

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam upaya mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perkembangan jaman yang semakin kompetitif. Kompleksitas tantangan jaman menuntut pelaksanaan pendidikan yang berkualitas. Di Indonesia, kewajiban pemerintah dalam menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas diamanatkan secara jelas di dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, dan dipertegas di dalam Batang Tubuh, yaitu di dalam pasal 31 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan akhir pendidikan nasional secara umum adalah peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas seperti tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Revolusi industri 4.0 semakin berkembang pesat dalam semua bidang termasuk pendidikan. Lembaga pendidikan dituntut meningkatkan layanan yang lebih baik. Perguruan tinggi/universitas harus bisa mengikuti trend perkembangan teknologi, Karakteristik revolusi industri 4.0, meliputi digitalisasi, optimalisasi, kustomisasi produksi, otomasi dan adaptasi, *human machine interaction*, *value added services and businesses*, *automatic data exchange and communication*, dan memadukan penggunaan teknologi internet.<sup>1</sup> Di Indonesia baru ada 51 perguruan tinggi negeri (PTN) yang siap menggelar kuliah non tatap muka, dalam menghadapi era disrupsi teknologi informasi dan komunikasi, sedangkan PTS masih terus berpacu meningkatkan peran dari model kuliah konvensional menuju

---

<sup>1</sup> Iswan dan Herwina, *Membangun Sinergitas dalam Penguatan Pendidikan Karakter pada Era IR 4.0*. Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia, 24 Maret 2018. ISSN : 2621-6477,22

ke arah yang lebih baik dalam era revolusi industri. Pengembangan *Cyber University* sudah banyak diterapkan di negara maju.

*culture makes progress cumulative. Innovation occurs as humans share and exchange ideas. I build on your idea; you build on mine. This type of exchange was slow in the early days of our species (when all we had as a means of transmission was storytelling around the campfire), picked up with the printing press, then exploded with the digital representation, storage, and exchange of ideas made possible by computers. Anything that could be digitized—that is, represented by ones and zeros—could spread at the speed of light (or at least the speed of the Internet) and became free to reproduce and share. Moreover, this spreading followed a consistent pattern: an exponential growth curve.*

Budaya mendapat kemajuan secara komulatif, inovasi berkembang secara cepat karena terjadi pertukaran gagasan yang cepat pula. Ide dan gagasan bisa ditransfer melalui digital dan hal tersebut membuat kemajuan yang signifikan. Kemajuan tersebut tak lain diakibatkan oleh perkembangan komputer sehingga proses digitalisasi memungkinkan transfer ilmu pengetahuan dan informasi semakin mudah dan cepat. Transfer Bahasa pun menjadi lebih mudah sehingga pertukaran gagasan tidak dibatasi oleh Batasan negara yang berbeda bahasa.<sup>2</sup>

Perkembangan revolusi industri saat ini mengarah kepada industri komunikasi dan komputasi dimana perubahan besar terjadi penggunaan komputer dan teknologi internet. Kedua pemicu tersebut mampu merombak sistem kehidupan menjadi lebih efisien. Perkembangan industri terjadi pada bidang keuangan seperti adanya uang digital atau disebut dengan e-money. Pada industri perdagangan ditandai dengan berkembangnya e-commerce atau toko online. Pada bidang Pendidikan juga terjadi dimana banyak perguruan tinggi mengembangkan kuliah tanpa tatap muka atau berbasis online.

---

<sup>2</sup> Peter H Diamandis dan Steven Kotler, *Bold How to Go Big Achieve Success and Impact the World*, (New York: Simon and Schuster, 2016),6

Teknologi informasi pada saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi tersebut mampu meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat serta meningkatkan produktivitas kerja manusia. Salah satu dampak perkembangan teknologi informasi yaitu munculnya berbagai jenis kegiatan dan transaksi melalui dunia digital sehingga proses kegiatan tersebut lebih efisien.<sup>3</sup> Teknologi informasi sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, hal tersebut membuat transfer pengetahuan menjadi lebih cepat dan pelayanan pendidikan kepada konsumen menjadi lebih baik.

*Technology has changed each and everything with great extent, the methods of production, the process of recruitment, the training techniques, new equipment and technology should be introduced and purchase by the organization and training should be provided to young and educated workers.*<sup>4</sup>

Teknologi telah mengubah segala sesuatu dengan sangat signifikan, metode produksi, proses rekrutmen, teknik pelatihan, peralatan baru dan teknologi harus diperkenalkan dan dibeli oleh organisasi dan pelatihan harus disediakan untuk pekerja muda dan berpendidikan. Penguasaan dan penerapan teknologi menjadi modal utama dalam pengembangan lembaga Pendidikan.

