BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

E-Learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance Learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan Internet. *E-Learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliahan di kelas. *E-Learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet. Sebenarnya materi *e-Learning* tidak harus didistribusikan secara *on-line* baik melalui jaringan lokal maupun internet, distribusi secara *off-line* menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola e-Learning. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar dikembangkan sesuai kebutuhan dan didistribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat di mana dia berada.
Ada beberapa pengertian berkaitan dengan e-Learning sebagai berikut :

Pembelajaran jarak jauh.

E-Learning memungkinkan pembelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas. Pembelajar bisa berada di Semarang, sementara “instruktur” dan pelajaran yang diikuti berada di tempat lain, di kota lain bahkan di negara lain. Interaksi bisa dijalankan secara *on-line* dan *real-time* ataupun secara *off-line atau archieved*.

Pembelajar belajar dari komputer di kantor ataupun di rumah dengan memanfaatkan koneksi jaringan lokal ataupun jaringan Internet ataupun menggunakan media CD/DVD yang telah disiapkan. Materi belajar dikelola oleh sebuah pusat penyedia materi di

kampus/universitas, atau perusahaan penyedia content tertentu. Pembelajar bisa mengatur sendiri waktu belajar, dan tempat dari mana ia mengakses pelajaran.

Pembelajaran dengan perangkat komputer

E-Learning disampaikan dengan memanfaatkan perangkat komputer. Pada umumnya perangkat dilengkapi perangkat multimedia, dengan *cd drive* dan koneksi Internet ataupun Intranet lokal. Dengan memiliki komputer yang terkoneksi dengan intranet ataupun Internet, pembelajar dapat berpartisipasi dalam e-Learning. Jumlah pembelajar yang bisa ikut berpartisipasi tidak dibatasi dengan kapasitas kelas. Materi pelajaran dapat diketengahkan dengan kualitas yang lebih standar dibandingkan kelas konvensional yang tergantung pada kondisi dari pengajar.

Pembelajaran formal vs. informal

E-Learning bisa mencakup pembelajaran secara formal maupun informal. *E-Learning* secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-Learning dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya, atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola oleh universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahan konsultan) yang memang bergerak di bidang penyediaan jasa *e-Learning* untuk umum. *E-Learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana *mailing list*, *e-newsletter* atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya).

Pembelajaran yang ditunjang oleh para ahli di bidang masing-masing.

Walaupun sepertinya *e-Learning* diberikan hanya melalui perangkat komputer, *e-Learning* ternyata disiapkan, ditunjang, dikelola oleh tim yang terdiri dari para ahli di bidang masing-masing, yaitu:

1. *Subject Matter Expert* (SME) atau nara sumber dari pelatihan yang disampaikan
2. *Instructional Designer* (ID), bertugas untuk secara sistematis mendesain materi dari SME menjadi materi *e-Learning* dengan memasukkan unsur metode pengajaran agar materi menjadi lebih interaktif, lebih mudah dan lebih menarik untuk dipelajari
3. *Graphic Designer* (GD), mengubah materi text menjadi bentuk grafis dengan gambar, warna, dan layout yang enak dipandang, efektif dan menarik untuk dipelajari
4. Ahli bidang *Learning Management System* (LMS). Mengelola sistem di website yang mengatur lalu lintas interaksi antara instruktur dengan siswa, antarsiswa dengan siswa lainnya.

Di sini, pembelajar bisa melihat modul-modul yang ditawarkan, bisa mengambil tugas-tugas dan test-test yang harus dikerjakan, serta melihat jadwal diskusi secara maya dengan instruktur, nara sumber lain, dan pembelajar lain. Melalui LMS ini, siswa juga bisa melihat nilai tugas dan test serta peringkatnya berdasarkan nilai (tugas ataupun test) yang diperoleh.

E-Learning tidak diberikan semata-mata oleh mesin, tetapi seperti juga pembelajaran secara konvensional di kelas, e-Learning ditunjang oleh para ahli di berbagai bidang terkaitNamun, seiring perkembangan waktu dan kebutuhan penyajian informasi yang lebih komplit, maka pengembangan sistem pun diperlukan. Hal ini sangat wajar terjadi, karena

sebuah sistem informasi tentu dalam kurun waktu tertentu harus diperbaharui sesuai perkembangan jaman dan kebutuhan organisasi.

