

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, teknologi informasi pun ikut berkembang. Perkembangan ilmu teknologi sedikit banyak mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan, contohnya adalah dengan perkembangan teknologi saat ini jaringan internet pun sudah mulai merata diseluruh pelosok negeri. Dengan adanya internet mempermudah banyak orang untuk mencari informasi tentang apapun, dan bahkan akan menambah ilmu pengetahuan yang baru di manapun tanpa batasan ruang dan waktu. Semua informasi tersedia di internet dan dapat diakses oleh siapa saja dengan mudah, fleksibel, cepat dan akurat.

Hal inilah yang melandasi adanya ide untuk memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran yang lebih cepat dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Demikian pula halnya dalam kebutuhan suatu konsep belajar mengajar berbasis teknologi informasi. Konsep yang dikenal dengan sebutan *learning management system* ini membawa pengaruh terjadinya proses *transformasi* atau perubahan pola pendidikan konvensional menjadi bentuk digital. Saat ini, konsep *learning management system* sudah banyak diterima oleh masyarakat di dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *learning management system* di berbagai Lembaga Pendidikan. *Learning management system* merupakan suatu model pembelajaran yang sangat efisien dalam proses belajar mengajar saat ini. *Learning management system* dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan melalui media elektronik dengan menggunakan internet baik secara formal maupun informal yang dapat digunakan oleh masyarakat luas diluar lembaga pendidikan sekalipun. Hal ini cukup membantu proses belajar mengajar sehingga tenaga pengajar (*Teacher* maupun *teacher*) dan peserta didik (peserta didik) dapat mencapai tujuan dari proses belajar mengajar tersebut.

Babastudio merupakan *web consultant and training* yang telah berdiri lebih dari 10 tahun sejak tahun 2003 dan telah dilengkapi sertifikat dari Badan Hukum Negara Republik Indoensia. Dalam perjalanannya Babastudio telah mendapatkan 5 (lima) penghargaan ICT (*Informatiaon and Communication*

Technologies) Award yang merupakan piala atau penghargaan dari Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia (Kemenkominfo RI) dalam bidang *website*, sebagai *website korporasi* terbaik dan juga dalam kategori *People Choice*. Fokus utama Babastudio adalah menjadi salah satu lembaga kursus dibidang *website* dan *design* yang dapat diterima oleh semua kalangan. Metode pembelajaran yang saat ini diterapkan adalah metode tatap muka secara langsung antara *teacher* dengan peserta didik yang datang langsung ke Babastudio. Sistem yang ada saat ini di Babastudio yang digunakan untuk keperluan belajar mengajar peserta didik yaitu dengan sistem *E-Learning* berbasis *local* yang hanya digunakan untuk siswa melihat materi pembelajaran saja. Dari riset yang telah kami lakukan, untuk meningkatkan mutu dan pelayanan serta memberikan kemudahan bagi peserta didik dan *teacher* di Babastudio dibutuhkan suatu sistem yang dapat menjembatani proses belajar mengajar yang ada. Sistem yang dibangun haruslah sebuah *system* yang dapat menunjang sebagai salah satu sarana belajar seperti pemberian materi, forum diskusi, pemberian tugas yang dapat dilakukan oleh *teacher* dan peserta didik sehingga keterkaitan antara *teacher* dan peserta didik dapat terlihat keaktifannya dengan menggunakan *system* ini serta kemudahan dari pengembangan sistem informasi yang diterapkan untuk proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Sejarah *Hybrid Learning* dengan metode pembelajaran berbasis *Hybrid Learning* dimulai sejak ditemukan komputer, walaupun sebelum itu juga sudah terjadi adanya

kombinasi (*blended*). Terjadinya pembelajaran awalnya karena adanya tatap muka dan interaksi antara pengajar dan pelajar, setelah ditemukan mesin cetak maka *teacher* memanfaatkan media cetak. Pada saat ditemukan media audio visual, sumber belajar dalam pembelajaran mengkombinasi antara pengajar, media cetak, dan audio visual. Namun terminologi *Hybrid Learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh pelajar secara offline maupun online. Saat ini, pembelajaran berbasis *Hybrid Learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, *teknologi audio*, *teknologi audio visual*, *teknologi komputer*, dan *teknologi m-learning (mobile learning)*.

Dengan ditemukannya teknologi komputer, pelatihan dan proses belajar mengajar dilakukan menggunakan *mainframe based* yang dapat melakukan kegiatan pelatihan secara individual tidak bergantung pada waktu dan materi yang sama. Perkembangan berikutnya pembelajaran yang tetap menggunakan basis komputer

tetapi daya jangkaunya menjadi lebih luas melintasi pulau dan benua karena perkembangan teknologi satelit. Demikian pula isi pelatihan dilakukan penyebarannya melalui CD *disk* dan internet. Saat ini pelatihan menggabungkan semua itu agar pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dengan konsep kombinasi (*blended*).