Teknologi informasi merupakan teknologi yang penting dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi merupakan teknologi yang digunakan untuk mengolah data sehingga menghasilkan informasi. Tanpa adanya data yang dikelola, maka informasi tidak terbentuk. Proses pengolahan data tersebut dimulai dari mendapatkan, menyusun, memproses, menyimpan hingga memanipulasi data

---

<sup>3</sup> Rikanita, "Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Website Di SMK Negeri 1 Makassar", Tesis Program Pascasarjana, (Makassar: Perpustakaan Universitas Negeri Makassar, 2017), 1.t.d.

<sup>4</sup> Muhammad hasyim, *Human Resource Management in 21st Century: Issues & Challenges & Possible Solutions to Attain Competitiveness*, International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences September 2012, Vol. 2, No. 9, 44-52

dalam berbagai cara yang kemudian menghasilkan informasi yang berkualitas yang berguna dalam bidang pendidikan.<sup>5</sup>

Hasil teknologi telah sejak lama dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, TV, komputer dan lain-lain itu dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakekatnya alat-alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pertemuan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih ke arah terbuka. Pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (fleksibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Pendidikan masa mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukan berorientasi pada gedung sekolah. Kecenderungan perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan akan terus terjadi dan berkembang dalam memasuki abad ke- 21 sekarang ini. Perubahan tersebut antara lain: lebih mudah dalam mencari sumber belajar, lebih banyak pilihan untuk menggunakan dan memanfaatkan ICT, makin meningkatnya peran media dan multi media dalam kegiatan pembelajaran.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Muchamad Suradji, *Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Bidang Kesiswaan, Kepegawaian Dan Keuangan Di Sma Muhammadiyah 1 Gresik*. TA" LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam. Vol.1 No.2 Juli 2018,130

<sup>6</sup> kaonedarman. (2014). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Bidang Pendidikan di Indonesia*. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 8, Mei 2017,.76

Kecendrungan perubahan dan inovasi tersebut, memiliki implikasi yang sangat luas dalam dunia pendidikan, yaitu perubahan dalam program pembaruan dan teknologi pembelajaran, perubahan dalam program belajar dan pembelajaran dengan menggunakan metode eksperimental, pengendalian belajar lebih kepada peserta didik, peningkatan IQ (*intelligence quotient*) yang diimbangi dengan pembinaan EQ (*emotional quotient*), dan SQ (*spritusl qoutient*), serta menuntut pengintegrasian TIK dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan, dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan.

Inovasi dapat terjadi pada bidang apa saja, termasuk pada bidang Pendidikan. Inovasi Teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan apabila digunakan secara bijak.<sup>7</sup> Pemanfaatan teknologi informasi dan penyediaan internet dalam bidang pendidikan dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan layanan pendidikan. Salah satu tuntutan era globalisasi dalam dunia pendidikan adalah adanya pengelolaan lembaga pendidikan yang memanfaatkan sistem informasi dan teknologi berbasis internet. Hal ini tercantum dalam Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 yang menyatakan bahwa untuk mencapai standar nasional pendidikan diperlukan sarana dan prasarana yang memadai termasuk penggunaan teknologi informasi.<sup>8</sup>

Salah satu komponen penting dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di era globalisasi ini adalah dengan melaksanakan pengelolaan pendidikan (manajemen pendidikan) dengan dukungan berbagai fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sehingga pembelajaran menjadi lebih terbuka, kreatif, efektif, dan efisien. Kebutuhan informasi semakin penting dan mendesak sejalan dengan arus globalisasi yang terjadi di seluruh dunia. Penerapan sistem informasi manajemen yang berbasis kompetensi menjadi kebutuhan yang mutlak dan dapat memberikan keunggulan kompetitif.

---

<sup>7</sup> Djamaludin Ancok, *Psikologi Kepemimpinan dan Inovasi*, (Jakarta, 2012), 230.

<sup>8</sup> Fathur Rohman, "Implementasi Sistem Informasi Manajemen (SIM) Dalam Pengambilan Keputusan Bidang pendidikan", tesis Program Pascasarjana Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Sekolahtinggi Agama Islam Negeri (kudus: 2016), 30.td

Kemajuan ilmu dan teknologi informasi ini telah banyak mengubah cara pandang dan gaya hidup masyarakat Indonesia dalam menjalankan kegiatannya. Perkembangan dan peranan teknologi informasi dalam sistem pendidikan telah masuk ke era baru tetapi belum diimbangi dengan peningkatan Sumber Daya Manusia untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan di masa mendatang diperlukan sistem informasi dan teknologi informasi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi lebih sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing di pasar global.

