

PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) PADA RHJFOX SEBAGAI FORUM DISKUSI

Dewi Immaniar Desrianti¹

Lusyani Sunarya²

Dwi Fitri Parmania³

email: dewi.immaniar@raharja.info, lusyani@raharja.info, dwiparmania@raharja.info

Diterima : 12 November 2014 / Disetujui : 07 Januari 2015

ABSTRACT

The sophistication of information and communication technology (ICT) especially in the field of internet is very supportive and easier to find information by using a web browser as a medium, one of the utilization of information and communication technology (ICT) is an online discussion forum as access to discuss various things. Discussion forums active role as a communication medium that exists with the purpose of giving opinions, motivation, solutions, and information related to the ongoing discussion in the forum. Along with the development of non-formal learning methods, discussion forums are now made by several campuses in Indonesia, which aims to provide solutions to the students to be more active in asking and able to provide accurate answers or opinions thus indirectly the discussion forum turned into a place of learning non- formal distance can be done without face to face (ilearning learning methods). The problem is access to the previous discussion forum where discussions are time limitations in the delivery time, require each member to take the time to meet face to face and also requires that each member be in one (1) point for the purpose of exchanging information. Online discussion forums is an efficient solution is flexible and does not remember much each member has the same time, by making use of information and communication technology (ICT) is one of the colleges make online discussion forums as a forum of discussion among students, faculty and staff at the college incorporated as members so that the members can ask questions and provide solutions, and argue about related questions to give you an idea - an idea that is easy to understand that is packaged specifically for non-learning activities fomal online and without a time bound access. RhjFox is a communication medium in the form of active online discussion forum developed by the university, with a discussion of the division of the categories created to facilitate the members to interact and search for information on the desired topic of discussion in the discussion forum. RhjFox is a contribution to improving the quality of interaction and discussion without the limitations of time and face to face which involves students, faculty and staff members who had previously performed only discussion forum at the time and the same place.

Keywords: Information and Communication Technology (ICT), online, discussion forums.

ABSTRAK

Kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya di bidang internet sangat mendukung dan mempermudah dalam mencari informasi dengan menggunakan web browser sebagai medianya, salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah forum diskusi online sebagai akses untuk berdiskusi mengenai berbagai hal. Forum diskusi berperan sebagai wadah komunikasi aktif yang terjalin dengan tujuan memberi pendapat, motivasi, solusi, dan informasi terkait dengan pembahasan yang sedang berlangsung dalam forum tersebut. Seiring dengan perkembangan metode belajar non-formal, forum diskusi kini dibuat oleh beberapa kampus di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan solusi kepada mahasiswa agar lebih aktif bertanya serta mampu memberikan jawaban ataupun pendapat yang akurat sehingga secara tidak langsung forum diskusi tersebut berubah menjadi wadah pembelajaran non-formal jarak jauh yang dapat dilakukan tanpa bertatap muka (metode pembelajaran ilearning). Permasalahan forum diskusi sebelumnya adalah akses waktu dimana diskusi yang dilakukan memiliki keterbatasan waktu dalam

penyampaian, mengharuskan setiap anggota meluangkan waktu untuk bertatap muka dan mengharuskan pula setiap anggota berada dalam 1 (satu) tempat untuk tujuan bertukar informasi. Forum diskusi online adalah solusi yang efisien dan bersifat fleksible mengingat setiap anggota tidak banyak memiliki waktu luang yang sama, dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) salah satu perguruan tinggi membuat forum diskusi online sebagai wadah diskusi antar mahasiswa, dosen maupun staff di perguruan tinggi yang tergabung sebagai anggota sehingga anggota tersebut dapat bertanya dan memberikan solusi, maupun berpendapat mengenai pertanyaan terkait hingga memberikan gagasan – gagasan yang mudah dipahami yang dikemas secara khusus untuk kegiatan proses pembelajaran non-formal secara online dan tanpa terikat akses waktu. RhjFox adalah wadah komunikasi aktif yang berwujud forum diskusi online yang dikembangkan oleh perguruan tinggi tersebut, dengan pembagian kategori pembahasan yang dibuat untuk mempermudah anggota dalam berinteraksi dan mencari informasi dari topik pembahasan yang diinginkan pada forum diskusi tersebut. RhjFox merupakan kontribusi untuk meningkatkan mutu berinteraksi dan berdiskusi tanpa batasan waktu dan bertatap muka langsung dimana melibatkan mahasiswa, dosen dan staff sebagai anggota yang sebelumnya forum diskusi dilakukan hanya pada waktu dan tempat yang sama.

Kata Kunci : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), online, forum diskusi.

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perkembangan zaman segala sesuatu dituntut untuk serba praktis, cepat, dan tepat. Untuk itu diperlukan sarana dan prasarana yang bisa memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan adanya sebuah teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang mampu memenuhi dan mempermudah kebutuhan individu akan informasi dan komunikasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) juga memberikan peluang kepada seseorang atau berbagai pihak dalam berinteraksi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada.

Salah satu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah berkembangnya media internet sebagai penghantar untuk memperoleh kemudahan komunikasi dan mencari informasi untuk memperkaya wawasan melalui berbagai media sosial yang terbentuk dengan koneksi jaringan yang terhubung (*online*). Saat ini internet berperan penting dalam memberikan berbagai kemudahan akses untuk berinteraksi dan berkomunikasi aktif selama koneksi terhubung, hal ini disebabkan oleh meningkatnya pengguna internet yang gemar memanfaatkan

benefit dari media internet itu sendiri untuk mencari berbagai hal yang menguntungkan bagi masing – masing pihak terutama dari segi informasi. Hal ini menyebabkan forum diskusi *online* menjadi *trend* dikalangan pengguna media internet.

Forum diskusi *online* merupakan wadah penyampaian ide, gagasan, ataupun pendapat komunikatif yang dipergunakan sebagai media sosial dalam lingkup luas untuk berdiskusi dan berinteraksi secara aktif serta merupakan alternatif pencarian untuk menemukan solusi yang mudah dipahami dari topik pembahasan yang diinginkan dengan menggunakan koneksi internet yang terhubung. Adapun beberapa media yang menyediakan forum diskusi *online* ini, sebagai contoh dari media tersebut yang terkenal hingga kini adalah Kaskus. Selain diperuntukkan untuk jual beli *online*, kaskus juga dikenal sebagai forum diskusi dengan berbagai topik pembahasan yang *update* dan menarik.

