

Penggunaan *E-Learning* Cybercampus V2 dan Implikasinya terhadap Kinerja Dosen di Fakultas Vokasi Universitas Airlangga

Mayasari Maulidyina Putri¹, Nabila Lutfi Mufidah², Rahmah Auliya Fitri³,
Erindah Dimisqiyani⁴, Amaliyah⁵
D-IV Manajemen Perkantoran Digital, Universitas Airlangga, Kota Surabaya

E-mail: mayasari.maulidyna.putri.379467-2021@vokasi.unair.ac.id¹,
nabila.lutfi.mufidah.381001-2021@vokasi.unair.ac.id², rahmah.auliya.fitri.380716-2021@vokasi.unair.ac.id³, erindah.dimisqiyani@vokasi.unair.ac.id⁴,
amaliyah@vokasi.unair.ac.id⁵

ABSTRAK

Cybercampus merupakan sebuah konsep dalam dunia pendidikan yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran berbasis digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan wawancara secara langsung dan literature review. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat fleksibel dan berfokus pada pengamatan yang bisa dilakukan secara langsung. Penelitian ini membahas pengalaman dosen dalam penggunaan *e-learning* Cybercampus V2 dan dampaknya terhadap kinerja dosen di Fakultas Vokasi Universitas Airlangga. Keberadaan Cybercampus V2 sebagai web *e-learning* memberikan kemudahan untuk dosen dalam integrasi data BKD yang terintegrasi dengan pusat data nasional SISTER serta monitoring dan *approval* kegiatan eksternal dan MBKM mahasiswa. Namun, dalam ranah sistem, fitur, pengembangan, pendampingan dan atau sosialisasi error, Cybercampus V2 dinilai kurang unggul dalam pembaharuan lebih mendalam dibandingkan dengan web terdahulunya yakni Cybercampus V1 dalam hal meningkatkan efektivitas kinerja dosen.

Kata Kunci: *Cybercampus V2, e-learning, Kinerja Dosen*

ABSTRACT

Cybercampus is a concept in the world of education that refers to the use of information and communication technology to create a digital-based learning environment. This study uses a qualitative research method with direct interviews and literature reviews. Qualitative research is a type of research that is flexible and focuses on observations that can be done directly. This study discusses the experiences of lecturers in using Cybercampus V2 e-learning and its impact on lecturer performance at the Faculty of Vocational Studies, Airlangga University. The existence of Cybercampus V2 as an e-learning website makes it easy for lecturers to integrate BKD data that is integrated with the SISTER national data center as well as monitoring and approving external activities and student MBKM. However, in the realm of systems, features, development, assistance and/or error socialization, Cybercampus V2 is considered less superior in deeper updates compared to its predecessor, Cybercampus V1, in terms of increasing the effectiveness of lecturer performance.

Keywords: *Cybercampus V2, e-learning, Lecturer Performance*

1. PENDAHULUAN

Globalisasi merupakan fenomena universal yang menghubungkan dunia melalui integrasi ekonomi, sosial, budaya, dan politik yang semakin mendalam dan kompleks. Salah satu dampak paling signifikan dari globalisasi adalah kemajuan teknologi dan informasi yang telah mengubah cara hidup dan bekerja masyarakat di seluruh dunia. Di dunia kerja, kehadiran teknologi informasi telah membawa inovasi dalam berbagai aspek, seperti sistem kerja jarak jauh yang memberikan dampak kemudahan berupa peningkatan produktivitas dan fleksibilitas kerja. Secara keseluruhan, globalisasi melalui teknologi dan informasi telah membuka peluang baru, meningkatkan efisiensi, dan memberikan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, membuat dunia terasa lebih kecil dan lebih terhubung daripada sebelumnya (Fachrezi & Khair, 2020).

