

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Manajemen

Manajemen adalah suatu ilmu juga seni untuk membuat orang lain mau dan bersedia berkerja untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan bersama oleh sebab itu manajemen memerlukan konsep dasar pengetahuan, kemampuan untuk menganalisis situasi, kondisi, sumber daya manusia yang ada dan memikirkan cara yang tepat untuk melaksanakan kegiatan yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan. Manajemen perlu dilakukan guna mencapai tujuan atau target dari individu ataupun kelompok tersebut secara kooperatif menggunakan sumber daya yang tersedia. Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu jenis manajemen yang dibutuhkan di dunia kerja.

Menurut (Mutmainnah Syamsir, 2018) “Manajemen sumber daya manusia adalah suatu ilmu atau cara bagaimana individu secara efisien dan efektif serta dapat digunakan secara maksimal sehingga tercapai tujuan (goal) bersama perusahaan, karyawan dan masyarakat.” Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) adalah suatu bidang manajemen yang khusus mempelajari hubungan dan peranan manusia dalam organisasi perusahaan. Manajemen SDM merupakan hal-hal yang mencakup tentang pembinaan, penggunaan dan perlindungan sumber daya manusia baik yang berada dalam hubungan kerja maupun yang berusaha sendiri. Sumber daya manusia (SDM) adalah individu produktif yang bekerja sebagai penggerak suatu organisasi, baik itu di dalam institusi maupun perusahaan yang memiliki fungsi sebagai aset sehingga harus dilatih dan dikembangkan kemampuannya.

Pada dasarnya hal yang paling berperan penting untuk mencapai suatu tujuan yang maksimal adalah dengan memulai dari hal yang paling menunjang untuk tercapainya suatu tujuan tersebut, yaitu Sumber Daya Manusia (SDM). Maka perlulah dilakukan yang namanya pengelolaan atau pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang produktif. Dengan pengembangan atau pengelolaan SDM yang baik maka dengan mudah seorang karyawan dapat menghadapi dan menyelesaikan tuntutan tugas baik di masa sekarang atau masa yang akan datang. Seiring berjalannya waktu, prestasi dan skill akan sulit didapatkan seorang karyawan jika hanya mengandalkan apa yang ia miliki tanpa pernah melakukan proses pembekalan atau pengembangan. Sehingga pengembangan SDM sangatlah berpengaruh dalam efektif dan efisiennya suatu organisasi.

Sumber daya manusia (SDM) adalah individu produktif yang bekerja sebagai penggerak suatu organisasi, baik itu di dalam institusi maupun perusahaan yang memiliki fungsi sebagai aset sehingga harus dilatih dan dikembangkan kemampuannya. Pengertian sumber daya manusia secara umum terdiri dari dua yaitu SDM makro dan mikro. Pengertian SDM secara mikro adalah individu yang bekerja dan menjadi anggota suatu perusahaan atau institusi dan biasa disebut sebagai pegawai, buruh, karyawan, pekerja, tenaga kerja dan lain sebagainya. Sedangkan pengertian SDM secara makro adalah penduduk suatu negara yang sudah memasuki usia angkatan kerja, baik yang belum bekerja maupun yang sudah bekerja. Sumber daya manusia merupakan elemen utama organisasi dibandingkan dengan elemen sumber daya yang lain seperti modal, teknologi, karena manusia itu sendiri yang mengendalikan faktor yang lain. Sumber daya manusia merupakan elemen utama organisasi dibandingkan dengan elemen sumber daya yang lain seperti modal, teknologi, karena manusia itu sendiri yang mengendalikan faktor yang lain.

2.1.1 Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi menurut teori dan praktek telah mengalami perubahan, sehingga untuk menghadapinya kita tidak cukup hanya dengan keterampilan, akan tetapi lebih dari pada itu kita harus memahami adanya suatu pendekatan sistem atau manajemen serta mampu berpercaya dalam dalam merencanakan dan memanfaatkan sistem informasi manajemen.