Bagi pengguna internet pemanfaatan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang diterapkan pada forum diskusi *online* merupakan media pembelajaran dan penyampaian informasi yang efisien dengan cepat, dan tepat, serta

mampu memberikan data yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

Dengan melihat banyak sekali manfaat menggunakan media ini, salah satu perguruan tinggi di Tangerang mencoba berkontribusi dengan membuat sebuah forum diskusi *online* yang melibatkan mahasiswa, dosen, ataupun staff sebagai anggota, sehingga forum diskusi tersebut bisa dipergunakan sebagai wadah pembelajaran non-formal dengan metode pembelajaran *ilearning* berdiskusi mengenai topik pembahasan yang sedang *update* ataupun berbagai hal yang menarik untuk dibahas pada forum diskusi *online* tersebut.

Metode pembelajaran *ilearning* itu sendiri merupakan bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mempermudah penyampaian materi melalui media jejaring sosial dengan format digital yang dapat dijangkau oleh setiap individu tanpa harus bertatap muka langsung dengan efisiensi penggunaan waktu dan ruang.



Gambar 1. Diagram Keunggulan Forum Diskusi Online

Sistem pembelajaran non-formal melalui forum diskusi *online* ini dirasa cukup memberikan banyak keuntungan bagi anggota yang terlibat, beberapa keuntungan yang diperoleh adalah (1) Kebebasan dalam pengaksesan waktu diskusi baik yang ingin bertanya ataupun ingin memberikan pendapat dan solusi

yang mudah dipahami terkait dengan topik pembahasan yang sedang dibahas pada forum tersebut. (2) Pengaksesan forum diskusi bisa dilakukan ditempat yang berbeda antar anggota, selama anggota tersebut terhubung dengan jaringan koneksi internet. (3) Mempermudah anggota dalam mencari informasi yang diinginkan tanpa harus bertatap muka langsung. (4) Mampu berkomunikasi aktif untuk menyampaikan pendapat. (5) Menambah pertemanan dengan anggota lain, yang mungkin tidak berada dalam satu kelas yang sama pada saat proses belajar – mengajar berlangsung.

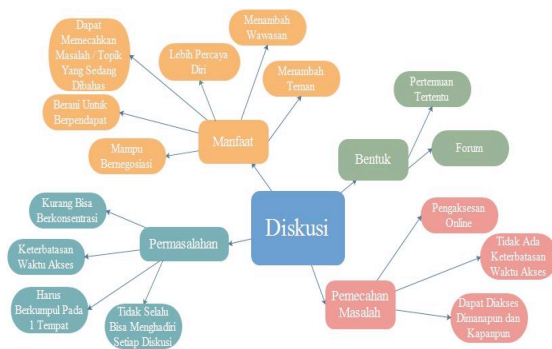
PERMASALAHAN

Kecerdasan pola berfikir dari berbagai pihak yang ingin memperoleh keuntungan lebih dalam hal informasi membuatnya merasa perlu untuk berinteraksi dan berkomunikasi aktif dalam sebuah forum diskusi yang terdiri dari beberapa anggota, berkumpul ditempat dan waktu yang sama untuk saling bertatap muka dengan tujuan untuk berdiskusi memecahkan masalah, memberikan pendapat, hingga menemukan solusi yang tepat dan mudah dipahami dari topik pembahasan setiap forum diskusi. Adapun yang menjadi permasalahan adalah bagaimana menjadikan forum diskusi yang efektif dengan hasil diskusi yang maksimal tanpa harus mengalami kendala sebagai berikut :

- a. Keterbatasan waktu yang menyebabkan forum diskusi tersebut menjadi kurang efektif dari segi pembahasan menyebabkan diskusi berjalan tidak maksimal sehingga terkadang hasil pembahasan yang didapat pun kurang bisa dipahami dengan baik.

- b. Perlunya ruang untuk berkumpul dan bertatap muka saat forum diskusi berlangsung.
- c. Kurangnya konsentrasi dikarenakan adanya kebisingan yang mengakibatkan pendengaran terganggu.
- d. Tidak bisa selalu menghadiri forum diskusi yang akan berlangsung dan mengingat setiap individu memiliki kesibukan yang berbeda.

Untuk penjabaran lebih rinci perihal permasalahan diskusi dapat dilihat pada Mind Mapping berikut :



Gambar 2. Mind Mapping Permasalahan

LANDASAN TEORI

1. Pengertian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Dictionary of Information Technology yang menyebutkan bahwa teknologi informasi merupakan, “*the acquisition, processing, storage and dissemination of vocal, pictorial, textual and numerical information by a microelectronics-based combination of computing and telecommunications ...*” (Longley & Shain 2012: 164). [1]

Menurut Ika Menarianti, S.kom, M.Kom dan Arif Wibisono, S.Pd, M.Kom dalam modul perkuliahan [2], Teknologi informasi dan komunikasi adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek

yaitu: teknologi informasi dan teknologi komunikasi, yang tidak terpisahkan. Definisi teknologi informasi dan komunikasi secara luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media.

Menurut Munir (2008: 14) [3], mengemukakan bahwa teknologi komunikasi adalah perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari hardware, software, proses dan sistem, yang digunakan untuk membantu proses komunikasi, yang bertujuan agar komunikasi berhasil (komunikatif).

2. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Menurut Prabowo Pudjo Widodo dkk dalam jurnal CCIT Vol.2 No. 3 (2009 : 231) [4], Pemanfaatan teknologi (TI) oleh berbagai organisasi secara umum bertujuan untuk memudahkan dan mempercepat pelaksanaan proses bisnis, meningkatkan efisiensi, kualitas dan kemampuan kompetitif.

Menurut Cynthia (2009 : 6) [5], mengemukakan manfaat TIK bahwa setidaknya ada lima kondisi efektif pembelajaran yang bisa dicapai melalui pemanfaatan TIK sebagai berikut: (1) Pembelajaran Aktif; Dengan pemanfaatan TIK, suasana pembelajaran tidak akan lagi menjadi abstrak, melainkan lebih nyata dan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Keterlibatan peserta didik akan meningkat, dan peserta didik akan dengan lebih mudah memilih materi pelajaran yang dibutuhkannya. (2) Pembelajaran Kolaboratif; TIK memungkinkan peserta didik untuk belajar secara

kolaboratif, baik dengan sesama peserta didik, dengan pengajar, maupun narasumber yang berhubungan dengan topik yang sedang mereka pelajari. TIK telah memudahkan peserta didik untuk saling berkomunikasi dan berbagi informasi dengan beragam format kapanpun dan di manapun mereka sedang berada. (3) Pembelajaran Kreatif; TIK telah memungkinkan peserta didik untuk menghasilkan produk yang unik dan menarik, karena TIK memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai format sajian ke dalam satu kesatuan, seperti materi multimedia, flm, website dll. (4) Pembelajaran Integratif; Penggunaan TIK telah memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah menggabungkan berbagai informasi dari ragam disiplin ilmu ke dalam satu kesatuan informasi. Dengan informasi yang lebih mudah didapat, peserta didik akan memiliki pemahaman yang lebih komprehensif mengenai topik yang sedang mereka bahas. (5) Pembelajaran Evaluatif; TIK memungkinkan peserta didik untuk mengevaluasi sendiri kegiatan pembelajaran mereka. Dengan menggunakan aplikasi tertentu, peserta didik mampu mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap sebuah materi pembelajaran dan mengidentifikasi kelemahan-kelemahan mereka agar bisa lebih menyempurnakan pemahamannya.