Dalam konteks pendidikan, globalisasi mendorong universitas untuk berinovasi dan mengadopsi metode pembelajaran yang lebih modern dan inklusif. Guna menciptakan suatu tatanan kerja yang dinamis hadirnya teknologi juga harus diimbangi dengan kualitas sumber daya manusia yang mumpuni. Keadaan ini menjadikan sumber daya manusia menjadi aset yang sangat penting untuk ditingkatkan efisiensinya agar menghasilkan karyawan dengan potensi lebih baik (Setyadi & Santoso, 2024).

Perkembangan zaman menjadikan perguruan tinggi menerapkan sistem *e-learning* sebagai platform untuk pengembangan sumber daya manusia antara lain dosen, mahasiswa, dan tenaga kependidikan. *E-learning* mampu menjadi solusi terbaik dan tercepat karena memiliki kelebihan seperti: jangkauan geografis yang luas, kemudahan dalam mengakses informasi, dan biaya penerapan yang efektif dan efisien. Kelebihan tersebut dapat berpengaruh pada motivasi, semangat, dan kinerja sumber daya manusia.

Di Universitas Airlangga fasilitas *e-learning* yang diberikan kepada dosen tidak hanya meningkatkan kapabilitas individu, tetapi juga berkontribusi pada pencapaian visi universitas sebagai pusat unggulan akademik dan penelitian di tingkat nasional maupun internasional. Oleh karena itu, perencanaan sumber daya manusia sangat penting untuk memenuhi target inovasi dan persaingan di dunia global, dengan adanya sistem *e-learning* Cybercampus V2 dapat dijadikan sebagai implementasi studi kasus untuk sarana dosen di Fakultas Vokasi Universitas Airlangga dalam pengembangan diri dan ilmu baru terkait pembelajaran.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian *E-learning*

E-learning berasal dari perpaduan dua suku kata yaitu “e” dan “learning”. Dari kata “e” sendiri mempunyai arti yaitu electronic dan dari kata “learning” memiliki pengertian pembelajaran. Jadi *e-learning* secara harfiah dapat dimaknai sebagai pembelajaran yang menggunakan media perantara berupa alat elektronik, dan lebih khusus menggunakan perangkat komputer (Fauziyyah, 2020).

E-learning memanfaatkan teknologi informasi di Indonesia sehingga dapat mendorong pendidikan menuju pembelajaran yang efektif dan fleksibel dalam perkembangan teknologi. *E-learning* lebih ditekankan pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Isroqmi, 2020).

2.2 Manfaat *E-learning*

E-learning memiliki karakteristik dengan keunggulan teknologi berbasis digital *network* dalam mengumpulkan, menyimpan, dan membagi informasi atau materi pembelajaran yang dapat diakses suatu waktu. *E-learning* memiliki beberapa manfaat antara lain : 1) Fleksibilitas, artinya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja ketika ingin

mengakses dengan syarat tersambung dengan layanan internet; 2) *Independent Learning E-Learning*, artinya dosen dapat mengatur sistem mengajarnya, mengupload materi, mengisi nilai, memantau absen kehadiran mahasiswa, dan lain-lain; 3) Biaya, artinya biaya yang harus dikeluarkan dalam penggunaan *e-learning* bisa lebih hemat seperti biaya transportasi, biaya administrasi, biaya instruktur dan sebagainya (Sari & Priatna, 2020).

2.3 Sistem Informasi E-Learning

Sistem, menurut definisinya, adalah sekumpulan elemen atau komponen yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap elemen atau komponen memiliki fungsi dan cara kerja masing-masing, namun semuanya bekerja dalam satu kesatuan. Fungsi dan interaksi setiap elemen tidak akan bertentangan, karena semuanya saling bergantung dan saling membutuhkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat ini diambil dari buku Ajar Konsep Sistem Informasi (Soufitri, 2023). Definisi dari sistem adalah suatu keseluruhan atau totalitas yang terdiri dari bagian-bagian atau sub-sub sistem atau komponen yang saling berinteraksi satu sama lain dan dengan keseluruhan itu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Informasi adalah sekumpulan data fakta yang diorganisasi atau diolah dengan cara tertentu sehingga mempunyai arti bagi penerima. Data yang telah diolah menjadi sesuatu yang berguna bagi si penerima dimana dapat memberikan keterangan atau pengetahuan. Data yang telah diolah dan diproses menjadi informasi yang berguna bagi pengguna. Informasi adalah hasil pengolahan data yang membantu mencapai tujuan dengan memberikan pengetahuan yang lebih berguna.