Setelah kami melakukan observasi wawancara kepada management, tenaga pengajar (*teacher*) yang ada dan peserta didik di Babastudio di dapatkanlah sebuah hasil bahwa dibutuhkan sarana sebuah sistem yang dapat mengkombinasikan antara proses belajar mengajar secara *online* dan tatap muka yang dapat mempermudah proses belajar mengajar sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan secara fleksibel oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan adanya proses pembelajaran berbasis *Hybrid Learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar tenaga pengajar (*teacher*), peserta didik (peserta didik), dengan lingkungan belajar. Metode pembelajaran dengan sistem ini dapat menawarkan kesempatan belajar dengan metode *online* dimanapun dan kapanpun. Peserta didik juga dapat berinteraksi secara langsung dengan Instruktur setiap saat dan di mana saja karena dapat memanfaatkan komputer/laptop maupun perangkat lain sebagai fasilitas belajar. *Hybrid Learning* memberikan fasilitas belajar yang sangat berpengaruh terhadap segala perbedaan karakteristik psikologis maupun lingkungan belajar dibandingkan dengan sistem yang ada dan digunakan saat ini oleh Babastudio.

Maka dengan melihat hal tersebut diatas maka kami menetapkan untuk mengambil judul skripsi yaitu “ANALISA DAN PERANCANGAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM GUNA Mendukung PROSES Pembelajaran *HYBRID LEARNING* DI BABASTUDIO”

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan sebuah topik skripsi yang lebih terarah dan terfokus mencapai sebuah tujuan, maka skripsi ini akan membahas hal-hal sebagai berikut:

- a. Proses bisnis yang dibahas hanya proses bisnis yang terkait dengan aktifitas pembelajaran yang ada di Babastudio
- b. Pengembangan *Learning management system* hanya sampai tahap perancangan dan *Design*.

- c. Merancang sistem *e-learning* yang berbasis web untuk digunakan oleh peserta didik dan tenaga pengajar (*teacher*) di Babastudio.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisa kebutuhan, mengidentifikasi serta merancang sistem informasi berupa *Learning Management System* di BABASTUDIO yang setelah dilakukannya proses survei dan wawancara didapati hasil dapat menunjang dan mempermudah proses pembelajaran di tempat kursus tersebut.

Tujuan yang dimaksud antara lain:

- d. Menganalisis kondisi dari sistem pembelajaran berjalan.
- e. Menganalisis kebutuhan pembelajaran secara *hybrid*
- f. Merancang *Learning Management* untuk mendukung pembelajaran *Hybrid* di Babastudio.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian E-learning ini ialah sebagai berikut :

A. Bagi Perusahaan :

- a. Perusahaan mengetahui kekurangan dari proses pembelajaran yang berjalan saat ini.
- b. Perusahaan mengetahui karakteristik pembelajaran *Hybrid Learning*
- c. Perusahaan mendapatkan suatu sistem LMS (*Learning Management Sistem*) yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran secara *Hybrid*.

B. Bagi Penulis :

- a. Mengetahui konsep pembelajaran secara *Hybrid Learning*
- b. Dapat mengaplikasikan kebutuhan perusahaan terkait analisa perancangan sistem

C. Bagi Pembaca :

- a. Mengetahui konsep pembelajaran secara *Hybrid Learning*
- b. Dapat memperoleh referensi terkait dengan penelitian dalam pengembangan *Learning management system*

1.4 Metode Penelitian

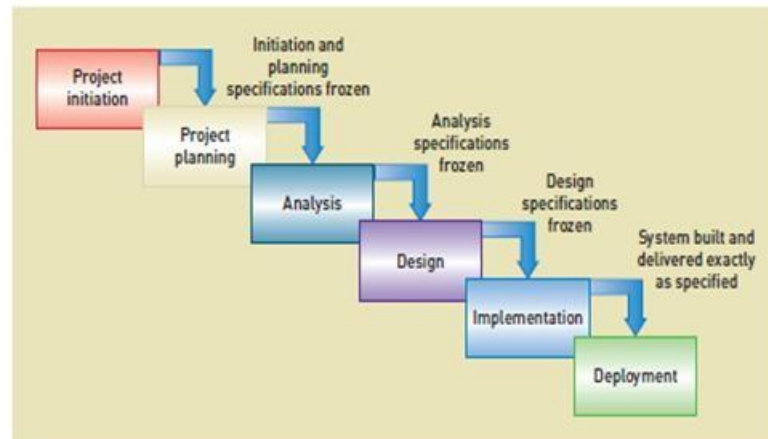
Metode penelitian yang kami lakukan adalah dengan melakukan metode pengumpulan data serta metode analisis dan perancangan, adapun hal-hal yang dilakukan dari metode tersebut sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data
 - a. Melakukan wawancara dengan kepala Perusahaan dan para *teacher* untuk mendapatkan informasi tentang kondisi dan proses pembelajaran secara keseluruhan.
 - b. Melakukan pembagian kuesioner kepada peserta didik Babastudio
 - c. Survei atau pengamatan langsung ke dalam lingkungan belajar di Babastudio.
 - d. Melakukan studi pustaka dari buku maupun jurnal untuk digunakan sebagai sumber dan landasan teori.