Haddad & Jurich (2002: 29) [6], Mengemukakan hasil risetnya mengenai pemanfaatan TIK dalam pendidikan di beberapa negara berkembang. Dalam hasil risetnya tersebut mereka mengatakan bahwa bila dimanfaatkan dengan

baik dan tepat guna, maka TIK memiliki potensi untuk memperluas akses pendidikan (*expanding access*), meningkatkan efisiensi (*promoting efficiency*), memperbaiki kualitas belajar dan meningkatkan kualitas pengajaran (*improving the quality of learning and enhancing the quality of teaching*), serta memperbaiki sistem pengelolaan dan administrasi pendidikan (*improving management system*).

2.1. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran

Abdulahak (2010: 4) [7], mengemukakan bahwa secara garis besar TIK memiliki empat peranan sebagai berikut: (1) Memperluas akses pendidikan, TIK dapat membuka akses yang lebih luas terhadap pendidikan. Dengan TIK, kegiatan pembelajaran tidak terbatas lagi pada dinding-dinding ruang kelas, akan tetapi dapat berlangsung di mana saja dan kapan saja asal peserta didik yang bersangkutan terhubung ke internet. Contohnya, aplikasi TIK seperti *distance education* (pendidikan jarak jauh) telah memberi kesempatan kepada mereka yang misalnya waktunya terbatas karena pekerjaan menjadi tetap bisa mengikuti pendidikan dengan bantuan teknologi. (2) Meningkatkan efisiensi pendidikan, Efisiensi dalam bidang pendidikan berarti sebuah pendidikan bisa tersampaikan dengan kualitas terbaik dan menuju hasil yang optimal tanpa biaya yang mahal. Pemanfaatan TIK memungkinkan hal itu terjadi.

Melalui pemanfaatan TIK, peserta didik dapat melakukan kegiatan akademik sesuai dengan tuntutan kurikulum walaupun mereka tidak menghabiskan waktunya di kelas. Selain itu bagi siswa yang memiliki disiplin diri dan motivasi belajar yang tinggi, pemanfaatan TIK dapat mempercepat proses untuk mencapai tingkat penguasaan, dan memperluas pilihan belajar sesuai dengan kemampuan dan kondisi diri peserta didik melalui kegiatan belajar mandiri (*self learning*).

(3) Memperbaiki proses belajar mengajar, TIK dengan segala potensi dan kemampuannya dalam menyajikan materi yang variatif dalam berbagai format mampu mengantarkan proses belajar mengajar yang lebih baik guna memberikan hasil belajar yang lebih optimal pada diri peserta didik. Sudah menjadi pengetahuan umum bahwa bila dibandingkan dengan mengikuti pembelajaran konvensional tatap muka dan ceramah yang monoton di dalam kelas, peserta didik akan lebih memiliki ketertarikan untuk belajar melalui penggunaan media yang bisa mengantarkan beragam format seperti gambar, suara, video, animasi, atau program interaktif.

3. Pengertian Sosial Media

Sosial media merupakan sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berinteraksi satu dengan lainnya di suatu wadah yang sama seperti

blog, wiki, jejaring sosial, forum dan virtual world.

Menurut Mayfield dikutip dari jurnal “PENGARUH INTENSI PELANGGAN DALAM BERBELANJA ONLINE KEMBALI MELALUI MEDIA TEKNOLOGI INFORMASI FORUM JUAL BELI (FJB) KASKUS” [8] sosial media dipahami sebagai suatu bentuk baru dari media online, berikut beberapa karakteristik yang biasanya dimiliki oleh social media, antara lain : (1) Participation & Engagement: social media memberikan kontribusi dan umpan balik bagi orang-orang yang tertarik. (2) Openness: Sebagian besar layanan social media terbuka untuk menerima suatu umpan balik dan partisipasi. Mereka biasanya mendorong suara/voting, komentar dan berbagi informasi. (3) Conversation: Social media menggunakan cara berkomunikasi yang lebih baik, yaitu menggunakan metode percakapan komunikasi 2 arah. (4) Community: Social media memungkinkan komunitas untuk terbentuk dengan cepat dan dapat berkomunikasi dengan efektif. Dikarenakan komunitas tersebut adalah tempat orang-orang berbagi dengan minat yang sama. (5) Connectedness: Sebagian besar jenis social media berkembang karena keterhubungan mereka. Yaitu dengan cara memanfaatkan link yang mengarahkan untuk berpindah ke sumber website yang lain.

Menurut Zarrella, Dan, social media mempunyai banyak bentuk, namun untuk tujuan pemasaran ada 8 macam bentuk social media yang paling populer, yaitu: blog,

microblog, social networking, media sharing, social news and bookmarking, ratings and reviews, forums dan virtual worlds. [9]

3.1. Forum

Dikutip dari jurnal “PENGARUH INTENSI PELANGGAN DALAM BERBELANJA ONLINE KEMBALI MELALUI MEDIA TEKNOLOGI INFORMASI FORUM JUAL BELI (FJB) KASKUS” [8] Forum merupakan salah satu tempat berinteraksi dan berpartisipasi dalam komunitas dunia maya. Hanya saja, kegunaan forum sebagai wadah diskusi lebih kental dibandingkan jenis-jenis social media lainnya. Interaksi yang dihasilkan forum lebih banyak karena tidak hanya melibatkan 2 orang tetapi dapat melibatkan banyak orang dalam satu wadah diskusi. Dan biasanya forum memiliki sekat-sekat berdasarkan suatu topik yang dibahas sehingga diskusi yang dilakukan didalamnya tidak keluar dari topik tersebut. Bisa dibayangkan forum berkerja seperti layaknya bulletinboard yang ada di masyarakat.