Suatu informasi bernilai jika memberikan manfaat yang lebih dibandingkan dengan peneliti hanya mengamati data yang ada. Perpaduan antara cara kerja sistem dan

sekumpulan pengetahuan atau informasi dapat menjadi satu serangkaian sistem informasi yang dalam definisinya adalah untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu tujuan (Rainer & Prince, 2021). Sistem Informasi E-learning adalah suatu platform yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyampaikan konten pembelajaran secara elektronik serta sebagai pusat penyimpanan data informasi akademik suatu sekolah atau universitas. E-learning Sistem ini juga seringkali mencakup Learning Management System (LMS) yang berfungsi untuk mengelola, mendokumentasikan, melacak, dan melaporkan kegiatan pembelajaran. Penggunaan *e-learning* memungkinkan personalisasi pembelajaran serta memberikan akses ke berbagai sumber daya pendidikan yang tidak terbatas pada ruang kelas fisik.

2.4 Cybercampus V2 sebagai Sistem Informasi Pembelajaran Digital di Universitas Airlangga

Cybercampus merupakan sebuah konsep dalam dunia pendidikan yang mengacu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran berbasis digital. Dalam kajian teori, Cybercampus sering dikaitkan dengan konsep *e-learning* dan pendidikan jarak jauh. *E-learning* mengacu pada penggunaan internet dan teknologi digital untuk menyediakan akses ke materi pendidikan dan interaksi belajar mengajar. Cybercampus sebagai bagian dari *e-learning* menekankan pada integrasi berbagai alat dan sumber daya digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif, *real-time* dan interaktif. Misalnya, web Cybercampus sebagai portal penghubung antara kegiatan perizinan mahasiswa yang dapat diketahui dan disetujui dengan dosen

dalam bentuk approval *online* yang diklasifikasikan dalam fitur-fitur tertentu.

Cybercampus sebagai media *e-learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi interaktif dan multimedia. Dosen dapat memanfaatkan video, animasi, dan simulasi untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Interaksi dalam kelas virtual juga dapat lebih bervariasi, dengan adanya diskusi online, kolaborasi antar mahasiswa dalam proyek kelompok, dan feedback yang lebih cepat dan tepat waktu dari dosen. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2.5 Kinerja Dosen

Kinerja adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam melakukan suatu pekerjaan sehingga terlihat prestasi pekerjaannya dalam mencapai tujuan. Kinerja dinilai dari tingkat keberhasilan seseorang secara keseluruhan dalam melaksanakan tugas selama periode tertentu dengan perbandingan beberapa kemungkinan, seperti standar hasil kerja, target atau sasaran atau kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dan telah disepakati bersama (Yusuf & Ardiana, 2021).

Dosen adalah satu komponen esensial dalam suatu sistem pendidikan di perguruan tinggi. Peran, tugas, dan tanggung jawab dosen sangat penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan, yaitu mencerdaskan dan meningkatkan kualitas mahasiswa (Yusuf & Ardiana, 2021). Dosen diharuskan untuk memenuhi tiga dimensi yakni kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, dan kecerdasan spiritual (Abramovskikh, et, al., 2019). Tiga dimensi tersebut penting dalam terwujudnya pelaksanaan Tri Dharma secara baik dan benar. Seorang dosen tidak hanya menjadikan Tri

Dharma sebagai suatu kewajiban, namun sebuah jalan yang ditempuh (Wahyudi, 2020).

Kinerja dosen dalam kegiatan pembelajaran adalah suatu kesanggupan atau kecakapan dosen dalam menciptakan komunikasi yang edukatif antara dosen dan mahasiswa (Alatas & Supatmini, 2021). Di institusi kinerja dosen sangat mempengaruhi banyak bidang diantaranya akreditasi dan mutu penyelenggaraan pendidikan. Lebih lanjut, kinerja dosen dalam bidang penelitian secara eksplisit berkontribusi besar terhadap reputasi perguruan tinggi berupa akreditasi yang dapat menaikkan citra perguruan tinggi secara luas (Wahyudi, 2020).