Menurut Hartono (2013: 20) Sistem Informasi Manajemen adalah sebuah sistem, yaitu rangkaian terorganisasi dari sejumlah bagian/komponen yang secara bersama-sama berfungsi atau bergerak menghasilkan informasi untuk digunakan dalam manajemen perusahaan. Sedangkan Menurut Sabandi (2019) SIM merupakan sebuah sistem yang terdiri dari beberapa elemen/komponen yang saling berkaitan. Elemen-elemen/komponen dari sebuah sistem ini tentu saja akan saling terkoordinasi dengan baik agar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. Secara sederhana, semua sistem informasi memiliki tiga kegiatan utama di dalamnya. Aktivitas tersebut, meliputi : menerima data sebagai masukan (*input*), kemudian data tersebut tatistic dengan melakukan penghitungan, penggabungan tatis data, pemutakhiran akun, dan sebagainya, dan setelah itu akan mendapatkan informasi sebagai keluaran (*output*).

Dapatlah dipahami bahwa Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah suatu sistem yang menyediakan kepada pengelola organisasi data maupun informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas-tugas organisasi. Sistem informasi adalah suatu perkembangan teknologi yang sangat membantu aktivitas sebuah organisasi. Peran penting itu menunjang kegiatan

manajemen pengambilan keputusan, operasional bisnis, serta fungsi strategis yang kompetitif dalam suatu organisasi.

2.1.1.1 Tujuan Sistem Informasi Manajemen

Menurut Purnama (2016) tujuan SIM adalah Semua organisasi membutuhkan aliran informasi yang membantu manajer untuk mengambil bermacam keputusan yang dibutuhkan. Tujuan dibentuknya sistem informasi manajemen adalah supaya organisasi memiliki suatu sistem yang dapat diandalkan dalam mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dalam pembuatan keputusan manajemen, baik yang menyangkut keputusan keputusan rutin maupun keputusan-keputusan strategik. Sedangkan tujuan dibangunnya system informasi pendidikan adalah:

- 1) Membantu seluruh bagian yang berperan di dunia pendidikan dengan memberikan informasi yang menyeluruh tentang pendidikan dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah umum atau yang setara dengannya.
- 2) Pertanggungjawaban publik yaitu dengan memberikan informasi secara transparan tentang kebijakan dan pemakaian sumber daya yang dialokasikan untuk dunia pendidikan.
- 3) Memberi sarana agar seluruh bagian yang berperan dalam dunia pendidikan yang ada di propinsi/kota kabupaten agar dapat berperan aktif dalam usaha memajukan usaha pendidikan
- 4) Meningkatkan pengetahuan pendidik dan peserta didik tentang dunia informatika serta manfaat yang dapat diambil melalui beberapa pelatihan.
- 5) Memberikan akses informasi yang mudah dan lengkap bagi pendidik dan peserta didik mengenai ilmu pengetahuan dan informasi pendidikan lainnya.

Dengan demikian Sistem Informasi Manajemen adalah suatu sistem yang menyediakan kepada pengelola organisasi data maupun informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas-tugas organisasi.

2.1.1.2 Manfaat Sistem Informasi Manajemen

Ada beberapa hal yang termasuk dalam manfaat sistem informasi manajemen yaitu sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan proses perencanaan yang efektif
- 2) Meningkatkan aksesibilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat bagi pemakai

- 3) Mengembangkan proses perencanaan yang efektif.
- 4) Menetapkan investasi yang akan diarahkan pada sistem informasi
- 5) Memperbaiki produktivitas dalam aplikasi pengembangan dan pemeliharaan sistem.

2.1.1.3 Peranan Sistem Informasi dalam Dunia Pendidikan

Sistem informasi dalam dunia pendidikan memiliki peran yang sangat penting, diantaranya adalah :

1. Mendukung proses dan operasional pendidikan

Sistem Informasi dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses dan operasional sekolah/kampus dengan berbagai macam fungsi, dapat dicontohkan berbagai macam Sistem Informasi yang sering digunakan, diantaranya adalah :

- E-Learning untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran
 - E-Library untuk mendukung proses belajar dan mencari bahan ajar
 - SIAKAD (Sistem Informasi Akademik) untuk mendukung kegiatan akademik.
2. Mendukung proses pengambilan keputusan

Dengan Sistem Informasi dapat dikumpulkan sejumlah informasi dengan mudah, sehingga Pimpinan dapat mengambil sejumlah kebijakan penting. Sebagai contoh, pemanfaatan Sistem Informasi Manajemen Universitas untuk membuat jadwal kegiatan pembelajaran sesuai dengan jumlah pengajar dan jumlah kelas yang tersedia.