Terdapat beberapa istilah yang biasa dipakai dalam dunia forum, antara lain : (1) Posting, merupakan cara anggota suatu forum untuk melakukan komunikasi didalam suatu Threads. Anggota forum menuliskan suatu informasi atau komentar yang nantinya akan ditampilkan didalam suatu Threads diskusi. Beberapa forum menyediakan fasilitas untuk menyertakan link, gambar, dan video dalam suatu posting. (2) Threads, merupakan suatu sekat dalam forum agar diskusi yang sedang dilakukan tidak keluar dari

konteks pembahasan. (3) Sub-forum, merupakan sekumpulan dari Threads yang memiliki arah diskusi yang sejenis. Biasanya suatu sub-forum dapat membentuk suatu komunitas didalamnya. (4) Moderators, merupakan anggota suatu forum yang ditunjuk (atau mengajukan diri) kepada admin, yang bertugas mengawasi kelancaran suatu diskusi didalam suatu sub-forum. (5) Administrator, merupakan pemegang kuasa atas suatu forum yang bertugas mengawasi, mengontrol, dan memberikan kebijakan dalam suatu forum secara menyeluruh. (6) Signature, merupakan teks atau pesan singkat (terkadang berupa gambar) yang dapat melekat di setiap posting anggota forum. (7) Reputations, setiap anggota didalam forum memiliki fitur reputation. Fitur ini berfungsi untuk mengetahui seberapa besar kontribusi suatu anggota dalam suatu forum. Reputasi yang diberikan berasal dari anggota lainnya. Semakin banyak yang memberikan reputasi positif kepada suatu anggota maka semakin baik pulalah reputasi anggota tersebut. tidak hanya reputasi positif yang dapat diberikan oleh para anggota forum tetapi juga reputasi negatif (buruk). (8) Lurking, merupakan kegiatan membaca atau melihat-lihat saja dalam suatu forum. Biasanya kegiatan ini dilakukan seseorang sampai dia menemukan topik diskusi yang akan diikutinya dalam suatu forum.

Diskusi adalah sebuah interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih/kelompok. Biasanya komunikasi antara mereka/kelompok tersebut berupa salah satu ilmu atau pengetahuan dasar yang akhirnya akan

memberikan rasa pemahaman yang baik dan benar. Diskusi bisa berupa apa saja yang awalnya disebut topik. Dari topik inilah diskusi berkembang dan diperbincangkan yang pada akhirnya akan menghasilkan suatu pemahaman dari topik tersebut.[10]

3.2. Forum Diskusi

Berdasarkan uraian diatas forum diskusi dapat diartikan sebagai wadah atau tempat yang digunakan untuk bertukar pikiran dan berpendapat untuk memecahkan permasalahan / topik yang menjadi bahasan pada perbincangan tersebut hingga didapat solusi ataupun jawaban yang diinginkan.

3.3. Pengertian *llearning*

Menurut Dewi Immaniar dkk (2012) *llearning* adalah sebagai sarana, sumber, alat untuk memaksimalkan potensi belajar dan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam menguasai materi dengan cepat. [11]

LITERATURE REVIEW

Banyak penelitian dari penemu topik dan sumber lain yang sebelumnya melakukan penelitian mengenai jurnal Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan penelitian lain yang berkaitan. Dalam upaya mengembangkan dan menyempurnakan jurnal mengenai Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ini perlu dilakukan study pustaka (literatur review) sebagai salah satu dari penerapan metode penelitian yang dilakukan pada beberapa jurnal penelitian yang didapat dari alamat *website* resmi yang berbeda. Maka penulis melakukan literature review terhadap penelitian – penelitian sebelumnya, sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Purwo Riwayadi
 Penelitian yang dilakukan oleh Purwo Riwayadi dengan judul “PEMANFAATAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI UNTUK KEMAJUAN PENDIDIKAN DI INDONESIA”, Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, pendidikan, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan suatu hal yang bisa dijadikan sarana untuk menunjukkan maju atau tidaknya suatu Negara dan dipandang sebagai suatu hal yang dapat mengangkat citra bangsa. Hasil – hasil penelitian di perguruan tinggi dan lembaga penelitian dapat digunakan bersama – sama sehingga mempercepat proses pengembangan ilmu dan teknologi dan internet sebagai infrastruktur dibidang pendidikan dan Sumber daya Manusia (SDM) yang berkualitas ini perlu dibutuhkan kerjasama antara institusi pendidikan formal (perguruan tinggi, sekolah) dan pendidikan informal. Penggunaan Internet dengan melakukan Sharring informasi juga sangat dibutuhkan dalam bidang penelitian agar penelitian tidak berulang (*reinvent the wheel*).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sujoko
 Penelitian yang dilakukan oleh Sujoko dengan judul “PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 1 GEGER MADIUN”, Pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu: *Pertama*, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir. *Kedua*, dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri. Inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan komputer dan internet yang lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis web merupakan wujud dari pembelajaran e-learning (electronic Learning) . Pembelajaran berbasis web akan mempunyai kelebihan yang dapat memberikan fleksibilitas, interaktifitas, kecepatan dan visualisasi dalam proses pembelajaran. Dengan TIK dikembangkan strategi, metode pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien, serta melahirkan generasi muda yang menguasai TIK, kreatif dan inovatif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Drs. Suripto, M.Pd., Rhini

Fatmasari, S.Pd, M.Sc., dan Ary Purwantiningsih, S.Pd, M.H
 Penelitian yang dilakukan oleh Drs. Suripto, M.Pd., Rhini Fatmasari, S.Pd, M.Sc., dan Ary Purwantiningsih, S.Pd, M.H dengan judul “PENGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI DAN DAMPAKNYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN”, Pesatnya perkembangan teknologi informasi , khususnya internet memungkinkan pengembangan layanan informasi yang lebih baik dalam institusi pendidikan. Dilingkungan perguruan tinggi, pemanfaatan teknologi informasi diwujudkan dalam suatu sistem yang disebut *electronic university (e-university)*. Layanan pendidikan lain yang bisa dilaksanakan melalui internet yaitu dengan menyediakan materi kuliah secara online dan materi kuliah tersebut dapat diakses oleh siapa saja yang membutuhkan, sehingga memberikan informasi bagi yang sulit mendapatkannya karena kendala ruang dan waktu. Kehadiran teknologi informasi menjadi titik cerah yang diharapkan mampu memberi sumbangan berarti dalam peningkatan mutu pendidikan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh DR. MOEDJIONO, M.Sc.
 Penelitian yang dilakukan oleh DR. MOEDJIONO, M.Sc. dengan judul “TANTANGAN DAN PELUANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENINGKATAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT INDONESIA”, Globalisasi memfasilitasi Bergeraknya “4i” (informasi, investasi, infrastruktur dan

