

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara Republik yang memegang teguh peraturan Undang Undang Dasar 1945 (UUD 1945) sebagai salah satu tujuan bangsa dan negara yang menjamin setiap warga negaranya untuk memperoleh hak pendidikan yang baik dan layak. Hal ini ditegaskan pada (Pembukaan UUD 1945 Alinea ke IV) yang berbunyi, “mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Menanggapi hal tersebut, teknologi pendidikan berperan penting dalam mewujudkan cita-cita bangsa. Sejalan dengan definisinya, teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, memanfaatkan, dan mengelola proses serta sumber-sumber yang tepat (Richey, Silber, Ely,2008: 24). Hal utama yang harus diperhatikan oleh *stake holders* pendidikan adalah menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Bertumpu dari pengertian tersebut, tujuan utama seorang teknolog pendidikan adalah untuk membantu memfasilitasi proses pembelajaran agar menjadi efektif, efisien dan menyenangkan serta meningkatkan kinerja yang berpusat kepada objek pendidikan yang tidak lain adalah mahasiswa.

Sadiman (Warsita. 2008:62) belajar merupakan suatu proses kompleks yang terjadi oleh semua orang dan berlangsung seumur hidup. Oleh karena itu, untuk mengupayakan sebuah kegiatan belajar yang lebih efektif dan maksimal, suatu

kegiatan pembelajaran perlu dirancang sedemikian rupa "*learning by design*". Pembelajaran yang telah dirancang dapat menghadirkan proses pembelajaran yang efektif. Pernyataan tersebut didukung oleh Reigeluth & Merrill (1987) yang menjelaskan proses pembelajaran berperan penting dalam menghasilkan kualitas belajar yang efektif. Praktisi pendidikan bertanggung jawab dalam memajukan proses kualitas pembelajaran untuk menghasilkan pengalaman belajar yang baik. Oleh karena itu, dosen maupun desainer pendidikan diharuskan untuk memperhatikan proses pembelajaran diperkuliahan guna menghadirkan suasana belajar yang berkualitas dan menyenangkan.

Meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan memperhatikan variabel-variabel yang mempengaruhi proses pembelajaran. Reigeluth & Merrill (Degeng, 2013:16) mengidentifikasi beberapa variabel yang mempengaruhi pembelajaran yaitu, tujuan pembelajaran, karakteristik pembelajaran, kendala pembelajaran serta karakteristik si-belajar. Peneliti pendidikan pada umumnya telah mengembangkan dan merancang sebuah penelitian pendidikan yang telah mengembangkan penggunaan metode, model, pendekatan, media pembelajaran dan suasana belajar. Objek tersebut untuk selanjutnya dijadikan subjek penelitian dan objek pengembangan dalam mengatasi permasalahan belajar dalam upaya memenuhi aspek dari variabel pembelajaran. Umumnya variabel yang mempengaruhi pembelajaran tersebut telah banyak dikembangkan dan diterapkan namun karakteristik pembelajar masih minim untuk diperhatikan dalam membangun proses pembelajaran.

Dosen Universitas Negeri Yogyakarta Mashoedah (2018) dalam pidato disertasinya mengemukakan keunikan gaya belajar hanya sekedar tataran pengetahuan bagi pengajar dan belum pada taraf implementasi pembelajaran. Masih sedikit pengajar yang mempertimbangkan keunikan gaya belajar dengan menggali informasi gaya belajar peserta didik. Salah satu cara untuk menggali informasi gaya belajar peserta didik adalah dengan mengenali karakteristik peserta didik. Gaya belajar adalah sebuah keunikan dari karakteristik mahasiswa yang perlu diidentifikasi (Ali Muhtadi, 2008:2). Dosen yang dapat mengenali keunikan gaya belajarnya mahasiswanya dapat membantu dosen dalam memberikan materi perkuliahan secara maksimal sehingga akan menghadirkan aktifitas belajar yang menyenangkan.