2.6 Radical Incremental Innovation

Inovasi mengacu pada pengenalan ide, produk, atau layanan baru yang menghasilkan perubahan positif dan menciptakan nilai. Inovasi menciptakan suatu dengan penerapan kreativitas dan pencarian solusi baru, efisien, bahkan lebih baik untuk mengatasi tantangan sebagai bentuk memenuhi kebutuhan yang terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman (Dieffenbacher, 2023).

Radical innovation melibatkan penciptaan sesuatu yang sama sekali baru yang kemudian diterima oleh pengguna. *Radical innovation* memiliki tingkat risiko yang tinggi karena memiliki sifat yang baru tetapi dapat mendatangkan keuntungan yang besar jika berhasil (Wright & Pratt, 2023).

Incremental innovation merupakan suatu bentuk pendekatan strategis secara bertahap untuk penyempurnaan produk, layanan, atau proses yang ada. Sasaran *incremental innovation* meliputi peningkatan fungsionalitas, efisiensi operasional, dan peningkatan kualitas produk atau layanan secara keseluruhan. Inovasi ini memiliki risiko lebih rendah karena evolusinya stabil dan terkendali sejalan dengan

kebutuhan pasar. Inovasi ini juga mendorong organisasi atau institusi untuk terus menyempurnakan produk dan layanan berdasarkan umpan balik nyata dan kebutuhan pasar yang terus berkembang (Dieffenbacher, 2023).

3. METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di Universitas Airlangga tepatnya di Fakultas Vokasi. Peneliti melakukan penelitian di Universitas Airlangga karena lokasinya dapat mudah dijangkau oleh peneliti. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Rabu, 3 Juli 2024 dan Kamis, 4 Juli 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah 1 dosen D4 Manajemen Perkantoran Digital dan 1 dosen Ketua Departemen Bisnis sekaligus dosen D4 Manajemen Perhotelan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan wawancara secara langsung dan *literature review*. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bersifat fleksibel dan berfokus pada pengamatan yang bisa dilakukan secara langsung. *Literature review* ini didapat dari beberapa jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang diambil. Beberapa jurnal ini peneliti ambil dari tahun 2019 sampai tahun 2024.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara secara mendalam dan studi literatur. Subjek penelitian dilakukan dengan metode *purposive sampling*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara mendalam terhadap Responden 1 telah dilaksanakan pada tanggal 3 Juli 2024 di PUSKAKOM Gubeng. Wawancara ini menyoal dosen internal program studi D4 Perkantoran Digital yakni Bapak Gagah Gayuh Aji, S.M., M.Sc, yang telah mengabdikan sebagai dosen Universitas Airlangga selama 5 tahun dengan tujuan untuk mengetahui pendapat mereka terkait Cybercampus V2 dalam membantu kinerja sebagai dosen. Responden 1 memberikan pandangan

mendalam tentang kurangnya efektivitas dan manfaat yang dirasakan dari penggunaan Cybercampus V2, serta lebih banyak mendeskripsikan tantangan yang dihadapi dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam rutinitas kerja sehari-hari. Wawancara tersebut berlangsung dalam suasana yang kondusif dan informatif, memberikan wawasan berharga bagi pengembangan lebih lanjut dari Cybercampus V2.

Guna menghasilkan suatu kolaborasi data hasil deskriptif dibutuhkan responden pembandingan dengan melaksanakan wawancara di tanggal 04 Juli 2024 bersama dengan dosen eksternal program studi yakni bersama dengan ketua departemen bisnis Fakultas Vokasi Universitas Airlangga Nur Emma Suriani, S.Sos., M.Si, yang telah mengabdikan selama menjadi seorang dosen di Universitas Airlangga selama 24 tahun, dengan tujuan yang sama yakni mengetahui pengalaman sebagai *user* Cybercampus V2 dan untuk mengetahui pengaruhnya terkait kinerja dosen khusus pengalaman kerja yang dirasakan berkaitan dengan jabatan dan tingkatan yang berbeda dari responden 1.