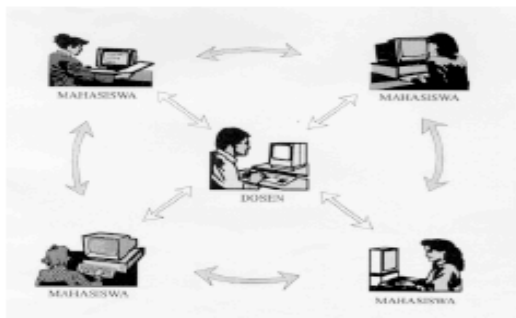
individu) untuk melintasi batas-batas negara. Akselerasi proses globalisasi yang dramatis difasilitasi oleh revolusi di bidang teknologi khususnya TIK, yang mentransformasikan masyarakat dunia memasuki era yang kita kenal dengan “era informasi”. Dalam era informasi, informasi telah berkembang menjadi komoditas yang penting dan strategis, serta semakin luas memasuki berbagai sisi dalam kehidupan masyarakat. Pengelolaan informasi pun semakin canggih dan berkembang menjadi bisnis yang semakin menguntungkan, sehingga menampilkan wajah yang industrial-komersial. Proses produksi, pengolahan, dan penyebaran informasi semakin dipermudah dan dipercepat karena dukungan teknologi yang semakin canggih.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Handaru Jati dan Nila Prawitasari Kristyaningrum
 Penelitian yang dilakukan oleh Handaru Jati dan Nila Prawitasari Kristyaningrum dengan judul “HUBUNGAN TINGKAT KETERAMPILAN TIK DENGAN PERSEPSI TERHADAP PENGGUNAAN E-LEARNING PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI S1 PGSD UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA SALATIGA”, Teknologi informasi telah berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan. Pesatnya kemajuan teknologi ini harus diimbangi dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan. Peran TIK menjadi cukup strategis pada proses pembelajaran, sebagai alat bantu pembelajaran baik bagi

dosen maupun mahasiswa, serta sebagai media interaksi antara dosen dan mahasiswa, sebagai fasilitator pendidikan, misalnya dalam bentuk perpustakaan online, pojok internet, intranet sekolah, ruang multimedia, alat ajar multimedia, video conference dll. Konsep E-learning sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi E-learning di lembaga pendidikan. Sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh internet, yang selama ini digunakan sebagai media transfer ilmu pengetahuan.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Maharsi
 Penelitian yang dilakukan oleh Sri Maharsi dengan judul “PENGARUH PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI TERHADAP BIDANG AKUNTANSI MANAJEMEN”, Perkembangan teknologi informasi juga berpengaruh terhadap bidang akuntansi manajemen selaku bidang penghasil informasi dalam rangka perencanaan, pengendalian dan pengambilan keputusan manajemen. Pengaruh tersebut dapat bersifat menguntungkan maupun merugikan perusahaan.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Muslim
 Penelitian yang dilakukan oleh Muslim dengan judul “TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENDIDIKAN”, Sistem pendidikan *Distance Learning (on line)* dapat mengatasi beberapa masalah yang ditimbulkan akibat keterbatasan tenaga pengajar yang berkualitas dan merupakan

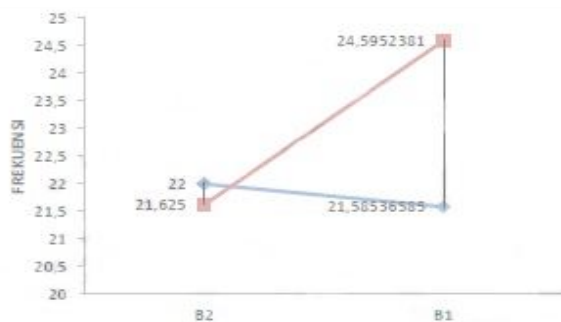
alternatif pemerataan kesempatan dalam bidang pendidikan. Tujuan dari pembangunan sistem ini antara lain menerapkan aplikasi – aplikasi pendidikan jarak jauh berbasis web pada situs pendidikan jarak jauh yang dikembangkan.



Gambar 3. Jaringan Komputer dalam Pembelajaran Interaktif

8. Penelitian yang dilakukan oleh Hari Supriadi, S.T.
 Penelitian yang dilakukan oleh Hari Supriadi, S.T. dengan judul “TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI INOVASI BAGI DUNIA PENDIDIKAN”, Pesatnya perkembangan TI, khususnya internet, memungkinkan pengembangan layanan informasi yang lebih baik dalam dunia pendidikan. Upaya-upaya peningkatan kualitas dan kuantitas pendidikan terus dilakukan oleh berbagai pihak walaupun masih banyak yang harus dibenahi dalam berbagai aspek, terutama dari segi proses belajar mengajar konvensional yang mengandalkan tatap muka antara guru dan murid, dosen dengan mahasiswa, yang menjadi salah satu penyebab terhambatnya arus informasi dan tidak seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Munir
 Penelitian yang dilakukan oleh Munir dengan judul “KONTRIBUSI TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI PENDIDIKAN INDONESIA”, Secara internal kelembagaan penerapan dan pengembangan TIK menjadi tulang punggung sistem tata kelola pendidikan menuju good governance yang transparan dan akuntabel. Efisiensi akan banyak dicapai melalui pemanfaatan TIK tanpa harus merusak nilai-nilai kemanusiaan. TIK yang dikembangkan di dalam pendidikan harus menuju terwujudnya sistem terpadu yang dapat membangun konektivitas antar komponen yang ada dalam pendidikan sehingga pendidikan menjadi lebih dinamis dan lincah bergerak dalam mengadakan komunikasi guna memperoleh dan meraih peluang-peluang yang ada untuk pengembangan pendidikan di Indonesia.
10. Penelitian yang dilakukan oleh R. Mursid, Intan Kesuma
 Penelitian yang dilakukan oleh R. Mursid, Intan Kesuma dengan judul “PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS TIK DAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA”, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: perbedaan hasil belajar Kimia antara siswa yang belajarkan dengan menggunakan Strategi Pembelajaran *Guided Discovery* dan Strategi Pembelajaran *Discovery*, serta mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki

Kecerdasan Emosional tinggi dan Kecerdasan Emosional rendah. Pembelajaran berbasis TIK menyebabkan siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga memudahkan siswa dalam menemukan prinsip – prinsip dan konsep-konsep, hal ini pada akhirnya dapat meningkatkan hasil pembelajaran.



Gambar 4. Grafik Kecerdasan Emosional Siswa

Dari 10 literature yang ada dapat dilihat banyak yang meneliti tentang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), namun untuk penelitian pemanfaatan TIK sebagai forum diskusi pada Perguruan Tinggi belum banyak yang membahasnya dalam penelitian berupa jurnal ataupun makalah.

