara sosialisasi dan pelatihan *e-learning*. Meningkatkan pemahaman mengenai *e-learning* bagi SDM sangat penting, karena SDM merupakan salah satu unsur yang terpenting untuk menjalankan sistem informasi ini. Di dalam sistem informasi dijelaskan bahwa sumber daya manusia meliputi pemakai akhir dan pakar sistem informasi. Pemakai akhir adalah orang-orang lainnya yang menggunakan sistem informasi, sedangkan para pakar adalah sistem analis, pembuat *software* dan operator system.

Aspek manajemen atau organisasi sebagai penanggung jawab suatu sistem yang baru perlu diperhatikan, permasalahan yang ada yaitu, belum dimilikinya prosedur dan badan khusus mengenai *e-learning*, dapat diatasi dengan pembentukan badan khusus dan petunjuk teknis (juknis) pengelolaan *e-learning*. Teknologi yang telah dimiliki oleh JKG terdapat kekurangan dan keterbatasan. Topologi jaringan yang dimiliki oleh JKG yaitu topologi star. Topologi star adalah setiap komputer terhubung ke komputer utama (*server*) dengan menggunakan segmen kabel sendiri sehingga mudah untuk menambah atau mengurangi komputer. Terputusnya konektor sebuah komputer dan penambahan atau pengurangan komputer tidak mengganggu jalannya jaringan.

**Sosialisasi *e-learning* dan penggalangan komitmen.** Sosialisasi yang telah dilakukan berupa pertemuan secara resmi dengan pihak manajemen dan pihak dosen. Dari pertanyaan yang diberikan pada saat penggalangan komitmen, dapat disimpulkan bahwa pemahaman mereka

terhadap *e-learning* masih sedikit bahkan menggunakan *e-learning* pun mereka belum pernah sama sekali. Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu dilakukan sosialisasi kepada pengelola agar sistem yang akan dibangun dapat berjalan dengan baik.

Pengelolaan *e-learning* ditangani secara serius dengan pembentukan badan khusus yang bertanggung jawab menanganinya, karena selama ini di JKG hanya ada satu staf komputer yang menangani laboratorium komputer saja, dengan adanya *e-learning* maka staf yang lain dapat kita tugaskan juga. Terdapat kesepakatan dari pihak manajemen bahwa pada prinsipnya mendukung penerapan sistem yang baru yaitu *e-learning*. *E-learning* yang akan diterapkan berfungsi sebagai *suplemen* atau tambahan, berarti peserta didik mempunyai kebebasan memilih apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak.

**Merancang *e-learning* dengan menggunakan Moodle.** Setelah instalasi berhasil dilanjutkan perancangan *e-learning*. Perancangan sepenuhnya peneliti serahkan kepada staf komputer yang merupakan admin dari *e-learning*, dengan harapan apa yang menjadi kebutuhan pengelola, dosen dan mahasiswa dapat dipenuhi. Perancangan *e-learning* ini tidak mengalami kesulitan karena *moodle* memiliki beberapa kelebihan antara lain sederhana, ringan, efisien dan menggunakan teknologi sederhana.

*Moodle*, suatu *Content Management System* (CMS), yang dapat digunakan secara gratis dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Setelah *e-learning* selesai dilakukan perancangan, maka hasilnya disosialisasikan kepada pengelola, dosen dan mahasiswa. *E-learning* yang dibuat diberi nama Kuliah Online Terpadu Jurusan Kesehatan Gigi. Perancangan *e-learning* ini harus mempertimbangkan tiga hal yaitu sederhana, personal dan cepat. Sederhana berarti sistem *e-learning* ini mudah digunakan, personal berarti dosen dapat berinteraksi dengan baik seperti layaknya seorang dosen yang berkomunikasi di depan kelas, dan cepat berarti memiliki respon yang cepat terhadap keluhan dan kebutuhan mahasiswa lainnya.

**Pelatihan penggunaan *e-learning*.** Tahap ini merupakan tahap yang penting karena peserta (dosen) harus memahami dengan baik cara penggunaan dan pengoperasian *e-learning*. Para dosen merupakan ujung tombak dalam menggerakkan *e-learning* yang merupakan sistem informasi manajemen. Jika SDM-nya saja tidak memahami sistem informasi yang akan dibangun maka bagaimana sistem tersebut akan berjalan dengan baik.

Menurut Soekartawi (2007) mempersiapkan SDM yang mengetahui dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi dapat ditempuh dengan cara jalur pendidikan resmi atau formal seperti pendidikan di lembaga pendidikan tertentu maupun lembaga pendidikan non formal. Sesuatu yang perlu dipersiapkan adalah bagaimana agar orang-orang tersebut (dosen, mahasiswa, pegawai administrasi dan masyarakat umumnya) tidak gagap teknologi (gaptek). Tujuan dan

harapannya adalah masyarakat yang menuju *knowledge society* yang artinya masyarakat yang ingin tahu dan ingin belajar guna mengangkat kesejahteraannya.

**Evaluasi aplikasi sistem *e-learning*.** Hasil evaluasi yang dilakukan terhadap pengelola (pihak manajemen) dan dosen dengan wawancara mendalam yaitu pihak manajemen mendapatkan banyak manfaat dari *e-learning* ini antara lain memberikan informasi lebih banyak, membantu proses belajar mengajar, meringankan kerja pengelola yang merangkap jabatan sebagai dosen dan menjadi sarana berbagi informasi dengan mahasiswa dimanapun kita berada. Beberapa keuntungan atau manfaat *e-learning* dalam proses pembelajaran antara lain fleksibel dalam tempat dan waktu (*increasing flexibility*) hal ini mengandung arti bahwa penerapan *e-learning* menjadikan tempat dan waktu yang fleksibel dalam proses pembelajaran.