Pada umumnya, apabila seseorang membicarakan SIM (Sistem Informasi Manajemen), yang tergambar adalah suatu sistem yang diciptakan untuk melaksanakan pengolahan data yang akan dimanfaatkan suatu organisasi. Pemanfaatan di sini dapat berarti penunjang pada tugas-tugas rutin, evaluasi terhadap prestasi organisasi, atau untuk pengambilan keputusan oleh organisasi tersebut. Kini kalau seseorang mendengar istilah sistem informasi manajemen, biasa juga mereka membayangkan suatu sistem komputer. Inti pengertian sistem informasi manajemen konvensional tentu saja terkandung dalam pekerjaan-pekerjaan sistematis seperti pencatatan agenda, kearsipan, komunikasi di antara manajer-manajer organisasi, penyajian informasi untuk pengambilan keputusan, dan lain sebagainya. Keberadaan SIM di bidang pendidikan memberikan kemudahan bagi para penggunanya dalam melaksanakan tugas manajerial. Sebagian penunjang SIM, peran Teknologi Informasi (TI) sebagai bagian dari Sistem Informasi (SI) telah mengalami perubahan secara dramatis.

Pendidikan adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pendidikan. Manusia terlibat dalam sistem sistem pembelajaran terdiri dari peserta didik, guru, dan tenaga lainnya. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, audio dan video tape. Fasilitas perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, dan juga komputer. Prosedur, meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya. Untuk menjamin agar informasi dapat mengalir dengan baik, dalam

sebuah lembaga pendidikan perlu dikembangkan sebuah sistem informasi manajemen yang melibatkan komponen internal eksternal lembaga pendidikan untuk menjamin alur informasi yang efektif dan berkualitas, yaitu tersedianya teknologi informasi yang didukung oleh sumber daya manusia yang mampu mengoperasikannya.

TIK berbasis *web* bisa dimanfaatkan sebagai media informasi pendidikan. Informasi tersebut berguna bagi peserta didik ataupun calon peserta didik sebelum melakukan pendaftaran untuk mengetahui informasi akademik, profil ataupun kurikulum lembaga pendidikan. Hampir seluruh lembaga pendidikan tinggi negeri memiliki sistem informasi berbasis *web* termasuk UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Seluruh prodi di UIN tersebut sudah memiliki sistem informasi *web* secara mandiri yang dikelola oleh masing-masing prodi. *Web* tersebut berafiliasi kepada situs utama universitas yaitu [www.uinsgd.ac.id](http://www.uinsgd.ac.id).

Seluruh Prodi di UIN Sunan Gunung Djati Bandung menggunakan alat dalam pengelolaan sistem informasinya yang disebut dengan CMS (*Content Management System*). Jenis CMS yang digunakan antara lain SIAKAD, SIMAK dan *Wordpress*. Dari ketiga jenis CMS tersebut memiliki karakter yang berbeda-beda. SIAKAD (Sistem Informasi Akademik) sering digunakan sebagai alat bantu administrasi peserta didik seperti penerimaan mahasiswa baru dan pengolahan Kartu Rencana Studi (KRS). SIMAK (Sistem Informasi Akademik) merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan perguruan tinggi yang menginginkan layanan pendidikan yang terkomputerisasi untuk meningkatkan kinerja, kualitas pelayanan akademik, daya saing serta SDM yang dihasilkan. Dan dapat juga membantu dalam pengelolaan data nilai mahasiswa, mata kuliah, data staff pengajar.<sup>9</sup> *Wordpress*, merupakan CMS yang sering digunakan untuk mengolah informasi data yang berupa dokumen seperti hasil *wordprocessor*, PDF, gambar, dan video. CMS *Wordpress* umumnya digunakan untuk sistem informasi profil lembaga, arsip karya tulis ilmiah, dan berita.

---

<sup>9</sup> Riza Wahyudi, Endang Siti, dan Astuti Riyadi, "Pengaruh Kualitas Sistem, Informasi Dan Pelayanan Siakad Terhadap Kepuasan Mahasiswa", *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*|Vol.23 No. 2 Juni 2015, hlm.29

Manajemen Pendidikan Islam merupakan program studi baru perubahan dari KI (kependidikan Islam) sesuai dengan Peraturan Menteri Agama (PMA No.36 Tahun 2009) tentang Penetapan Pembidangan Ilmu dan Gelar Akademik di Lingkungan Perguruan Tinggi Agama Islam. Sebagai prodi baru, prodi MPI perlu adanya informasi yang terbuka bagi para calon mahasiswa yang ingin mengetahui tentang profil dan kurikulum Manajemen pendidikan Islam, apa yang dipelajari dan capaian pembelajaran yang harus dicapai.