METODOLOGI PENELITIAN

Prosedur atau metode dalam Metodologi Penelitian tersebut sering disebut dengan Metode Ilmiah. Metode-metode yang digunakan dalam suatu metodologi bersifat rasional dan empiris.

Rasional dalam artian penelitian dilakukan dengan cara yang masuk akal dan empiris adalah dapat diamati oleh indera manusia. Metode Penelitian yang umum digunakan dalam penelitian antara lain adalah metode : Survey, Action Research, Evaluasi, Sejarah serta Research dan Developmnet. Dalam suatu metodologi maka harus diketahui asumsi yang dibuat, tujuan yang akan diraih,

metode yang digunakan, hasil yang mungkin diraih, bagaimana menginterpretasikan dan bagaimana melakukan evaluasi hasil tersebut. [12]

PEMBAHASAN

Pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan memang terbilang sangat pesat, hampir semua pembelajaran yang ada menggunakan TIK untuk membantu penyerapan ilmu yang diajarkan. Salah satu perguruan tinggi di Tangerang tidak mau ketinggalan dalam pemanfaatan TIK, melalui perkembangan internet Perguruan Tinggi ini mulai membentuk forum diskusi online yang diberi nama RHJFox, dengan tujuan sebagai pembelajaran jarak jauh (ilearning) memungkinkan mahasiswa untuk bertanya ataupun memberikan jawaban sesuai topik pembahasan yang dibicarakan.

Perguruan Tinggi Raharja yang notabeneanya bergerak di bidang komputer juga memanfaatkan internet yang dipadukan dengan metode pembelajaran yang dinamakan iLearning. Dalam buku berjudul “iLearning an Effective Learning Method for Higher Education”,



Gambar 5. Arsitektur iLearning 4B

Gambar diatas merupakan Arsitektur iLearning 4B, Untung Rahardja (2011) menjelaskan bahwa iLearning adalah sistem pembelajaran modern dan terbaru dalam dunia pendidikan yang berbasis 4B yaitu belajar, bermain, bekerja, dan berdoa. Apabila diimplementasikan sebagai arsitektur 4B iLearning, tampak pada gambar berikut ini. [13]

Sejarah RHJFox

Rhjfox, forum yang berupa opensource PHPBB yang di sediakan oleh Perguruan Tinggi Raharja sebagai wadah kegiatan/aktivitas, sarana komunikasi.

Fox dilahirkan pada tanggal 11 Februari 2014 oleh Perguruan Tinggi Raharja. Dulu Fox dalam bentuk Fox.raharja.me , sekarang Fox menjelma menjadi Rhjfox yang dalam bentuk rhjfox.com. RhjFox dilahirkan kembali Pada tanggal 21 Agustus 2014. Karena penambahan kata “RHJ” tersebut untuk memadukan antara Raharja dengan Fox, terlihat bahwa Forum tersebut dikembangkan oleh Mahasiswa mahasiswa Perguruan Tinggi Raharja atas bimbingan dari Pak Untung Rahardja. Dengan Forum rhjfox, Civitas Perguruan Tinggi Rahaja menjadi lebih aktif dalam Diskusi antar Pribadi Raharja yaitu mahasiswa, dosen, dan staff.” atau “Dengan Forum rhjfox, Pribadi Raharja menjadi lebih aktif dalam Diskusi antar mahasiswa, dosen, dan staff.”. Berkumpulnya kita di Forum RhjFox untuk memberikan wadah informasi yang berguna, memberikan pendapat, memberikan solusi, berbagi ilmu pengetahuan, membahas pelajaran-pelajaran yang sudah diberikan oleh Dosen, yang bersifat membangun, memotivasi, dengan berpikir positif. [14]

Design dan Makna Logo RHJFox

Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. [15]

Perancangan design yang dilakukan RhjFox tidak hanya mengganti nama untuk sebutan forum diskusi online nya namun juga merubah warna dan menambahkan design dari logo yang kini memiliki makna tersendiri untuk setiap

perpaduan design dan warna nya yang diaplikasikan pada forum.



Gambar 6. Logo RhjFox lama



Gambar 7. Logo RhjFox baru

Warna Design merupakan perpaduan dari warna Green Campus dan merah nya Rubah (Fox) dikenal sebagai hewan yang pintar, gesit dan mudah menyesuaikan diri dalam lingkungan apapun , yang artinya Perkembangan teknologi yang begitu pesat sehingga semua orang berlomba-lomba untuk mendapatkan ilmu yang terbaik, Green Campus membawa perubahan seperti Fox yang didalamnya terdapat orang-orang yang pintar, gesit dan mudah mengembangkan teknologi yang terbaru. [14]

Tujuan RhjFox

Menyediakan wadah untuk ajang diskusi kepada sesama member RhjFox yang lebih banyak memberikan solusi, berpendapat sehingga gagasan-gagasan dapat terpenetrasi akan pandangan-pandangan yang dikemas secara khusus untuk kegiatan proses pembelajaran secara online. Secara garis besar, RhjFoX dibuat untuk meningkatkan metode pembelajaran secara mandiri dan online. [14]

Kegunaan RhjFox

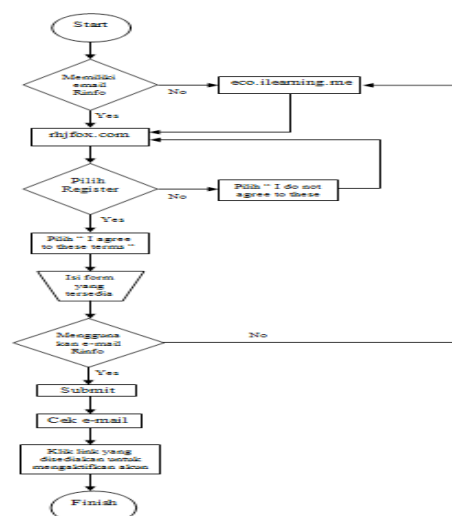
Beberapa kegunaan yang diberikan oleh RhjFox untuk memberikan manfaat