Peneliti memandang perlu untuk mempertimbangkan karakteristik mahasiswa dalam proses pembelajaran diperkuliahan. Setiap anak yang dilahirkan memiliki karakteristik kemampuan otak yang berbeda-beda dalam menyerap, mengolah, dan menyampaikan informasi. Menurut Khosiyah (2012: 74) bahwa perbedaan gaya belajar menunjukkan cara tercepat dan terbaik bagi setiap mahasiswa dalam menyerap sebuah informasi dari luar dirinya. Tentu saja hal ini sangat mempengaruhi gaya belajar mahasiswa. Karakteristik mahasiswa merupakan hal yang unik serta penting peranannya untuk meningkatkan kebermaknaan pembelajaran, yang selanjutnya membawa dampak baik untuk mempermudah mahasiswa dalam memaknai pembelajarannya.

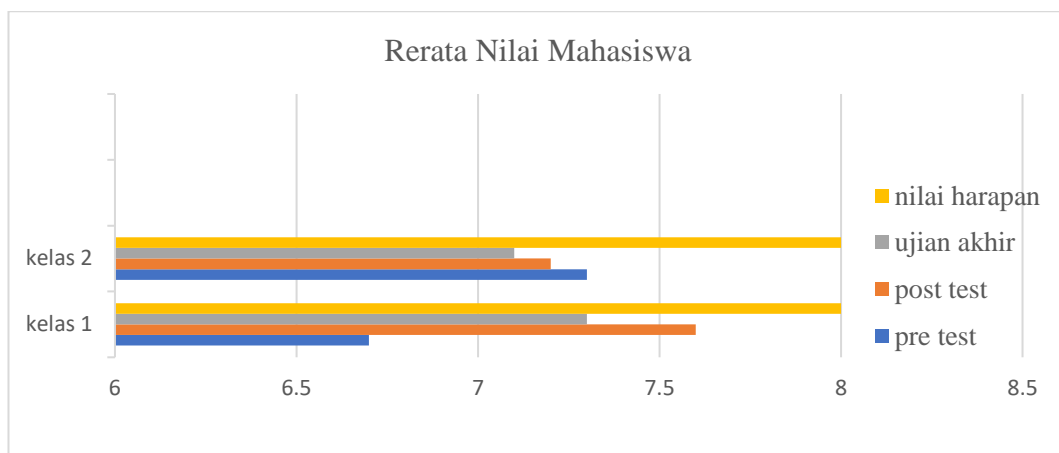
Sarasin (Sugihartono, 2013: 53) berpandangan bahwa gaya belajar merupakan pola perilaku individu untuk menerima informasi yang baru, serta

proses menyimpan suatu informasi atau keterampilan baru. Sejalan dengan itu, gaya belajar dapat dipahami sebagai kombinasi dari berbagai informasi yang diserap, diatur serta diolah (DePorter, 2012: 112). Sedangkan menurut Dunn & Dunn (Sugihartono, 2013: 53) gaya belajar adalah sekumpulan karakteristik pribadi yang membuat suatu pembelajaran efektif untuk beberapa orang dan tidak efektif untuk orang lain. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa gaya belajar seseorang merupakan sebuah kemampuan atau keahlian seseorang untuk memperoleh maupun menyerap suatu informasi yang kemudian individu tersebut mampu untuk mengatur dan mengolah informasi yang diterima.

Mahasiswa memiliki karakteristiknya sendiri dalam mencerna proses pembelajaran. Karakteristik mahasiswa dilatarbelakangi oleh pengalaman mahasiswa sehingga sangat mungkin setiap mahasiswa memiliki jenis karakter yang berbeda (Seels dan Richey, 2000: 35). Mahasiswa memiliki kemampuan untuk menerima, mengolah dan menyerap informasi. Menurut Marsh (Suyono, 2012:147) setiap mahasiswa memiliki keunikan karakteristik gaya belajarnya yang diumpamakan seperti sebuah tanda tangan setiap orang yang memiliki bentuk dan jenis tanda tangan yang berbeda. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa dibekali gaya belajar dan setiap mahasiswa memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dalam menerima dan mengolah informasi.

Peneliti telah melakukan observasi awal terkait prestasi belajar pada Mahasiswa S-1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta sebagai objek penelitian. Kelas 1 merupakan mahasiswa semester 7 dan kelas 2 adalah mahasiswa semester 3 dari prodi teknologi pendidikan. Bertumpu dari hasil

pengamatan peneliti dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung dengan baik. Peneliti yang juga berperan sebagai tenaga pendidik telah merancang pembelajaran sedemikian rupa mulai dari pendekatan, model pembelajaran, metode, hingga media pembelajaran telah disusun sedemikian rupa dengan harapan agar mahasiswa bisa menikmati proses pembelajaran dan menjadikan kegiatan belajar menjadi sesuatu yang bermakna dan menyenangkan.