Program Studi MPI di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung sudah terakreditasi dengan Nilai A. Program Studi MPI dituntut meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikannya sehingga mampu memberikan pelayanan yang optimal kepada pelanggan, Ketua prodi MPI UIN SGD Bandung (Dr. H Badrudin, M.Ag) memaparkan keinginan peningkatan mutu layanan Prodi, salah satunya adalah dengan memberikan layanan sistem informasi kurikulum berbasis *web* sebagai informasi bagi civitas akademik, yaitu bagi dosen dan mahasiswa serta bagi masyarakat umum yang memerlukan informasi Manajemen Pendidikan Islam (MPI).<sup>10</sup>

Program studi MPI sudah memiliki sistem informasi *web* dengan alamat [mpi.uinsgd.ac.id](http://mpi.uinsgd.ac.id). Web tersebut dikelola menggunakan CMS *Wordpress*. Web tersebut menampilkan profil dan dokumen kurikulum. Dokumen tersebut menjadi arsip kurikulum yang digunakan jurusan sejak tahun 2018. Arsip tersebut juga digunakan sebagai informasi kurikulum bagi mahasiswa atau calon mahasiswa yang membutuhkan informasi mengenai profil, kurikulum jurusan, rencana pembelajaran semester dan informasi lain yang berkaitan dengan manajemen pendidikan Islam.

Model sistem informasi yang dikembangkan oleh jurusan tersebut layak untuk diteliti dan dikembangkan oleh lembaga lain karena SIM pada prodi tersebut dikembangkan dengan pembiayaan gratis dan dengan cara yang mudah. Hal tersebut menjadi alasan peneliti membuat penelitian dengan judul: “Model

---

<sup>10</sup> Wawancara dengan Badrudin (Ketua Prodi Sarjana MPI UIN Sunan Gunung Djati), Bandung 7 Juli 2018.



Sistem Informasi Kurikulum Berbasis CMS (*Content Manajemen System*) *Wordpress* Di Program Studi Sarjana Manajemen Pendidikan Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung”

## **B. Perumusan Masalah Penelitian**

Sehubungan dengan latar belakang masalah yang sudah disebutkan maka penulis membuat rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan sistem informasi kurikulum berbasis CMS *Wordpress* di Prodi Sarjana MPI FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
2. Bagaimanakah pengorganisasian sistem informasi kurikulum berbasis CMS *Wordpress* di Prodi Sarjana MPI FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
3. Bagaimanakah implementasi sistem informasi kurikulum menggunakan CMS *Wordpress* di Prodi Sarjana MPI FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
4. Bagaimanakah desain model sistem informasi kurikulum berbasis CMS *Wordpress* di Prodi Sarjana MPI FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung?
5. Bagaimanakah tingkat kepuasan konsumen terhadap pelayanan SIM kurikulum di prodi MPI FTK UIN Sunan Gunung Djati Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Perencanaan sistem informasi kurikulum berbasis CMS *Wordpress* di Prodi Sarjana MPI UIN Sunan Gunung Djati Bandung
2. Untuk mengetahui pengorganisasian Sistem informasi kurikulum berbasis CMS *Wordpress* di Prodi Sarjana MPI UIN Sunan Gunung Djati Bandung
3. Untuk mengetahui pelaksanaan system informasi kurikulum berbasis CMS *Wordpress* di Prodi Sarjana MPI UIN Sunan Gunung Djati Bandung
4. Untuk mengetahui desain model sistem informasi kurikulum berbasis CMS *Wordpress* di Prodi Sarjana MPI UIN Sunan Gunung Djati Bandung?

5. Untuk mengetahui kepuasan konsumen terhadap Sistem Informasi Kurikulum DI Prodi MPI FTK UIN Bnadung

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini pada dasarnya merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu manajemen pendidikan islam terutama menyangkut pemilihan sistem informasi kurikulum agar efektif dan efesien.

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam hal efektifitas dan efesiensi sistem informasi kurikulum dan implementasi nya di lembaga pendidikan.

##### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Magister Strata Dua (S2) Pasca Sarjana. Diharapkan dari hasil penelitian ini nantinya bisa sebagai acuan bagi pengelola prodi MPI mengenai efektifitas sistem informasi kurikulum berbasis CMS *Wordpress*. Penggunaan *Wordpress* pada sistem web ini juga diharapkan bias mengisi konten informasi positif di dunia maya tentang manajemen pendidikan Islam.