yang baik bagi mahasiswa pribadi raharja, sebagai berikut : (1) Pembelajaran Jarak Jauh (2) Individualisasi pembelajaran: tanggapan pribadi di forum RhjFox tidak terbatas waktunya. Mahasiswa memiliki kebebasan untuk melanjutkan dialog tentang topik yang mereka paling sukai. (3) Mendorong berpikir kritis: Topik forum RhjFox yang efektif, terbuka dan dirancang untuk mendorong Civitas Perguruan Tinggi Raharja. Untuk menanggapi topik forum RhjFox memerlukan pemikiran terorganisir dan sintesis dari konsep yang diperkenalkan. (4) Otonomi Pribadi Raharja: Civitas Pribadi Raharja memiliki fleksibilitas untuk merefleksikan pikiran mereka dan membaca tanggapan. (5) Lebih banyak pertukaran demokratis: Dalam setiap kelas 25-30 Mahasiswa, akan ada kepribadian yang dominan, dan mahasiswa yang mungkin merasa tidak termotivasi untuk berbicara. Oleh karena itu diskusi, bahkan dalam kelompok-kelompok kecil, jangan biarkan waktu yang sama untuk semua siswa. Dalam forum online, setiap siswa memiliki suara yang akan didengar oleh siapa pun yang memilih untuk membaca komentarnya. (6) Lebih banyak waktu untuk merumuskan tanggapan dan opini yang objektif: Karena forum Rhjfox diskusi terjadi sepenuhnya online, Pribadi Raharja memiliki fleksibilitas untuk menambahkan masukan mereka ketika mereka siap. Beberapa memilih untuk menjawab pertanyaan dengan segera, sementara yang lain lebih memilih untuk mempertimbangkan tanggapan seseorang terlebih dahulu. Mahasiswa seringkali jauh lebih nyaman membahas di Forum ketimbang di dalam kelas. (7) Fleksibilitas dan kenyamanan: Mahasiswa mengatur jadwal mereka sendiri untuk berdiskusi di Forum RhjFox. Sebuah forum RhjFox tersedia setiap saat untuk mengakomodasi wadah Informasi diluar jam pelajaran, pekerjaan, dan tuntutan keluarga. Forum RhjFox ini dapat diakses dari koneksi Internet melalui World Wide Web, yang memungkinkan Civitas Perguruan Tinggi

Raharja untuk berpartisipasi bahkan ketika mereka sakit atau dalam perjalanan. (8) Pribadi Raharja mengalami proses komunikasi profesional. Memberi Forum RhjFox mengalami keuntungan pribadi dan akademik sebagai hasil komunikasi mereka dengan rekan-rekan mereka. (9) Mahasiswa menemukan sumber daya konten / keahlian. Forum RhjFox ini diperkenalkan kepada Semua Civitas Perguruan Tinggi Raharja yang bisa berfungsi sebagai sumber daya ke dalam pekerjaan. (10) Dosen dapat me-request Forum untuk Kelas, yang bertujuan agar mahasiswa banyak berinteraksi dengan Dosen. Dosen dapat share materi-materi yang akan didownload oleh mahasiswa nya, selain itu Mahasiswa dapat upload tugas yang berupa Document kepada Dosen yang bersangkutan. Dosen dapat membuat satu Discuss per-minggu dengan pendapat mahasiswa yang berbeda, untuk mendapatkan nilai tambahan. [14]

Flowchart Pendaftaran Sebagai Member RhjFox

Berikut ini adalah flowchart yang bisa dijadikan petunjuk untuk mendaftar sebagai member di Rhjfox dan memiliki akun yang bisa digunakan untuk *login* dan *mem-post* pada forum yang disediakan oleh Rhjfox.



Gambar 8. Flowchart pendaftaran di Rhjfo

Gambar diatas merupakan flowchart pendaftaran pada forum Rhjfox, setiap pribadi raharja bisa mendaftarkan diri di forum tersebut dengan catatan pribadi raharja tersebut harus sudah memiliki *e-mail* Rinfo.

Tampilan Rhjfox

Rhjfox memiliki tampilan awal yang menarik, dengan design warna yang mencirikan Perguruan Tinggi Raharja yaitu Hijau. Dari segi pengaksesan Rhjfox sangat memudahkan member/anggotanya untuk melakukan *login*, *register*, hingga tersedia menu *search*, *FAQ* dan menu *members* yang digunakan untuk mengetahui siapa saja yang mahasiswa, staff, ataupun dosen yang sudah menjadi member/anggota Rhjfox. Berikut adalah tampilan awal Rhjfox.



Gambar 9. Tampilan Awal Rhjfox

Gambar diatas merupakan tampilan awal Rhjfox yang akan dijumpai pada saat pengaksesan link Rhjfox.com yang berisikan beberapa pembahasan forum diantaranya adalah : *Welcome* Rhjfox, *About* Raharja, *Kelas* Perkuliahan, *Kegiatan* Kampus, dan *Lifestyle* dan tampilan pemberitahuan.



Gambar 10. Menu yang Tersedia di Rhjfox

Pada bagian kanan atas terdapat beberapa menu yang dapat digunakan untuk beberapa kepentingan yang terkait dengan forum Rhjfox antara lain : *Login*, *Register*, *FAQ*, *Search*, *Members*.

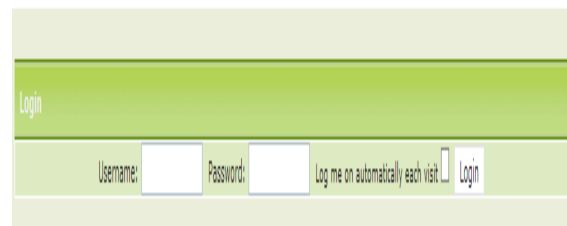


Gambar 11. Tampilan Pemberitahuan

Gambar diatas merupakan tampilan pemberitahuan yang ada pada forum Rhjfox yang berisikan antara lain : *who is online* menunjukkan total dari member forum yang aktif, *Statistics* menunjukkan total postingan dan jumlah topik, dan *Birthday* menunjukkan hari ulang tahun member forum Rhjfox.

Tampilan Login Rhjfox

Rhjfox menyediakan form *login* yang bisa digunakan oleh pribadi raharja yang sudah mendaftar dan memiliki akun. Ada 2 form *login* yang disediakan oleh Rhjfox dengan fungsi yang sama, sebagai berikut :

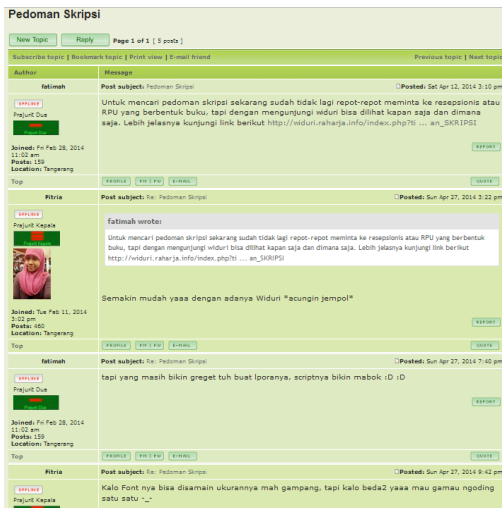


Gambar 12. Tampilan Login Yang Tersedia Pada Tampilan Awal Rhjfox



Gambar 13. Tampilan Login Pada Menu

Gambar 12 dan 13 menunjukkan tampilan *login* yang memiliki fungsi yang sama yaitu untuk masuk dan bisa memulai diskusi pada forum yang tersedia pada Rhjfox.