3. Dukungan strategi untuk keunggulan kompetitif

Dengan adanya Sistem Informasi di bidang pendidikan, menjadikan organisasi sekolah/kampus dapat lebih bersaing, meningkatkan kualitas serta pelayanan kepada masyarakat dan mampu bersaing dengan dunia global.

2.1.1.4 Jenis-Jenis Sistem Informasi

Menurut (Erwan Efendi, 2023) mengemukakan bahwa jenis-jenis sistem informasi terdiri dari :

- a) Sistem Informasi Keuangan

Sistem informasi keuangan adalah sistem untuk mendukung bagian keuangan dalam pengambilan keputusan yang mengangkut persoalan keuangan sekolah dan pengalokasian serta pengendalian sumber daya keuangan dalam lingkungan sekolah. Misalnya : ringkasan arus kas, informasi pembayaran.

- b) Sistem Informasi Keuangan

sistem informasi yang memberikan informasi kepada orang atau kelompok baik di dalam perusahaan maupun di luar perusahaan mengenai masalah keuangan perusahaan. Informasi yang diberikan disajikan dalam bentuk laporan khusus, laporan periodik, hasil dari simulasi matematika, saran dari sistem pakar, dan komunikasi elektronik.

c) Sistem Informasi Manufaktur.

Sistem informasi manufaktur adalah sistem yang digunakan untuk mendukung fungsi produksi yang mencakup seluruh kegiatan yang terkait dalam pembayaran dan pembelian inventaris sekolah dan alat-alat tulis. Sistem Informasi Manufaktur merupakan subset dari Sistem Informasi Manajemen yang menyediakan informasi untuk digunakan dalam pemecahan masalah manufaktur. Manajer dalam area manufaktur menggunakan komputer sebagai komponen sistem fisik maupun sistem informasi konseptual. Manajer pada area manufaktur menggunakan komputer dalam sistem produk fisik untuk aplikasi seperti CAM (Computer Aided Manufacturing) dan CAD (Computer Aided Design). Sebagai Sistem informasi konseptual, komputer digunakan dalam menjadwalkan produksi, mengatur persediaan, mengendalikan kualitas produk dan melaporkan biaya produk. Semua aplikasi untuk fisik maupun konseptual disebut CIM (Computer Integrated Manufacturing).

d) Sistem Informasi Sumber Daya Manusia.

Sistem informasi Sumber daya manusia adalah sistem informasi yang menyediakan informasi yang dipakai oleh fungsi personalia. Misalnya : berisi informasi gaji. Hubungan antara teknologi dan sumber daya manusia sangat erat kaitannya. Dengan berkembangnya teknologi maka akan mengefisienkan tenaga manusia dalam proses operasi suatu perusahaan. Dalam hal ini harus ada sinkronisasi antara tenaga kerja manusia dengan perkembangan teknologi supaya peran tenaga manusia tidak tergantikan oleh teknologi yang ada. Melihat hal tersebut harus adanya peningkatan kualitas para karyawan dalam bekerja yaitu mampu berinovasi dan berkreasi dalam pekerjaannya agar sumber daya manusia (tenaga kerja) tidak tergantikan oleh teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Aktifitas bisnis dalam suatu perusahaan digerakan oleh tenaga kerja yang memiliki pemahaman terhadap pengolahan bisnis tersebut. Sumberdaya manusia dalam hal ini tenagakerja menjadi syarat utama dalam mengoprasikan perusahaan. Pengolahan sumber daya manusia yang tepat menjadi bagian yang sangat penting karena apabila proses perekrutan tenaga kerja dilakukan tidak tepat, maka dikemudian hari akan menjadi masalah tersendiri bagi perusahaan.

e) Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen (SIM) (bahasa Inggris: management information system, MIS) adalah bagian dari pengendalian internal suatu bisnis yang meliputi pemanfaatan

manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur oleh akuntansi manajemen untuk memecahkan masalah bisnis seperti biaya produk, layanan, atau suatu strategi bisnis. Sistem informasi manajemen dibedakan dengan sistem informasi biasa karena SIM digunakan untuk menganalisis sistem informasi lain yang diterapkan pada aktivitas operasional organisasi. Secara akademis, istilah ini umumnya digunakan untuk merujuk pada kelompok metode manajemen informasi yang bertalian dengan otomatisasi atau dukungan terhadap pengambilan keputusan manusia, misalnya sistem pendukung keputusan, sistem pakar, dan sistem informasi eksekutif.