2. Metode Analisis dan Perancangan

Adapun metode *System Development Life Cycle* (SDLC) yang digunakan dalam pengembangan *Website E-learning* ini yaitu menggunakan metode *Waterfall*. Menurut Satzinger, Jackson dan Burd (2012:228 - 229) *waterfall* model merupakan suatu model pembangunan sistem dapat dikerjakan satu demi satu atau secara berurutan. Keempat tahapan ini dilakukan secara berulang-ulang hingga sistem atau produk yang dihasilkan telah lengkap. Pada setiap tahapan, dihasilkan produk dengan spesifikasi yang semakin lengkap pada setiap perulangan tahapan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan oleh pengguna.

FIGURE 8-3 Waterfall model of the SDLC

**Gambar 1. 1 Metode *Waterfall***

(Sumber: Satzinger, Jackson, & Burd, 2012 : 229)

Adapun tahapannya adalah sebagai berikut :

A. Analisis Sistem

Hal yang dilakukan dalam tahapan ini ialah pembentukan dan konsolidasi tim pengembang, mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pengembangan, Mengidentifikasi apakah masalah-masalah yang ada bisa diselesaikan melalui pengembangan sistem kemudian menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem dan penentuan prioritas teknologi dan pemilihan aplikasi.

Melakukan studi literatur untuk menemukan suatu kasus yang bisa ditangani oleh sistem, *brainstorming* dalam tim pengembang mengenai kasus mana yang paling tepat dimodelkan dengan sistem, mengklasifikasikan masalah, peluang, dan solusi yang mungkin diterapkan untuk kasus tersebut. Analisa kebutuhan pada sistem dan membuat batasan sistem dan mendefinisikan kebutuhan sistem.

B. Desain Sistem

Pada tahap ini, *features* dan operasi-operasi pada sistem dideskripsikan secara detail. Aktivitas-aktivitas yang dilakukan adalah:

- a. Menganalisa interaksi obyek dan fungsi pada sistem.
- b. Menganalisa data dan membuat skema database.

c. Merancang *User Interface*.

Perancangan sistem dilakukan dengan beberapa tahapan yang *menggunakan Objek Oriented Analysis and Design*, yaitu dengan :

1. Usulan pengembangan sistem yang telah ada untuk diperbaharui kembali guna meningkatkan kinerja dalam proses bisnis yang sedang berjalan, seperti dalam bentuk *activity diagram* pada sistem yang baru.
2. Pembuatan model sistem, dimana akan menggunakan notasi UML berupa *Class Diagram, Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Graphic User Interface*. Dimana model system yang akan digambarkan menggunakan teori John W. Satzinger.

1.5 Sistematika Penelitian

Agar dapat memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini, maka penulisan dibagi secara sistematis ke dalam lima bab dimana setiap bab dibagi menjadi sub-sub bab berisi uraian yang mendukung isi secara sistematis dari setiap bab secara keseluruhan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang penelitian, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas mengenai teori – teori yang di dapat dari studi pustaka maupun sumber referensi untuk mendukung penulisan skripsi dalam memecahkan masalah yang ada sebagai landasannya.

BAB 3 : ANALISIS SISTEM YANG BERJALAN

Bab ini akan menguraikan secara ringkas sejarah dan latar belakang BABASTUDIO, struktur organisasi, proses bisnis yang sedang berjalan pada BABASTUDIO, gambaran sistem kegiatan belajar mengajar yang sedang berjalan (*existing system*), serta uraian mengenai permasalahan dan usulan pemecahan masalah yang terjadi pada perusahaan.

**BAB 4: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
USULAN**

Pada bab ini akan menjelaskan perancangan struktur sumber data yang akan digunakan, perancangan tampilan *Learning Management System* sesuai dengan kebutuhan informasi pengguna, sampai tahap implementasi di BABASTUDIO.

BAB 5 : SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan berdasarkan penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang berguna bagi BABASTUDIO dimasa yang akan datang.