Gambar 14. Tampilan Salah 1 Post Topic

Gambar diatas menunjukkan salah satu forum diskusi dengan post topic “pedoman skripsi” yang berarti dalam forum tersebut member sedang berdiskusi terkait dengan post topik yang dibahas.

Tampilan Register Rhjfox

Rhjfox menyediakan halaman tersendiri yang bisa digunakan oleh siapa saja pribadi raharja yang ingin mendaftarkan dirinya agar dapat bergabung dan memiliki akun tersendiri sehingga dapat digunakan untuk *sharing* sesama member Rhjfox.

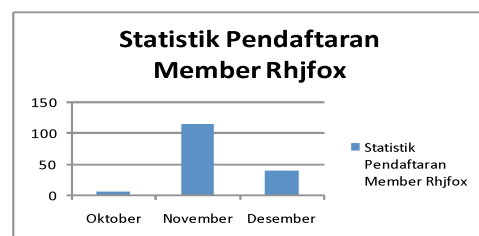


Gambar 15. Tampilan Register

Gambar tersebut merupakan tampilan register pada forum Rhjfox yang bisa dipergunakan untuk pendaftaran akun baru, sebelum nantinya memiliki akun sebagai member forum Rhjfox.

Grafik Uji Parameter

Grafik uji parameter dilakukan berdasarkan pengamatan penulis mengenai total pribadi raharja yang mendaftar sebagai member di forum diskusi *online* Rhjfox, terhitung selama 3 bulan terakhir.



Gambar 16. Grafik Uji Parameter

Berdasarkan gambar diatas grafik perkembangan dari pendaftaran member forum diskusi *online* Rhjfox terhitung selama 3 bulan terakhir yaitu pada bulan oktober yang tidak begitu banyak mengalami penambahan member dibandingkan bulan berikutnya. Pada bulan november peningkatan dapat terlihat sangat pesat hingga balok grafik melebihi angka 100 untuk statistik pendaftaran tersebut, kemudian terjadi penurunan kembali pada bulan desember yang mungkin disebabkan menurunnya aktifitas mahasiswa dikarenakan liburanya

kegiatan belajar-mengajar dan liburnya pula tugas yang diberikan oleh dosen.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang dilakukan Perguruan Tinggi Raharja dengan membangun Rhjfox sebagai forum diskusi terbilang cukup bagus, dengan design yang mencirikan Perguruan Tinggi Raharja. Forum ini bisa menjadi wadah yang dapat menampung member dalam mencari informasi, baik tentang Perguruan Tinggi Raharja itu sendiri maupun mengenai hal yang belum diketahui. Dengan adanya forum diskusi *online* ini diharapkan akan lebih efektif bagi setiap member yang terhambat mengenai permasalahan waktu dan tempat untuk bertemu. Dan menggunakan koneksi internet pengaksesan forum bisa dilakukan tanpa harus bertatap muka dan berkumpul, forum diskusi ini dirasa cocok bagi pribadi raharja yang senang bersosialisasi dan bertukar pikiran mengenai apa yang menjadi topik pembahasan pada forum diskusi Rhjfox. Semoga Rhjfox bisa berkembang dengan lebih baik dan memberikan manfaat serta informasi yang akurat untuk pribadi raharja maupun bagi Perguruan Tinggi Raharja.

DAFTAR PUSTAKA

1. Longley, D., & Shain, M. *Dictionary of Information Technology*. London: Macmillan Publisher. (2012).
2. Menarianti, Ika, S.Kom, M.Kom, Arif Wibisono, S.Pd, M.Kom. *Modul Perkuliahan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Agusutus 2013. <http://www.academia.edu/5247741/>
3. Munir. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta. (2010).
4. Widodo, Prabowo Pujdo, Maimunah, Hendri. *Kajian Persepsi Pengguna Teknologi Pembelajaran Raharja Multimedia Edutainment (RME) Menggunakan Metode Technology Acceptance Model*, Journal CCIT Vol.2 No. 3 - Mei 2009. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja, 2009.
5. Cynthia, R. *Hakikat Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran”, dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. (2009).
6. Haddad, WD. & Jurich, S. *ICT for Education: Potential and Potency*. [Online]. Tersedia: http://www.ictinedtoolkit.org/user/library/tech_for_ed_chapters/03.pdf [9 Juli 2012].
7. Abdulhak, I. *Penerapan ICT dalam Pembelajaran di Madrasah”, dalam Bahan Ajar Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis ICT Bagi Guru Madrasah Se-Indonesia*. Bandung: Yayasan Idea Cendekia. (2010).
8. Saragih, Hoga dan Rizky Ramdhany. *Pengaruh Intensi Pelanggan Dalam Berbelanja Online Kembali Melalui Media Teknologi Informasi Forum Jual Beli (Fjb) Kaskus*. Journal of Information Systems, Volume 8, Issue 2, October 2012, Jakarta, Hal : 102 - 103, October 2012.
9. Zarrella, Dan. 2010. *Social media Marketing Book*. O'REILLY. ISBN: 978-0-596-80660-6.

10. Diskusi. 21 Oktober 2014. <http://id.wikipedia.org/wiki/Diskusi>.
11. Desrianti, Dewi Immaniar, Untung Rahardja, Reni Mulyani. *Audio Visual As One Of The Teaching Resources On Ilearning*, Vol.5 No.2 - Januari 2012. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja, 2012.
12. Utami, Ema, Jazi Eko Istiyanto, Suwanto Raharjo. *Metodologi Penelitian Pada Ilmu Komputer*. Yogyakarta, 24 November 2007.
13. Arriesanti, Hani Dewi, Muhamad Yusup, dan Ceria Marcelia. *Penerapan Multimedia Audio Galery Ilearning Community And Services (Magics) Sebagai Media Penyimpanan Dokumentasi Pada Perguruan Tinggi Raharja*, Vol.7 No.2 - Januari 2014. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja, 2014.
14. Frecillia, Yessi. *Why Rhjfox ?*. 30 Agustus 2014. <http://yessifrecilia.ilearning.me/?p=1111>
15. Desrianti, Dewi Immaniar, Sudaryono, Dwi Ayu Ningrum. *Enriching Media Merchandise Sarana Penunjang Promosi Studi Kasus Pada Bookstore*, Vol.7 No.3 - Mei 2014. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja, 2014.