Hasil kuesioner untuk persepsi kemudahan pada pengguna dosen, kesimpulan yang dapat diambil adalah rata-rata dari *item* yang ditanyakan sebesar 50% responden menjawab setuju hal ini berarti sistem ini mudah digunakan. Susunan menu *e-learning* mudah dipahami sebesar 75% responden setuju dan 25% sangat setuju. Kemudahan penggunaan *e-learning* JKG memperlancar pekerjaan/tugas mengajar sebesar 75% responden setuju dan 25% sangat setuju sekali. Persepsi kegunaan (manfaat) sebesar 50% responden setuju, 25% sangat setuju bahwa *e-learning* dapat meningkatkan efektivitas dalam pekerjaan. Sebesar 25% responden setuju, 25% sangat setuju dan 25% sangat setuju sekali bahwa penggunaan *e-learning* meminimalkan hilangnya informasi dalam pemberian tugas kuliah kepada mahasiswa, mendapatkan informasi yang dibutuhkan, lebih cepat dan lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas pekerjaan. Secara keseluruhan jawaban dari responden bahwa *e-learning* sangat bermanfaat sebagai salah satu model pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.

Hasil kuesioner untuk persepsi kemudahan pada pengguna mahasiswa, rata-rata setiap item lebih dari 50% responden menjawab sangat setuju (SS), hal ini berarti bahwa sistem ini mudah digunakan. Responden (61% sangat setuju) merasa mudah menggunakan *e-learning* dengan fasilitas/fitur yang ada dan mudah berinteraksi dengan unit layanan pendidikan. Sedangkan untuk persepsi kegunaan (*perceived of use*), rata-rata setiap item lebih dari 50% responden menjawab sangat setuju (SS), hal ini juga berarti sistem ini bermanfaat. Terutama untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dan informasi tambahan, sebanyak 59% dan 63% responden menjawab Sangat Setuju (SS). Efektivitas dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah, sebesar 63% responden Sangat Setuju (SS).

Hasil pengukuran persepsi kemudahan dan kegunaan (manfaat) dari *e-learning* berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang diperkenalkan pertama kali oleh Fred Davis pada tahun 1986. TAM merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami

faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer. Faktor-faktor tersebut antara lain *usefulness* (pengguna yakin bahwa kinerjanya akan meningkat dengan menggunakan sistem ini) dan *ease of use* (pengguna yakin bahwa penggunaan sistem ini akan membebaskannya dari kesulitan). Dari hasil penelitian yang telah dilakukan berarti sistem *e-learning* yang telah diaplikasikan sudah digunakan secara nyata oleh *user* karena mereka merasakan kemudahan dan manfaat dari suatu sistem teknologi informasi.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Penelitian ini dapat disimpulkan: 1) Pihak manajemen merasakan manfaat/kegunaan pada aplikasi *e-learning* di JKG Poltekkes Kemenkes Pontianak; 2) Dosen dan mahasiswa merasakan kemudahan (*perceived ease of use*) dalam menggunakan *e-learning*. Hal ini dapat dilihat dari rerata jawaban setiap item yang ditanyakan sebesar 50% dosen menjawab setuju dan rerata setiap item lebih dari 50% mahasiswa menjawab sangat setuju; dan 3) Dosen dan mahasiswa merasakan manfaat (*perceived usefulness*) dengan menggunakan *e-learning*, hal ini ditunjukkan dengan rerata jawaban setiap *item* kuesioner lebih dari 50% menjawab Sangat Setuju (SS).

### **Saran**

Diharapkan Jurusan kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Pontianak dapat meningkatkan wawasan dosen dan staf mengenai IT, membuat prosedur khusus dan badan khusus untuk pengelolaan *e-learning* dan memperbaiki jaringan internet. Bagi Dosen dan mahasiswa dapat lebih meningkatkan pemahaman penggunaan *e-learning* dan terus memanfaatkan *e-learning* semaksimal mungkin.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Mason, R., Rennie, F. 2010. *E-learning, Panduan Lengkap Memahami Dunia Digital dan Internet*. Yogyakarta: Pustaka BACA.
- Huang, J.H., Lin, Y.R., Chuang, S.H. 2007. Elucidating User Behavior of Mobile Learning, The Electronic Library, Vol.25 No.5.
- O'Brein, J.A. 2008. *Pengantar Sistem Informasi*. Edisi 12. Jakarta.Salemba Empat.
- Nugroho, E. 2008. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Melfachrozi. 2006. Penggunaan Aplikasi E-learning (Moodle), Ilmu Komputer. Com, ( [http://e-learning.stsi-bdg.ac.id/file.php/1/Pedoman/Manual\\_E-Learning\\_Moodle/rozie-moodle.pdf](http://e-learning.stsi-bdg.ac.id/file.php/1/Pedoman/Manual_E-Learning_Moodle/rozie-moodle.pdf). diakses tanggal 30 Mei 2010).

- Purbo, O.W. dan Antonius, A.H. 2002. *Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL: Merencanakan dan Mengimplementasikan Sistem e-Learning*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ali, M. 2005. E-Learning in the Indonesian Education System. *Asian-Pacific Cybereducation Journal* (1)(2): 15-24.