#### **E. Penelitian Yang Relevan**

Penulis melakukan studi dokumen terhadap penelitian lain yang relevan. Ada beberapa penelitian yang penulis anggap memiliki keterkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Penelitian tersebut adalah seagai berikut:

1. Dwi susanto pada tahun 2010. Penerapan sistem informasi manajemen (SIM) dalam meningkatkan kualitas pelayanan sekolah di smk se-kabupaten bantul. (thesis, UNY) penelitian tersebut mengkaji tentang penggunaan sim terhadap pengkatan pelayanan kepada konsumen pendidikan di sebuah smk di bantul. Hasil prnelitian ini berupa produk digital berupa web sekolah yang dimanfaatkan untuk meningkatkan pelayanan terhadap konsumen pendidikan.
2. Ary susanto, pengembangan model sistem informasi manajemen pendidikan (*research and development*) pada program studi magister

manajemen pendidikan pascasarjana universitas negeri jakarta, penelitian diterbitkan dalam jurnal manajemen pendidikan unj. Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan metode rnd atau penelitian pengembangan. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa sistem informasi manajemen pendidikan mampu meningkatkan pelayanan terhadap mahasiswa di prodi magister manajemen pendidikan.

3. Sutiyono, analisis pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran di universitas diponegoro oleh, yang di terbitkan di jurnal pendidikan vokasi, vol 3, nomor 1, februari 2013. Penelitian tersebut mengkaji tentang pemanfaatan teknologi dalam pendidikan khususnya dalam pembelajaran. Model teknologi yang digunakan adalah e-learning berbasis internet.
4. Numiek sulisty, keefektifan *e-learning* sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning smk telkom sandhy putra purwokerto) hanum pada program studi pendidikan teknologi dan kejuruan pps uny. Penelitian ini mengkaji penggunaan tik untuk kegiatan pembelajaran. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa e-learning memiliki efektifitas yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.
5. Implementasi sistem informasi manajemen (sim) dalam pengambilan keputusan bidang pendidikan, tesis oleh fathur rohman mahasiswa program pascasarjana program studi manajemen pendidikan islam sekolah tinggi agama islam negerikudus tahun 2016. Pada penelitian ini mengkaji mengenai penerapan sistem informasi untuk mengambil kebijakan yang berkelanjutan atas informasi yang didapat melalui sitem informasi tersebut.
6. *The role of e-learning, the advantages and disadvantages of its adoption in higher education*. Valentina arkorful institution: college of distance education, university of cape coast, ghana international journal of education and research vol. 2 no. 12 december 2014, issn: 2201-6333 (print) issn: 2201-6740 (online) www.ijern.com. Penelitian ini merupakan jurnal yang mengkaji tentang efek baik dan buruk penggunaan teknologi dalam pendidikan khususnya untuk pembelajaran.

7. Gurmak singh dan john o'donoghue *a study into the effects of e-learning on higher education*, di harvey worton di university of wolverhampton, diterbitkan pada journal of university teaching and learning practice, issn: 1449-9789. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh penggunaan e learning pada tingkat pendidikan menengah atas. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa e-learning memiliki efektifitas yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.
8. Ramadhan, t. & utomo, penelitian dengan judul game edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. Penelitian ini diterbitkan di urnal teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian ini membahas mengenai pengembangan permainan berbasis android yang bisa digunakan untuk media pembelajaran pada anak usia dini. Dalam penelitian ini penulis mengembangkan aplikasi android dengan harapan anak-anak dapat langsung menggunakan aplikasi permainan tersebut dan memperoleh pengetahuan lebih banyak serta merubah pola belajar agar tidak jenuh dan bosan game edukasi ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dimulai dari usia 3 sampai 6 tahun yang berisi tentang materi pelajaran mengenal binatang, mewarnai, corat-coret, menyanyi serta alfabet. Metode penelitian dan pengembangan aplikasi edukasi ini adalah metode waterfall yang terdiri dari lima tahapan yaitu requirement, design, implementation, verification, dan maintenance. Dengan menerapkan hasil dari game edukasi ini, diharapkan dapat membantu anak-anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan lebih maju.
9. Hamidi, f., meshkat, m., rezaee, m., & jafari, m. *Information technology in education*. Jurnal yang dimuat di *procedia computer science* volume 3 tahun 2011.(<https://doi.org/10.1016/j.procs.2010.12.062>) merupakan penelitian yang membahas tentang pengembangan teknologi informasi bidang pendidikan. Dalam jurnal ini menyimpulkan bahwa teknologi informasi dalam pendidikan membutuhkan budaya. Budaya ini perlu dipelajari bersama dengan penggunaan sumber daya perangkat keras.