2.1.2 Teknologi Informasi

Menurut (Jacques Ellu, 2017) mendefinisikan “teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisien dalam setiap kegiatan manusia”. Sedangkan menurut (Warsita, 2018) “teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna.”

Teknologi adalah sarana atau media yang diciptakan untuk mempermudah pekerjaan seseorang. Teknologi mencakup perangkat keras dan perangkat lunak untuk melaksanakan satu atau sejumlah tugas pemrosesan data seperti mencari, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi dan menampilkan data.

2.1.2.1 Ruang Lingkup Teknologi

Teknologi adalah segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, pengelolaan, dan penyampaian atau pemindahan data antar media/sarana. Secara umum, teknologi di kelompokkan menjadi dua bagian, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Perangkat keras (*hardware*) adalah peralatan yang ada dalam suatu kegiatan pengolahan data, *hardware* merupakan komponen fisik dari sistem komputer. Perangkat keras digunakan untuk mengerjakan fungsi-fungsi penyiapan data, pemasukan data, perhitungan, penyimpanan dan pengeluaran (presentasi atau peragaan) hasil. Sedangkan perangkat lunak (*software*) dapat diartikan sebagai sekumpulan instruksi yang disimpan dan dijalankan oleh perangkat keras (*hardware*) atau dengan istilah umumnya adalah berbagai jenis program yang digunakan untuk mengoperasikan dan memanipulasi komputer dan perangkat periferalnya.

2.1.2.2 Pemanfaatan Teknologi

Pemanfaatan adalah serangkaian kegiatan yang mendayagunakan sesuatu agar dapat berfungsi dan bermanfaat sesuai rencana. Secara umum teknologi adalah sebuah alat yang membantu manusia dalam menyimpan, membuat, mengubah, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi yang bermanfaat bagi pemakainya. Suatu barang dapat dikatakan bermanfaat apabila barang tersebut dapat dipergunakan oleh seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Jika dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi di lingkungan kampus adalah barang yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Seperti internet, infokus, website, E-learnig, komputer/laptop yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi juga berhubungan dengan perilaku yang menggunakan teknologi tersebut untuk menyesuaikan tugas dalam melakukan pekerjaan. Pengukuran berdasarkan intensitas pemanfaatn, frekuensi pemanfaatan dan jumlah aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan. Teknologi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengolahan informasi.

2.1.2.3 Peranan Teknologi

Peran teknologi pada masa sekarang tidak hanya diperuntukkan untuk organisasi saja, melainkan juga untuk kebutuhan individu (perseorangan). Bagi organisasi, teknologi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan kompetitif, sedangkan bagi perseorangan maka teknologi dapat digunakan untuk mencapai keunggulan pribadi. Teknologi memiliki 2 peran yaitu :

1. Efisiensi dan Efektivitas Kerja

Teknologi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja dengan cara praktis, apabila pengguna (user) memiliki pemahaman yang tentang arti manejerial dan organisasi terhadap suatu sistem yang dirancang sempurna.

2. Keunggulan Kompetitif

Melalui penggunaan teknologi dapat menciptakan peluang strategis serta merupakan aplikasi pendukung yang mampu meningkatkan keunggulan yang signifikan

2.1.2.4 Manfaat Teknologi

Manfaat dari penggunaan teknologi adalah :

1. Sarana Komunikasi

Cara berkomunikasi atau berinteraksi telah mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Pada zaman dulu surat merupakan media untuk melakukan komunikasi, saat ini sarana komunikasi sudah menggunakan ponsel, media sosial, dan email.

2. Mempermudah Proses Belajar Mengajar

Pada saat dulu media pembelajaran hanya dari media cetak seperti berupa buku, majalah dan surat kabar. Saat dengan kemajuan jaman media tersebut sudah digantikan oleh internet yang dapat mengakses informasi dengan mudah seperti informasi dari artikel website, ebook, video, dan bentuk informasi lainnya.