Gambar 1. Rerata hasil belajar mahasiswa

Setelah melalui tahap evaluasi hasil belajar, dapat ditunjukkan bahwa hasil belajar yang diperoleh mahasiswa belum sesuai dengan yang diharapkan. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari nilai ujian akhir yang belum bisa melampaui nilai harapan yang telah ditetapkan oleh peneliti, yaitu nilai 8.0. Perangkat pembelajaran dengan pelbagai atributnya dianggap belum signifikan. Hal ini tercermin terhadap hasil belajar yang diperoleh mahasiswa. Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa belum terdapat dampak yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, yaitu dengan metode ceramah. Menanggapi hal ini Muhibbin Syah (Slameto, 2008: 54) berpendapat prestasi belajar mahasiswa dipengaruhi oleh tiga

hal yakni: faktor internal, eksternal dan pendekatan belajar. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam mahasiswa, yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani mahasiswa. Faktor eksternal adalah faktor dari luar mahasiswa, yakni kondisi lingkungan di sekitar mahasiswa, yang terakhir adalah faktor pendekatan “*approach to learning*”, yakni jenis upaya belajar mahasiswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan mahasiswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

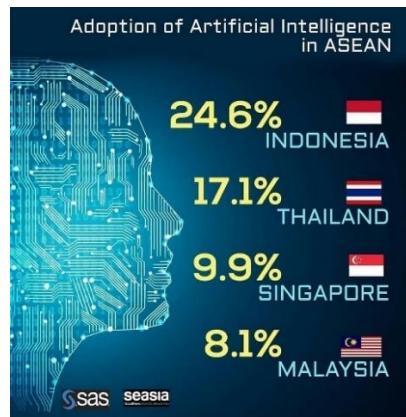
Menganggapi hal yang telah dikemukakan oleh Muhibbin Syah peneliti berpandangan bahwa belum signifikannya hasil belajar mahasiswa dipengaruhi oleh faktor internal yang ada pada mahasiswa. Melihat persiapan pembelajaran yang telah disiapkan, peneliti berpendapat bahwa faktor pendekatan pembelajaran untuk mahasiswa telah terpenuhi dengan memperhatikan aspek eksternal dan faktor pendekatan terhadap siswa. Peneliti berhipotesis belum maksimalnya hasil belajar disebabkan oleh dosen yang masih mengabaikan keunikan karakteristik mahasiswa yang berkaitan dengan gaya belajarnya. Menindaklanjuti hipotesa dari peneliti, kemudian peneliti melakukan wawancara terbatas kepada 15 mahasiswa secara acak dari 2 kelas tersebut terkait proses pembelajaran diperkuliahan yang hadirkan oleh dosen dengan memperhatikan karakteristik gaya belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara mahasiswa mengungkapkan bahwa sebagian besar dosen maupun tenaga pendidikan masih belum mempertimbangkan gaya belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran diperkuliahan. Dosen yang belum mempertimbangkan keunikan karakteristik mahasiswa akan pentingnya gaya belajar dalam merancang perkuliahan, menjadi faktor yang peneliti anggap penting

yang harus menjadi perhatian lebih. Dosen yang belum mempertimbangkan gaya belajar mahasiswa dalam perkuliahan menyebabkan pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran yang telah dirancang menjadi belum efektif sehingga berdampak terhadap hasil belajar mahasiswa. Dosen yang memperhatikan Gaya belajar mahasiswa dapat membantu dosen untuk menentukan pilihan yang tepat dalam merancang pendekatan, model maupun media pembelajaran yang baik sehingga dapat menghindarkan dari suasana pembelajaran yang tidak tepat.