Sistem perlu dididik untuk menggunakan teknologi informasi; jika tidak, pembelian dan transfer teknologi dan investasi akan sia-sia. Meskipun teknologi ini tidak memihak dalam arti apa pun, mereka harus digunakan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan informasi, dalam struktur sosial yang ada. Dalam jurnal tersebut menjelaskan tentang peran teknologi informasi dan tempatnya dalam pendidikan di negara-negara terbelakang, sebuah diskusi disajikan tentang bagaimana memasuki bidang masyarakat informasi dan bagaimana menggunakan teknologi informasi.

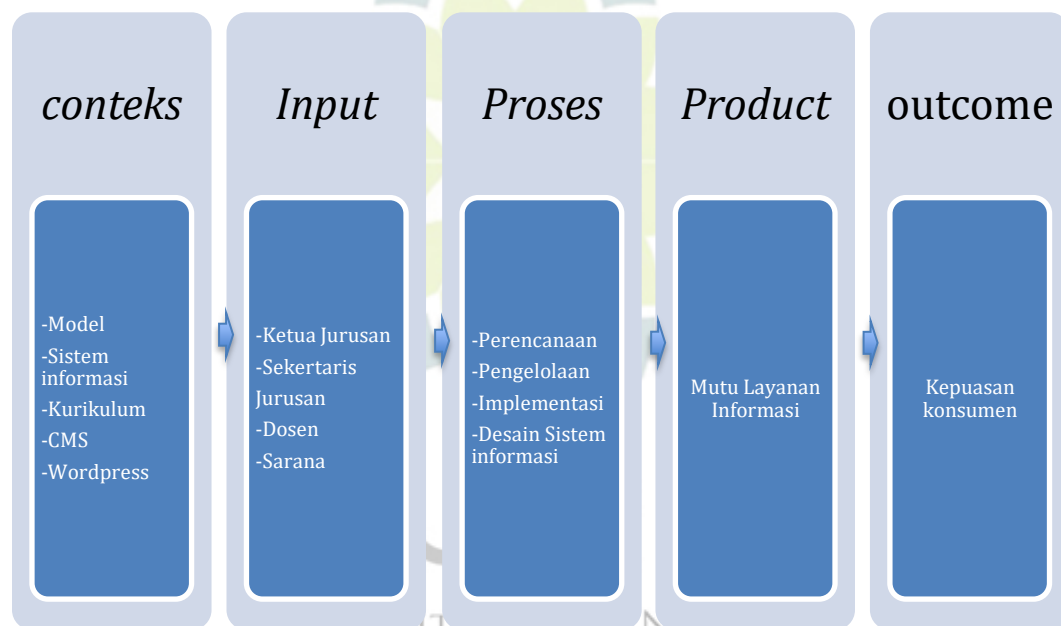
10. Amin nurul fatah, sididik kurniawan, lanie rose irawati. Pengembangan plugin penjadwalan seminar pada web jurusan ilmu komputer berbasis *Wordpress*. Penelitian tersebut diterbitkan di jurnal komputasi volume 3 tahun 2016. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) plugin jadwal seminar berbasis *Wordpress* telah berhasil dibangun. (2) plugin berhasil dideteksi oleh *Wordpress*. Dengan terdeteksinya plugin oleh *Wordpress*, saat ini plugin ini dapat digunakan pada sistem web lain yang berbasis *Wordpress* dan dapat terintegrasi dengan baik. (3) plugin mampu mengatasi masalah tabrakan jadwal seminar, mampu menginformasikan jadwal seminar dengan baik, memiliki fasilitas pengingat untuk para dosen dan mahasiswa yang terkait dengan pelaksanaan seminar. (4) plugin mampu mengoptimalkan kinerja dari web jurusan ilmu computer.
11. Sudiby, I. (2011). Peranan dan dampak teknologi informasi dalam dunia pendidikan di indonesia. Jurnal widyatama. Penelitian ini membahas tentang dampak tik dalam bidang pendidikan. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa teknologi informasi tidak dapat dilepaskan dari sistem elektronik seperti yang diatur dalam uu no. 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik. Peranan teknologi informasi dalam dunia pendidikan menurut pustekkom meliputi teknologi informasi sebagai; ketrampilan (skill) dan kompetensi, sebagai infrastruktur pendidikan, sumber bahan ajar, alat bantu dan fasilitas pendidikan, dan manajemen pendidikan. Sedang dampak yang ditimbulkan dari pemanfaatan teknologi

informasi meliputi dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif harus diatasi oleh penyelenggara pendidikan (sekolah, guru), orang tua, dan pemerintah.