Dari hasil wawancara kedua responden dapat ditarik kesimpulan bahwa Cybercampus V2 belum memiliki tingkat efektivitas dalam kinerja dosen. Didapati pada hasil wawancara bahwa dua kelebihan utama yang ditawarkan oleh Cybercampus V2 antara lain, memiliki UI (*User Interface*) yang lebih baik serta diselaraskan dengan pusat web pangkalan data nasional SISTER (Sistem Informasi Sumber Daya Terintegrasi). dengan data dosen yang telah terintegrasi langsung dengan web pusat, sehingga informasi pribadi dosen dan beberapa pekerjaan yang diampu seperti contohnya pengisian BKD, dosen diberikan kemudahan dengan integrasi data yang telah ada pada sistem nasional SISTEM untuk langsung diteruskan melalui Cybercampus V2. Kedua,

penginputan dan *acceptance* aktivitas *outbound* mahasiswa dan MBKM hanya dapat ditangani pada fitur di Cybercampus V2 sehingga dipisahkan antara kepentingan internal kampus yang pada umumnya informasi dan datanya terpusat pada Cybercampus V1.

Namun, dalam pengembangannya, Cybercampus V2 juga memiliki sisi kekurangan yang perlu penanganan dan feedback untuk pengalaman pengguna yang lebih optimal. Cybercampus V2 dianggap memiliki banyak fitur tetapi dalam penggunaannya masih belum optimal. Dalam perencanaan pengadaan web Cybercampus V2, pada mulanya web tersebut adalah bentuk lebih lanjut (*upgrade*) dari Cybercampus V1 untuk disamakan dan dapat terintegrasi dengan sistem data terpusat pada SISTER serta untuk memisahkan kepentingan internal dan eksternal kampus. Keberadaan Cybercampus V2 sebagai sistem *e-learning* bagi dosen juga merupakan bentuk dari salah satu poin faktor penunjang kinerja dosen yang berupa sarana pendukung dari lembaga atau institusi.

Berdasarkan penarikan kesimpulan kedua responden, dapat dikaitkan dengan teori *radical incremental innovation* (Septian, 2022). *Radical incremental innovation* merupakan suatu cara yang sudah ada / dengan menghadirkan produk, proses, atau service yang menggantikan produk lama. Teori ini terbagi menjadi 4 bagian antara lain *incremental, radical, sustaining, and disruptive* dengan 2 perbandingan yaitu *technology wellness* dan *impact on the market* dengan acuan tanda panah low dan high. Dari hasil wawancara yang penulis lakukan didapatkan bahwa penelitian ini termasuk pada level radical dikarenakan Cybercampus V2 memiliki *technology wellness* high sedangkan *impact on the market* low. Hal ini dikarenakan sistem teknologi yang ada di Cybercampus V2

sudah bagus dan bisa terhubung dengan sistem yang ada di pusat. Akan tetapi jika ditinjau dari *impact on the market* masih rendah karena kurangnya sosialisasi terhadap penggunaan Cybercampus V2 sehingga dosen masih awam dengan fitur yang ada di Cybercampus V2.

Keberadaan Cybercampus V2 sebagai suatu sarana *e-learning* seharusnya disosialisasikan secara rinci pada tiap fitur dan kegunaannya sehingga dosen dapat dengan optimal dalam penggunaan fitur yang ada di Cybercampus V2. Dengan demikian, penggunaan Cybercampus V2 dan implikasinya dalam kinerja dosen tidak meningkatkan juga tidak menyulitkan sehingga Cybercampus V2 ini di posisi tengah. Cybercampus V2 bisa meningkatkan kinerja dosen apabila adanya sosialisasi secara rinci mengenai fitur-fitur yang ada di Cybercampus V2 dan adanya paksaan untuk menggunakan Cybercampus V2 dalam kegiatan yang ada di perkuliahan.