E-learning tidak sekedar menggunakan teknologi untuk mengirimkan pelatihan dan materi pendidikan lainnya. Center of e-Learning Development Universitas Padjadjaran menyediakan layanan sebagai berikut :

- Pelayanan Rutin
  1. 24 jam sehari 7 hari seminggu koneksi ke WebCT aplikasi
  2. Helpdesk untuk mahasiswa dan dosen
  3. Technical Support
- Pelayanan Pelatihan
  1. Learning Management System
  2. Desktop aplikasi
  3. Networking
  4. Multimedia
  5. ICT training by order
- Pengembangan course online
  1. Perancangan course
  2. Pengembangan digital content
  3. Pengembangan animasi
- Konsultan E-learning
  1. Bagaimana merancang course
  2. Bagaimana membuat course yang baik
  3. Bagaimana merancang content
  4. Manajemen course
  5. Pengembangan bisnis

- Reseach and Development Online Teaching and Learning

1. Knowledge Management Research Group
2. E-learning software group
3. Content Repository Team

Pengembangan sistem yang diperlukan oleh Pusat Pengembangan E-learning (PPE) adalah penyajian informasi yang lebih komplit terkait sistem informasi Pelatihan di PPE, karena sistem informasi yang sedang berjalan hanya memberikan informasi secara umum. Sedangkan pengolahan data yang lainnya seperti merekap jumlah peserta pelatihan, jumlah pengunjung per bulan dan pengklasifikasian pengunjung masih dilakukan secara semi komputerisasi. Padahal pengolahan data tersebut sangat diperlukan untuk dijadikan bahan pengambilan kebijakan dan strategi organisasi, dalam hal ini PPE.

Dari uraian di atas, penulis cukup tertarik untuk melakukan penelitian dan perancangan sistem mengenai sistem informasi pelatihan di Pusat Pengembangan E-learning (PPE) Unpad dan menjadikannya sebagai objek penelitian pada kegiatan kerja praktek yang dilaksanakan oleh penulis. Adapun judul yang diajukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

"ANALISIS SISTEM PENDAFTARAN PESERTA PELATIHAN ELEARNING DI PUSAT PENGEMBANGAN E-LEARNING (PPE) UNIVERSITAS PADJADJARAN".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam sistem informasi Pelatihan di Pusat Pengembangan E-learning (PPE) Unpad, diantaranya yaitu :

1. Diperlukannya Sistem Informasi Pendaftaran Pelatihan untuk mempermudah pelaksanaan dari setiap pelatihan yang diselenggarakan.
2. Dokumentasi peserta pelatihan berdasarkan statusnya belum terkomputerisasi (belum masuk ke dalam *database* sistem informasi pendaftaran pelatihan).

b. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari objek penelitian kerja praktek yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pendaftaran pelatihan yang berjalan di Pusat Pengembangan E-learning (PPE) Unpad.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pendaftaran pelatihan yang diusulkan untuk Pusat Pengembangan E-learning (PPE) Unpad.
3. Bagaimana Implementasi Sistem Informasi Pendaftaran Pelatihan yang sudah dirancang

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dilaksanakannya kerja praktek adalah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya di lapangan.

Adapun tujuan dari kerja praktek adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem pendaftaran pelatihan yang sedang berjalan di Pusat Pengembangan E-learning (PPE) Unpad.
2. Untuk merancang sistem informasi pendaftaran pelatihan di Pusat Pengembangan E-learning sehingga sesuai dengan kebutuhan instansi tersebut.

3. Untuk mengetahui sejauh mana efektifitas Sistem Informasi Pendaftaran Pelatihan yang dirancang penulis yaitu sistem informasi pendaftaran pelatihan yang diusulkan.

1.4. Batasan Masalah

Penelitian dilakukan di Pusat Pengembangan E-learning (PPE) Unpad. Kemudian dari rumusan masalah yang tersebut diatas, penulis membatasi permasalahan pada**:**

1. Pengolahan data peserta, lengkap dengan identitas yang ada.
2. Pengklasifikasian peserta berdasarkan pelatihan yang sudah diikuti.
3. Penelitian tidak membahas pemodelan grafik dari jumlah peserta yang mengikuti pelatihan.

1.5. Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek

Lokasi dilaksanakannya kerja praktek yaitu di Pusat Pengembangan E-learning (PPE) Unpad, Jl. Dipati Ukur Bandung. Adapun jadwal penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1.

Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

NO	AKTIVITAS	WAKTU															
		April				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Kerja Praktek																
2	Penerimaan Kerja Praktek																
3	Pelaksanaan Kerja Praktek																
4	Bimbingan Dosen																