12. Muhson, a. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Jurnal pendidikan akuntansi indonesia. Penelitian ini membahas tentang implementasi tik dalam pengembangan media ajar. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan teknologi informasi(ti) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Walaupun perancangan media berbasis ti memerlukan keahlian khusus, bukan berarti media tersebut dihindari dan ditinggalkan. Media pembelajaran berbasis ti dapat berupa internet, intranet, *mobile phone*, dan cd room/flash disk. Adapun komponen utamanya meliputi learning managementsystem (lms), dan learning content (LC). Kata kunci: media pembelajaran, teknologi informasi.
13. Agustinus Mujilan. (2013). Analisis Dan Perancangan Sistem. Universitas Widya Mandala Madiun. Penelitian tersebut membahas tentang perancangan dan pembuatan sistem informasi pajak daerah di kota Palopo. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian tersebut adalah dengan adanya Sistem Informasi Pengelolaan Pajak Daerah ini dapat memudahkan pekerjaan petugas pajak daerah Kota Palopo dalam proses pengelolaan pajak daerah. Sistem Informasi Pengelolaan Pajak Daerah ini mendukung proses pengelolaan data wajib pajak, pengelolaan data usaha wajib pajak, penggolongan dan pengklasifikasian jenis pajak. Pajak yang dikelola yakni pajak hiburan, reklame, restoran, hotel dan pajak penerangan jalan. Sistem Informasi Pengelolaan Pajak Daerah ini dapat meminimalkan terjadinya kesalahan hitung pembayaran pajak, meningkatkan kualitas informasi bagi masyarakat, memudahkan masyarakat untuk mendaftar sebagai wajib pajak dan membantu pemerintah Daerah Kota Palopo dalam melakukan pengelolaan pajak daerah.

## **F. Kerangka Pemikiran**

Sistem informasi memiliki peran dalam pelayanan pemberian informasi kepada konsumen. Dalam lembaga pendidikan system informasi kurikulum memberikan informasi kepada siswa, orangtua siswa atau masyarakat mengenai kurikulum dan materi ajar yang di sampaikan.



Gambar1.1  
Kerangka Pemikiran CIPP

Dalama penelitian ini penulis mengungkapkan beberapa hal yang menjadi kerangka penelitian dalam pelaksanaannya. Kerangka pemikiran tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. Model.

Model adalah rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep, yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik (maket, bentuk prototipe), model citra (gambar rancangan, citra komputer), atau rumusan matematis.<sup>11</sup>

#### 2. Sistem informasi

Sistem informasi manajemen merupakan suatu sistem berbasis komputer, terdiri dari basis data, perangkat lunak, prosedur, manusia serta perangkat

<sup>11</sup> Rizki Muliono, Optimasi Website Berbasis Cms Pada Google Pegespeed, CESS (Journal Of Computer Engineering, System And Science, Vol 1, No 2, Juli 2016):32,I

lainnya yang digunakan untuk menghasilkan informasi pendukung bagi pengambilan keputusan secara efektif dan efisien. SIM dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi yang relevan dan menunjang kebutuhan terkait aktifitas stakeholder dan pelanggan organisasi tersebut<sup>12</sup>

### 3. Kurikulum

Merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi yang berkelanjutan. <sup>13</sup>

### 4. CMS

CMS atau singkatan dari *Content Management System* adalah sebuah aplikasi yang bermanfaat mengatur isi sebuah situs web. Dengan aplikasi content management, administrator website dapat mengatur semua isi di websitenya. Isi website dapat berupa tipe berbagai file, seperti teks, foto, audio, video, dokumen, dan semua tipe file yang mampu ditampilkan di website, tujuan dari penggunaannya adalah untuk mempermudah pengelola system informasi dalam mengorganisir konten digital. <sup>14</sup>

### 5. Wordpress

Wordpress adalah sebuah script siap pakai berupa aplikasi CMS (*Content Management System*) untuk membentuk sebuah website dengan mudah, dengan berbagai tema dasar yang dapat digunakan dan dikembangkan kembali. Aplikasi *Wordpress* ini memiliki hak cipta sebagai free use dan bebas untuk mengubah baik tema maupun script utama pada *Wordpress* tersebut.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Ary Susanto, Pengembangan Model Sistem Informasi Manajemen Pendidikan (Research And Development) Pada Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, *Jurnal Manajemen Pendidikan UNJ*. (Jakarta 2016):491