Dunia Pendidikan telah memasuki masa evolusi industri 4.0 yang telah berkembang pesat. Evolusi Industri 4.0 ditandai dengan pelbagai inovasi dan digitalisasi menyeluruh di berbagai sektor yang pastinya akan masuk ke dunia pendidikan. Pendidikan diharapkan dapat memposisikan dirinya dengan tepat, sehingga pendidikan menyesuaikan dirinya beringan dengan berkembangnya ilmu teknologi modern. Miarso (2007: 198) menyatakan pandangannya bahwa semakin besarnya tuntutan dalam sektor pendidikan maka ditimbang perlu untuk membuat produk inovasi. Teknologi berbasis komputer dapat dijadikan sebuah solusi untuk menjawab tantangan zaman untuk pemberharuan pendidikan di era modern. Seels & Richey (2000: 42) berpendapat teknologi berbasis komputer dapat menyampaikan dan memproduksi bahan maupun materi ajar dengan memanfaatkan teknologi komputer. Hal tersebut didukung pula oleh Putra dan Ishartiwi (Nugroho, 2016: 139) yang berpendapat bahwa salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer.

Umumnya dosen telah mengidentifikasi gaya belajar mahasisiwanya namun masih menggunakan cara konvensional dengan memberikan kertas angket yang berupa pertanyaan analisa gaya belajar. Angket tersebut kemudian diakumulasi sesuai dengan perhitungan yang telah ditentukan sehingga memperoleh kesimpulan terkait gaya belajar mahasiswa. Namun hal ini sangat memakan waktu dan tenaga sehingga menjadi tidak efisien. Teknologi komputer dapat membantu dosen untuk mengidentifikasi gaya belajar mahasiswa dengan menghadirkan kemampuan kecerdasan buatan yang dapat memberikan hasil rekomendasi gaya belajar. Oleh karena itu dengan kecanggihan teknologi dan infrastruktur pada zaman sekarang sangat memungkinkan untuk mengembangkan sebuah produk yang dapat membantu dosen untuk mengidentifikasi gaya belajar mahasiswanya.

Telah banyak ahli dan peneliti pada bidang teknik komputer yang berkonsentrasi pada pengembangan kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence (AI) dalam pemanfaatan teknologi komputer cerdas. Mendukung pernyataan tersebut dilansir oleh SAS yang mengeluarkan data terkait pengembangan produk inovatif di kawasan Asia Tenggara yang memanfaatkan AI sebagai basis pengembangan, Indonesia menjadi daftar teratas (24,6%) dalam pengembangan AI yang berupa produk inovatif yang nantinya dapat dikembangkan dan diterapkan untuk berbagai sektor mulai dari robot, komputer maupun pengembangan konsep *smart city*.



Gambar 2. Pengembangan AI di Asia Tenggara

AI adalah sebuah studi kajian yang bertujuan untuk membuat komputer berpikir dan bertindak seperti yang dilakukan manusia (Andi, 2003). Berkaitan erat dengan hal tersebut, ilmuwan teknologi telah menemukan sebuah sistem yang dikenal dengan *expert system*. Martin & Oxman (1988: 171-178) mengemukakan bahwa *expert system* adalah suatu sistem berbasis komputer yang mengolah fakta, pengetahuan dan teknik penalaran yang mampu memecahkan masalah yang biasanya hanya dipecahkan oleh seorang pakar dalam bidang tertentu. *Expert system* merupakan kecerdasan buatan yang didesain agar dapat menyelesaikan suatu permasalahan tertentu dengan cara meniru kerja seorang pakar “*expert*” dalam mengambil keputusan, mengolah dan menganalisa objek tertentu yang berbasis sistem (Dewantara, 2011: 67). Kehadiran *Expert system* sebagai kecerdasan buatan merupakan kabar baik untuk pengembangan ilmu, khususnya terhadap ilmu pendidikan. Peneliti berpandangan bahwa kemampuan *expert system* mampu untuk mengatasi permasalahan belajar mahasiswa dengan membuat program sistem rekomendasi gaya belajar dengan mengadopsi prinsip *expert system*. *Expert system* dirancang berdasarkan kaidah-kaidah pengetahuan sistem dan dikolaborasi

dengan pengetahuan mengenai gaya belajar sehingga *expert system* mampu menganalisa gaya belajar yang dimiliki mahasiswa.