3. Media Bertukar Informasi

Teknologi menjadi sebuah media bagi seseorang untuk mengakses informasi dengan mudah, baik melalui mobile maupun komputer. Pengguna internet juga dapat saling bertukar informasi satu sama lainnya sehingga dapat menambah pengetahuannya.

4. Meningkatkan Produktivitas

Manfaat teknologi dalam peningkatan produktivitas sangat dirasakan oleh masyarakat secara umum. Sebagai contoh para pekerja dapat mengirimkan hasil pekerjaannya kepada atasan melalui email, dimana prosesnya sangat cepat dan juga aman serta ditinjau lebih efektif.

2.1.2.5 Teknologi Dalam Dunia Pendidikan

Pendidikan pada saat ini tidak terlepas dari yang namanya teknologi. Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, email dan sebagainya. Interaksi yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada saat ini tidak hanya dilakukan dengan tatap muka saja melainkan menggunakan media media tersebut. Jadi dapat di peroleh pengertian sebagai berikut :

1. Pembelajaran berbantu komputer/laptop

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran yang sangat menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Program pembelajaran berbantuan komputer ini menggunakan seluruh kemampuan komputer termasuk hampir seluruh media yaitu teks, grafik, gambar, gambar, suara, video dan animasi. Semua media tersebut akan saling mendukung untuk menjadi media dengan kemampuan yang unggul.

Salah satu kelebihan media komputer/laptop yang tidak dimiliki oleh media lain adalah kemampuannya dalam membantu siswa dalam berinteraksi dengan sumber belajar yang tersedia pada komputer. Keunggulan komputer/laptop lainnya adalah kemampuannya dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan grafis gerak. Hal ini memungkinkan

komputer menyampaikan subjek yang sangat realistis. Artinya program komputer/laptop sering digunakan sebagai sarana untuk melakukan simulasi kegiatan pembelajaran.

Keunggulan lain komputer/laptop dalam proses pembelajaran adalah dapat meningkatkan hasil belajar dengan waktu dan biaya yang relatif sedikit. Misalnya saja ketika belajar akuntansi, proses penghitungan dan penyusunan neraca dapat dilakukan dengan menggunakan komputer. Sementara itu, kelemahan program komputer terletak pada tingginya biaya pembelian dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran, pemeliharaan, dan pemeliharaan komputer.

2. Pembelajaran berbasis internet

Internet merupakan alat komunikasi dimana terjadinya interaksi dua orang atau lebih. Menurut (Salahuddin, 2020) “internet adalah sekumpulan jaringan yang saling terhubung bersama sebagai satu kesatuan dengan menggunakan berbagai macam TCP/IP”. Sedangkan menurut (David D.Clark, 2018) “internet adalah fasilitas komunikasi yang dirancang untuk menghubungkan komputer bersama-sama sehingga mereka dapat bertukar informasi.”

Definisi lain dari Internet adalah perpustakaan global yang sangat besar, yang berisi jutaan, bahkan milyaran informasi atau data baik berupa teks, grafik, suara, animasi dan konten digital lainnya, yang dapat memfasilitasi berbagai sumber belajar yang dibutuhkan mahasiswa. Internet merupakan salah satu media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran. Dengan kehadirannya khususnya di universitas dapat membantu dosen dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkannya.

Pemanfaatan Internet sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran di kampus berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di kampus. Internet sebagai sarana pembelajaran dalam dunia pendidikan merupakan langkah lanjutan terobosan pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang mampu menguasai teknologi. Media internet digunakan sebagai sarana pencarian dan pengumpulan informasi faktual dengan menggunakan komputer sebagai jaringan komunikasi sedunia. Fasilitas yang tersedia di Internet diharapkan dapat membantu mencapai tujuan pendidikan.

Internet sebagai sarana pembelajaran hendaknya menjadi bagian dari proses pembelajaran di kampus. Internet harus memenuhi syarat-syarat tertentu agar dapat digunakan secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Syarat dukungan internet terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang dibangun, yang jika dijelaskan secara sederhana dapat dipahami sebagai kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak mahasiswa mengerjakan tugas dirumah.