5. KESIMPULAN

Pemahaman dosen Universitas Airlangga mengenai pengaksesan Cybercampus V2 masih kurang maksimal. Beberapa dosen Universitas Airlangga masih ada yang belum mengetahui seluruh fungsi dari fitur Cybercampus V2. Seperti fitur yang ada namun jarang terlibat dalam kinerja dosen, kemudian adanya fitur baru yang belum dilakukan sosialisasi sebelumnya sehingga minim pengetahuan mengenai fungsi dari fitur yang ada pada Cybercampus V2. Meskipun Cybercampus V2 ini belum sepenuhnya mendukung untuk perkembangan kinerja para dosen tetapi dengan adanya Cybercampus V2 membuat kinerja dosen lebih mudah dan efisien dengan menyediakan alat yang terintegrasi untuk mengelola pembelajaran, tugas, dan komunikasi. Sistem ini mempermudah dosen dalam menyusun materi, memberikan tugas, serta memberikan

feedback kepada mahasiswa. Selain itu, Cybercampus V2 meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa melalui fitur diskusi online, pengumuman, dan konsultasi secara daring, sehingga mendukung proses belajar yang lebih efektif dan responsif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abramovskikh, N. V., Tolmacheva, V. V., Vasyagina, N. N., & Shempeieva, N. I. (2019). Research and methodological support of professional activity quality of a lecturer. In *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences EpSBS* (pp. 10-17).
- Aburumman, O., Saleh, A., Omar, K., & Abadi, M. (2020). The Impact of Human Resource Management Practices and Career Satisfaction on Employee's Turn-over Intention. *Management Science Letters*, 641-652.
- Adi, N. H., Riyada, A. R., Sagala, M. K., Ambiyar, Islami, S., & Zaus, M. A. (2022). Analysis of Lecturer Performance in the Application of The Online Learning Process. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 144-150.
- Aisyah, N. (2019). *Kinerja Dosen*. Banten : CV. AA. RIZKY.
- Alatas, A. R., Burhanuddin, & Supatmini, K. (2021). Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Kinerja Dosen Pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Mujahidin Tolitoli. *Economic and Business Management International Journal*, 11-12.
- Dieffenbacher, S. F. (2023). Incremental Innovation Definition, Examples, and Benefits. Retrieved July 5, 2024, from Digital Leadership website: <https://digitalleadership.com/blog/incremental-innovation/>
- Diva, A. S., & Hikmawan, R. (2023). Pemanfaatan Metode E-Learning Sebagai Sarana Pelatihan Dan Pengembangan Karyawan Perusahaan (Studi Literature Review). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 37-50.
- Franklin, U. E., & Nahari, A. A. (2018). The impact of e-learning on academic performance: preliminary examination of King Khalid University. *Development*, 7(1), 83-96.
- Hutasuhut, J., & Falahi, A. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Dosen Pada Era New Normal. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*, 1(1), 35-49.
- Irawan, E. (2023). Pengembangan Sumber Daya Manusia Melalui Manajemen Sumber Daya Manusia Elektronik: Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Kewirausahaan*, 2(3), 30-39.
- Isroqmi, A. (2020). Pentingnya penguasaan beberapa aplikasi komputer bagi dosen di pembelajaran daring berbasis moodle. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*.
- Junaedi, I., & Prasetyo, R. (2020). Efektifitas Pengembangan E-Learning Terhadap Kompetensi Karyawan Dengan Menggunakan JQuery, Php & Mysql Studi Kasus Pt Bank Mega, Tbk. *Jisicom (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 4(1), 55-69.
- Kustiawan, W., & Matondang, R. F. (2023). Analisis Kinerja Dosen Berbasis E-Learning Dalam Sistem Pembelajaran Dosen Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *Innovative: Journal Of Social*