Peneliti juga memperhatikan temuan teknologi lainnya, yaitu teknologi *web*. *web* menurut Arief (2011: 59) adalah aplikasi komputer yang berisikan dokumen-dokumen atau konten multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan sebuah protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). Diperlukan *tools* untuk mengakses HTTP agar dapat sampai ke pengguna. Perangkat lunak tersebut yang dikenal dengan nama *browser*. Aplikasi yang menjadikan *web* sebagai media penyalurannya (*web based*) memiliki kemampuan dalam menyimpan konten-konten multimedia. Kelebihan lain dari program berbasis website adalah program ini mudah dikembangkan dan mudah di perbaharui secara berkala mengingat penelitian ini didasarkan oleh penelitian tentang karakteristik mahasiswa yang butuh pengembangan dan pembaharuan setiap waktunya. Tidak hanya itu, keunggulan *web based* adalah daya aksesibilitas yang tinggi yang dapat diakses oleh *platform* apapun sehingga mampu dijangkau siapaun, kapanpun dan dimanapun. Namun, prasyarat untuk dapat mengakses web adalah ketersediaan jaringan internet.

Di era keterbukaan informasi, internet sudah menjadi *trend* bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi. Pernyataan ini turut didukung data yang dihimpun oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menjelaskan bahwa. “jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2018 mencapai 178 juta orang dari 256,2 juta orang atau 69,53% dari total populasi penduduk indonesia”. Mengingat pelbagai kelebihan dan *trend* yang dimiliki oleh *web*, maka sangat

memungkinkan untuk mempertimbangkan *web* sebagai wadah dan media *expert system* yang kemudian agar dapat diakses dan dijangkau oleh warga-net, khususnya *user* yang menggunakan program.

Dengan demikian, peneliti berpandangan bahwa perlu untuk mengembangkan suatu website yang dapat memfasilitasi serta membantu dosen untuk mengidentifikasi gaya belajar mahasiswa. Peneliti memandang bahwa teknologi dapat diintegrasikan dalam ilmu pendidikan dan dengan memperhatikan peran teknolog pendidikan yang ikut berperan dalam *improving performance* dalam rangka mewujudkan kualitas pendidikan yang baik. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk membuat thesis dengan judul ” **PENGEMBANGAN *EXPERT SYSTEM* BERBASIS WEB UNTUK MEMBANTU DOSEN MENGIDENTIFIKASI GAYA BELAJAR MAHASISWANYA.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain:

1. Karakteristik gaya belajar mahasiswa belum menjadi pertimbangan dosen selama mendesain perkuliahan.
2. Setiap mahasiswa dibekali dengan gaya belajar yang unik dan berbeda antara satu sama lain, sehingga dosen harus mengenal gaya belajar mahasiswanya sehingga mampu mendesain materi perkuliahan dengan tepat.

3. Peneliti mengamati proses pembelajaran yang telah didesain sedemikian rupa oleh dosen, namun perangkat pembelajaran belum tampak signifikan tanpa memperhatikan karakteristik gaya belajar mahasiswa.
4. Dosen belum difasilitasi oleh program yang dapat membantu mengidentifikasi gaya belajar mahasiswa.
5. *Expert system* memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah yang biasanya hanya dapat dipecahkan oleh seorang pakar dalam bidang tertentu.
6. Aplikasi berbasis *web* memiliki aksesibilitas tinggi sehingga dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun selama perangkat ter-cover oleh jaringan internet.
7. Mengemban amanat AECT sebagai teknolog Pendidikan yang melaksanakan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat identifikasi masalah yang telah dipaparkan, telah diperoleh berbagai permasalahan yang cukup luas. Peneliti menyadari adanya keterbatasan pada peneliti, oleh sebab itu peneliti memandang perlu untuk memberi batasan masalah secara jelas dan terfokus sebagai berikut;

1. Jenis dan karakteristik gaya belajar yang telah diidentifikasi oleh peneliti merupakan hasil pengamatan peneliti melalui beberapa observasi, studi literatur, serta dengan menggunakan metode pengumpulan data lainnya.
2. Ruang lingkup pengguna program merupakan mahasiswa Negeri Yogyakarta

3. Program diagnosa gaya belajar dikembangkan untuk mendiagnosa gaya belajar yang digolongkan menjadi visual, auditory dan kinestetik.
4. program diagnosa dikembangkan berbasis *web* dengan mempertimbangkan kelebihan dan *trend* global sehingga dapat dijangkau semua *platform*.
5. Aplikasi *expert system* berbasis web dapat digunakan dengan baik pada komputer maupun perangkat sejenis yang terhubung oleh jaringan internet.
6. Program menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *SQL* dengan metode *bayesian theorm* sebagai algoritma dasar kecerdasan buatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka ditarik rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana klasifikasi gaya belajar pada website yang akan dikembangkan?
2. Bagaimana mengembangkan *expert system* berbasis web guna membantu dosen mengidentifikasi gaya belajar mahasiswanya?
3. Bagaimana kelayakan website analisis untuk membantu dosen mengidentifikasi gaya belajar mahasiswanya?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan pada uraian permasalahan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Untuk mengklasifikasikan gaya belajar yang diaplikasikan pada website.