Peran teknologi dan komunikasi dalam pembelajaran memberikan dampak terhadap dosen, terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk memperkaya kapasitas mengajarnya. Manfaat teknologi dan komunikasi bagi dosen antara lain :

- a. Memperluas pengetahuan dosen
- b. Pembelajaran lebih dinamis dan fleksibel
- c. Mengatasi keterbatasan bahan ajar atau sumber belajar
- d. Membuat model pembelajaran yang baru dan efektif

2.1.3 Kualitas Perkuliahan

Kualitas perkuliahan merupakan hal penting yang diperhatikan dalam dunia pendidikan. Peningkatan kualitas perkuliahan menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan karena kualitas perkuliahan sangat mempengaruhi kemajuan pendidikan di Indonesia. Kualitas adalah mutu, tingkat baik atau buruknya sesuatu, derajat atau taraf (kecerdasan, ketrampilan). Menurut (Prasetyo, 2013) “kualitas belajar adalah suatu tingkatan pencapaian dari tujuan pembelajaran awal termasuk didalamnya adalah pembelajaran seni, dalam pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran dikelas.”

Konsep peningkatan kualitas pendidikan merupakan bagian dari model manajemen pendidikan baru di Indonesia. Model ini memuat atribut-atribut utama yaitu, kesesuaian dengan kebutuhan masyarakat yang mempekerjakan lulusan, suasana akademik yang kondusif bagi pelaksanaan program penelitian, komitmen kelembagaan pimpinan dan staf terhadap pengelolaan organisasi yang efektif dan efisien, keberlanjutan program penelitian dan pilihan selektif. Efektivitas program didasarkan pada kelayakan dan kesesuaian. Aspek-aspek tersebut mempunyai kedudukan dan fungsi yang sangat strategis bagi perencanaan dan pengembangan upaya mempertahankan pendidikan yang berkualitas di masa depan.

Kualitas menunjukkan kepada suatu perubahan dari yang rendah menjadi tinggi atau sebaliknya. Secara umum, kualitas adalah gambaran lengkap dan karakteristik suatu barang atau jasa yang menunjukkan kemampuannya untuk memuaskan kebutuhan yang dimaksudkan atau tersirat. Dalam konteks pendidikan, pengertian mutu mencakup masukan, proses dan hasil.

Terdapat 3 elemen-elemen kualitas yaitu:

- a. Kualitas meliputi usaha memenuhi atau melebihi harapan pelanggan.
- b. Kualitas mencakup produk, jasa, manusia, proses dan lingkungan.

- c. Kualitas merupakan kondisi yang selalu berubah (yang dianggap merupakan kualitas saat ini, mungkin akan dianggap kurang berkualitas pada masa mendatang).

Jadi, dapat dipahami bahwa kualitas berupa suatu keunggulan yang bersifat alami atau bawaan dimana kualitas dapat tersebut dapat dirasakan atau diketahui, tetapi sulit untuk didefinisikan dan dioperasionalisasikan. Kualitas juga menggambarkan nilai dari suatu objek karena terjadinya proses yang memiliki tujuan berupa suatu peningkatan.

Kualitas perkuliahan merupakan hal yang sangat diperhatikan dalam dunia pendidikan, karena kualitas perkuliahan sangat berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Adapun Kualitas adalah mutu, tingkat baik dan buruknya sesuatu, derajat atau taraf (kepandaian, kecakapan). Kualitas menunjukkan kepada suatu perubahan dari yang rendah menjadi tinggi atau sebaliknya.

Kualitas perkuliahan dapat diketahui antara lain peningkatan aktivitas dan kreativitas siswa, peningkatan disiplin akademik, dan peningkatan motivasi belajar. Selain itu, ketersediaan infrastruktur dan strategi/metode yang tepat juga turut menunjang berhasil tidaknya perkuliahan yang dilakukan. Keseluruhan kriteria mutu kursus memerlukan kompetensi pengajar sebagai komponen aktif dalam penyampaian perkuliahan.