- Science Research, 3(6), 1420-1427.
- Manihuruk, Y., Sitanggang, T., & Rostina, C. F. (2021). Pengaruh Pemanfaatan E-Learning, Disiplin Kerja, Kompetensi Terhadap Kinerja Dosen Fakultas Ekonomi Program Studi Manajemen Pada Universitas Prima Indonesia Medan. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (MEA)*, 5(2), 1283-1302.
- Marcus, R. (2024). Retrieved July 4, 2024, from Ugm.ac.id website: <https://radenmarcus.web.ugm.ac.id/2015/08/14/apa-itu-cyber-campus/>
- Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-learning smart apps creator (sac) bagi karyawan penjual pada tv berbayar. *Akademika*, 9(2).
- Nikmah, W., Mukarromah, A., Widyansyah, D., & Anshori, M. I. (2023). Penggunaan teknologi dalam pengembangan SDM. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*, 1(5), 366-386.
- Pristiyono, P., Ikhlah, M., Rafika, M., & Hasibuan, D. K. (2020). Implementasi work from home terhadap motivasi dan kinerja dosen di Indonesia. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 8(2), 263-269.
- Sari, R. M. M., & Priatna, N. (2020). Model-Model Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0 (E-Learning, M-Learning, AR-Learning dan VR-Learning). *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 6(1), 107-115.
- Septian, D.A., (2022). Inovasi Radikal - UKMINDONESIA.ID. Retrieved July 6, 2024, from [Ukmindonesia.id](https://ukmindonesia.id) website: <https://ukmindonesia.id/baca-deskripsi-posts/inovasi-radikal>
- SEVIMA. (2024). Wujudkan “World Class University” Dengan Cyber Campus. Retrieved July 4, 2024, from Sevima.com website: <https://sevima.com/wujudkan-world-class-university-dengan-cyber-campus/#:~:text=Cyber%20memiliki%20arti%20dunia%20maya,harus%20datang%20langsung%20ke%20kampus.>
- Setyadi, Y., & Santoso, W. P. (2024). PENGARUH PELATIHAN E-LEARNING, PLATFORM QUBISA DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN DI PT. PELNI (PERSERO). *Jurnal Ekonomi Dirgantara*, 8(3).
- Soufitri, F. (2023). *Konsep Sistem Informasi*. Medan: PT. Inovasi Pratama Internasional.
- Sulistiyowati, E., & Fitriawan, D. (2022, June). Pemanfaatan Media Pembelajaran E-Learning di Era New Normal. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN EKONOMI* (Vol. 1, No. 1, pp. 21-27).
- Supriatna, D., Purnawanti, F., Arta, D. N. C., Rais, R., & Saputra, A. S. (2023). Pengaruh E-Learning Sebagai Pengembangan Karir Terhadap Karyawan Generasi Milenial Di Bank Central Asia (BCA). *Jurnal Bisnisan: Riset Bisnis Dan Manajemen*, 4(3), 52-61.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen. 2005. Jakarta: Departemen Mendikbud Republik Indonesia
- Wahyudi, W. (2020). Kinerja Dosen: Kontribusinya Terhadap Akreditasi Perguruan Tinggi. *Scientific Journal Of Reflection: Economic,*

- Accounting, Management and Business*, 3(4), 401-410.
- Wihara, D. S. (2019). Peningkatan Kinerja Dosen di Era Revolusi Industry 4.0 melalui e-Learning: Sebuah Studi Komparatif pada Fakultas Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Jurnal Penelitian Manajemen Terapan (PENATARAN)*, 4(2), 166-178.
- Wright, G., & Pratt, M. K. (2023). radical innovation. Retrieved July 6, 2024, from CIO website: <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/radical-innovation>
- YUSUF, Z., & ARDIANA, R. (2021). Pengaruh Pengembangan Sumber Daya Manusia Terhadap Kinerja Dosen dalam Meningkatkan Visi dan Misi Fakultas Ekonomi Universitas Serambi Mekkah. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi)*, 7(2), 60-73.
- Zulfikar, F. A., & Unggul, A. (2022). Pengembangan gamifikasi pada modul e-learning service excellence untuk karyawan frontliner. *Jurnal Inovasi Informatika*, 7(1), 44-56.