2. Untuk mengembangkan *expert system* berbasis web guna membantu dosen mengidentifikasi gaya belajar mahasiswanya.
3. Untuk menguji kelayakan website analisis untuk membantu dosen mengidentifikasi gaya belajar mahasiswanya.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebuah program *expert system* berbasis web untuk mengidentifikasi gaya belajar yang diberi nama diagnosa gaya belajar “DISABEL”. Website diagnosa gaya belajar dibekali kemampuan *Artificial Intelligence* berbasis website yang ditujukan bagi dosen Universitas Negeri Yogyakarta untuk mengidentifikasi gaya belajar mahasiswanya. Program yang dikembangkan oleh peneliti merupakan sebuah website analisis yang mampu menganalisa gaya belajar mahasiswa dengan mengelompokkan 3 jenis gaya belajar yaitu; Visual, Auditorial dan Kinestetik. Program ini dirancang berbasis website yang memuat 4 hal yaitu; (1) materi yang membahas tentang gaya 3 jenis belajar yang dilengkapi dengan penjelasan gambar serta dibantu dengan penjelasan video. (2) laman konsultasi yang merupakan inti program yang dapat menganalisa gaya belajar mahasiswa. (3) riwayat Analisa pengguna yang memuat riwayat terakhir data pengguna. (4) laman admin sebagai administrator program yang dapat mengelola website dari sisi database yang meliputi antarmuka website, pertanyaan analisa, *knowledge-based* dan data pengguna.

G. Manfaat Pengembangan

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi akademisi maupun praktisi pendidikan dalam memaksimalkan proses pembelajaran. Selain itu diharapkan dapat mendorong dan menumbuhkan semangat kreativitas kepada dosen maupun desainer pendidikan dalam mengenali karakteristik gaya belajar mahasiswanya sehingga dapat memvariasikan proses pembelajaran untuk dapat menghadirkan kondisi belajar yang menyenangkan

Secara praktis penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi Lembaga Pendidikan tinggi, Tenaga Pendidik dan kepada mahasiswa khususnya kepada Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yaitu:

1. Bagi mahasiswa, setelah memanfaatkan program yang telah dikembangkan oleh peneliti, diharapkan mahasiswa dapat mengenal gaya belajarnya sehingga mahasiswa mengetahui bagaimana cara untuk memaksimalkan potensi diri dalam menerima dan mengolah informasi pembelajaran.
2. Bagi dosen maupun desainer pendidikan, setelah mengetahui pelbagai gaya belajar mahasiswa, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mempertimbangkan dan merancang suatu pembelajaran sehingga sesuai dengan gaya belajar mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dosen atau pendidik untuk menyampaikan materi ketika perkuliahan.
3. Bagi Lembaga Pendidikan Tinggi, akan terbantu untuk memahami potensi belajar akademisi sehingga dapat melaksanakan peningkatan mutu pendidikan. Serta dapat menjadi kontribusi positif dalam langkah penerimaan mahasiswa baru, sehingga Lembaga pendidikan dapat mempersiapkan

langkah yang tepat untuk memfasilitasi gaya belajar mahasiswa yang berbeda setiap individunya.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan program *expert system* berbasis web untuk membantu dosen mengidentifikasi gaya belajar mahasiswanya dilandasi oleh beberapa asumsi sebagai berikut;

1. Internet merupakan hal umum bagi dosen dan mahasiswa sehingga pengguna website tidak terkendala oleh keterbatasan jaringan internet untuk mengakses website diagnosa gaya belajar.
2. Program dibangun dan kembangkan dengan berbasis *website* yang memberikan kemudahan aksesibilitas.
3. Dosen dan mahasiswa mampu pengoperasikan komputer, handphone, maupun perangkat sejenis untuk mengakses website.
4. Dosen mampu menginstruksikan mahasiswanya untuk menggunakan website analisa gaya belajar.