Adapun Perkuliahan merupakan proses interaksi yang dilakukan guru dan siswa, dimana guru mentransfer ilmu dan siswa menangkap dan memahami apa yang diberikan oleh pengajar. Pembelajaran adalah inti penyelenggaraan pendidikan yang ditandai oleh adanya kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran ini merupakan suatu kegiatan yang disadari dan direncanakan dan dititik beratkan kepada kegiatan guru pada saat melakukan proses pembelajaran, dengan demikian keberhasilan dari suatu pendidikan terletak pada upaya guru pada saat melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa kualitas perkuliahan adalah suatu mutu, nilai baik/buruk ataupun derajat dari suatu kegiatan interaksi pengajar dengan mahasiswa yang dalam proses pembelajaran.

2.1.3.1 Ciri-Ciri Perkuliahan yang Berkualitas

Perkuliahan yang berkualitas dilakukan oleh Dosen yang berkualitas. Kualitas pembelajaran ataupun kualitas Dosen dapat dilihat dari interaksi, keaktifan dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran. Adapun perkuliahan yang baik adalah pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa. Siswa tidak lagi ditempatkan dalam posisi sebagai penerima bahan ajaran yang

diberikan oleh dosen saja, tetapi subjek yang aktif melakukan proses berfikir, mencari, mengolah, menyimpulkan dan menyelesaikan masalah.

Adapun ciri perkuliahan yang berkualitas adalah sebagai berikut:

- a. Perkuliahan yang mampu memaksimalkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran.
- b. Perkuliahan yang mampu mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan.
- c. Perkuliahan yang mendorong tumbuhnya daya kreativitas (berfikir) dan tumbuhnya beragam keterampilan peserta didik secara maksimal.
- d. Perkuliahan yang mampu membawa perubahan perilaku peserta didik secara positif konstruktif (berakhlak mulia).
- e. Perkuliahan yang mampu menumbuhkan sikap mental positif, yaitu: cinta kepada perkembangan Iptek, tolerir, kerja sama, multikultural, demokratis, sikap mental dinamik, dan cinta (taat) pada Tuhannya

2.1.3.2 Indikator Efektifitas Perkuliahan

Secara konseptual efektifitas perlu diperlakukan sebagai dimensi indikator yang berfungsi sebagai indikasi atau penunjuk dalam kegiatan pengembangan profesi, baik yang berkaitan dengan usaha penyelenggaraan lembaga pendidikan maupun kegiatan perkuliahan di kelas. Hal ini diperlukan karena beberapa alasan berikut “(Andelson Memorata, 2016):

1) Prestasi Mahasiswa Meningkat

Prestasi mahasiswa yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran yang selama ini pendidikan agama berlangsung mengedepankan aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (rasa) dan psikomotorik (tingkah laku).

2) Mahasiswa Mampu Bekerjasama

Di dalam pembelajaran diperlukan suatu kerjasama antar mahasiswa dengan Dosen. Dengan adanya kekompakan akan timbul suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Keharmonisan perlu dijaga dan dipelihara dengan mewujudkan sikap:

- (1) adanya saling pengertian untuk tidak saling mendominasi,
- (2) adanya saling menerima untuk tidak saling berjalan menurut kemauannya sendiri,
- (3) adanya saling percaya untuk tidak saling mencurigai,
- (4) adanya saling menghargai dan
- (5) saling kasih sayang untuk tidak saling membenci dan iri hati.

3) Adanya Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan sangat diperlukan untuk membantu mahasiswa dalam menyerap dan memahami pelajaran yang diserap oleh dosen, karena apabila mahasiswa tidak menyenangi pembelajaran maka materi pelajaran tidak akan membekas pada diri mahasiswa. Pembelajaran yang menyenangkan ini biasanya menggunakan metode yang bervariasi dan pembentukan suasana kelas yang menarik.

4) Mampu Mengkontekstualkan Hasil Pembelajaran

Pembelajaran kontekstual sangat diperlukan untuk membiasakan dan melatih siswa dalam bersosial, bekerjasama dan memecahkan masalah. Belajar akan lebih bermakna apabila anak mengalami sendiri apa yang dipelajarinya bukan mengetahuinya.

5) Pembelajaran yang Efektif di Kelas dan lebih Memberdayakan Potensi Mahasiswa

Kualitas pembelajaran harus ditingkatkan untuk meningkatkan kualitas hasil pendidikan. Secara mikro ditemukan strategi atau pendekatan pembelajaran yang efektif di kelas dan lebih memberdayakan potensi siswa.