<sup>13</sup> Peraturan Menteri Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi

<sup>14</sup> Dewangga Anjarkusuma dan Bambang Soepeno, "Penggunaan Aplikasi CMS Wordpress Untuk Merancang Website Sebagai Media Promosi pada Maroon Wedding Malang", (*Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis* | Vol. 2, No. 1, July 2014): 63-69

<sup>15</sup> Rizki Muliono, Optimasi Website Berbasis Cms Pada Google PAGESPEED, CESS (*Journal Of Computer Engineering, System And Science*, Vol 1, No 2, Juli 2016):32, I e-ISSN :2502-714x



#### 6. Information Technology Service Management (ITSM)

ITSM merupakan manajemen dari semua proses yang bekerja sama untuk memastikan kualitas layanan, sesuai dengan tingkat layanan yang telah disepakati dengan pelanggan. ITSM fokus pada keselarasan untuk menyediakan dan mendukung layanan TI untuk pelanggan Tujuan utama adalah untuk menyampaikan dan mendukung teknologi atau produk yang dibutuhkan oleh business untuk memenuhi kebutuhan bisnis, pelanggan dan pengguna.

#### 7. Perencanaan

Perencanaan adalah kegiatan yang terorganisir melibatkan hal-hal yang menyangkut pengambilan keputusan atau pilihan mengenai bagaimana memanfaatkan sumber daya yang ada semaksimal mungkin guna mencapai tujuan-tujuan tertentu atau kenyataan-kenyataan yang ada dimasa datang. Dari aspek substansi, perencanaan adalah penetapan tujuan dan penetapan alternatif tindakan. Perencanaan dilakukan untuk memperoleh dan mengikat seluruh sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan., membuat para anggota organisasi untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan yang konsisten dengan berbagai tujuan dan prosedur terpilih, dan juga untuk mengukur kemajuan dengan indicator yang sudah ditentukan sehingga tindakan korektif dapat diambil jika tingkat kemajuan tidak meningkat.<sup>16</sup>

#### 8. Pengorganisasian

Pengorganisasian merupakan tahapan yang dilakukan untuk mengatur agar semua sumber daya bermanfaat sesuai fungsinya masing- masing, baik personel, prasarana, peralatan, maupun modal. Pengorganisasian adalah suatu proses dimana suatu pekerjaan yang ada dibagi atas komponen-komponen yang dapat ditangani dan aktivitas untuk mengkoordinasikan hasil-hasil yang dicapai untuk mencapai tujuan. Proses tersebut dilakukan

---

<sup>16</sup> Eferm Hendro loe Loko, "Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Di Tingkat Sekolah Menengah Atas (Sma) Di Kabupaten Belu, Nusa Tenggara Timur", Tesis Program Pascasarjana, (Yogyakarta: Perpustakaan Fakultas Ekonomi Universitas Santa Dharma Yogyakarta, 2016), 18.t.d.

untuk menentukan, mengelompokkan tugas dan pengaturan secara bersama aktivitas untuk mencapai tujuan, menentukan orang-orang yang akan melakukan aktivitas, menyediakan alat yang diperlukan, menetapkan wewenang yang dapat didelegasikan kepada setiap individu yang akan melaksanakan aktivitas tersebut.<sup>17</sup>

#### 9. Implementasi

Implementasi, merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai serta sikap. Tindakan tersebut berusaha mengerahkan seluruh sumberdaya untuk menjalankan apa yang telah direncanakan

#### 10. Desain

Desain merupakan totalitas keistimewaan yang mempengaruhi penampilan dan fungsi suatu produk dari segi kebutuhan konsumen, proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru. Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Fransisca Amelia, "Pengelolaan Sumber Daya Alam Berbasis Masyarakat Dalam Upaya Konservasi Daerah Aliran Sungai", Tesis Program Pascasarjana, (Semarang: Perpustakaan Program Magister Ilmu Lingkungan Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro Semarang, 2013), hlm18

<sup>18</sup> Eferm Hendro loe Loko, "Evaluasi Implementasi Kurikulum 2013 Di Tingkat Sekolah Menengah Atas (Sma) Di Kabupaten Belu, Nusa Tenggara Timur", Tesis Program Pascasarjana, (Yogyakarta: Perpustakaan Fakultas Ekonomi Universitas Santa Dharma Yogyakarta, 2016), hlm.24