6) Pencapaian Tujuan

Tujuan dan target-target tersebut bisa dijadikan tujuan minimal maupun maksimal yang harus dicapai tergantung kepada kemampuan pihak kampus yang terdiri dari dosen dan unsur-unsur lain yang melaksanakannya.”

Maka indikator kualitas pembelajaran dapat dilihat antara lain dari perilaku pembelajaran dosen, perilaku dan dampak belajar mahasiswa, iklim pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian dapat dijadikan referensi atau dasari dari penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, berikut merupakan penelitian terdahulu yang terpilih dan dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Hasil Penelitian
Nur Halimahturrafiah (2019)	Peran Sistem Informasi Manajemen dalam Dunia Pendidikan	Sistem informasi manajemen pendidikan sangat diperlukan sebagai bahanmasukan bagi para pengambil kebijakan bidang pendidikan.

		Dengan demikian, dalam menetapkan kebijakan memiliki nilai tambah yang sangat berharga bagi pengembangan dunia pendidikan umumnya.
Muhammad Imam FAIZAL (2021)	Analisis Sistem Informasi Manajemen Bagi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19	Sistem Informasi Manajemen sangat berguna bagi dunia pendidikan saat ini. Dengan adanya Sistem Informasi Manajemen memudahkan pembelajaran online di masa pandemi covid-19. Secara Sistem Informasi Manajemen merupakan unsur dari teknologi, dan teknologi adalah sarana bagi pendidikan online.
Medina Azizah (2020)	Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Pola Komunikasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang (Umm).	Hasil penelitian menunjukkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep e-learning. E-learning memberikan para peserta didik, pendidik, dan pengelola pendidikan

		<p>untuk mengambil banyak manfaat, diantaranya fleksibilitas program dan bahan pembelajaran dapat dibuat lebih menarik dan berkesan.</p>
<p>Aries Dwi Indriyanti (2021)</p>	<p>Pengukuran Penerimaan Teknologi dan Pengaruh Kualitas E-Learning terhadap Efektifitas Pembelajaran pada Perguruan Tinggi Menggunakan Metode TAM dan Webqual</p>	<p>Hasil penelitian Menunjukkan faktor faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerimaan e-learning adalah faktor kualitas sistem, informasi layanan, kualitas layanan, dan kemudahan juga kesesuaian teknologi memiliki pengaruh signifikan sebagai penentu pada niat penggunaan, kepuasan penggunaan dan layanan.</p>
<p>Nova Susanti (2022)</p>	<p>Pengaruh Kecakapan Teknologi Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan teknologi dapat dipergunakan secara optimal dalam mempermudah mahasiswa untuk dapat mencari berbagai literatur seputar materi perkuliahan sehingga mahasiswa memperoleh nilai yang baik.</p>

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan penjabaran landasan teori melalui penerapan diatas, dapat digambarkan model kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4 Definisi Operasional Variabel

NO	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala Ukur
1	Pengaruh Sistem Informasi Manajemen (X)	ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat hingga metode pengolahan guna membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi yang luas 2. Mudah digunakan 3. efektif 4. fleksibel 	<i>Likert</i>

2	Efektifitas perkuliahan (Y)	Merujuk pada sejauh mana individu dapat memahami, mengingat, dan mengintegrasikan materi pembelajaran dengan cara yang efektif dan berkelanjutan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prestasi mahasiswa meningkat 2. Mahasiswa mampu bekerja sama 3. Adanya pembelajaran yang menyenangkan 4. Mampu mengkontekstualkan hasil pembelajaran 5. Pembelajaran yang efektif 6. Pencapaian tujuan 	<i>Likert</i>
---	-----------------------------	---	--	---------------

2.5 Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2019) hipotesis jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Berdasarkan pokok permasalahan dengan didukung teori yang relevan, maka hipotesis atau jawaban sementara dapat dirumuskan sebagai berikut :

H₀ : Penerapan sistem informasi manajemen tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektifitas perkuliahan mahasiswa di Universitas Quality Medan.

H_a : Pengaruh sistem informasi manajemen berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektifitas perkuliahan mahasiswa di Universitas Quality Medan.

Ha : Pengaruh sistem informasi manajemen berpengaruh positif dan signifikan terhadap efektifitas perkuliahan mahasiswa di Universitas Quality Medan.

