BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ekonomi saat ini mendorong setiap perusahaan untuk semakin meningkatkan kualitas pengembangan sumber daya manusianya. Proses pembelajaran harus dilaksanakan secara lebih efektif dan efisien. Penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan juga dituntut lebih produktif dan mampu memberikan kontribusi yang signifikan bagi pencapaian tujuan perusahaan.

Perpaduan teknologi pembelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi, kini menjawab kebutuhan tersebut. Perpaduan tersebut telah melahirkan e-learning. Sebagai sistem belajar baru, e-learning dengan benar akan menjadikan proses belajar lebih fleksibel, menarik dan interaktif, mengelola penyelenggaraan pelatihan secara otomatis, terpusat, dan terkendali, sehingga dapat berujung pada efisien biaya pelatihan, serta mengintegrasikan manajemen pelatihan dan mengembangkan talenta, kompetensi, maupun karir karyawan.

Karena keberadaannya semakin dibutuhkan, maka konten e-learnig di perusahaan Bandung Empowering System dibuat lebih menarik dan interaktif, agar banyak orang berminat untuk mempelajari konten e-learning tersebut. Untuk memperoleh hal tersebut maka dibutuhkan aplikasi pendukungnya, salah satu aplikasi yang akan dibahas pada laporan ini yaitu aplikasi dua dimensi.

Di perusahaan Bandung Empowering System, penulis melakukan analisis konten e-leaning yang dibuat untuk PT. Lintasarta mengenai modul *mobility solution*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan tujuan pembuatan laporan kerja praktek di perusahaan Bandung Empowering System di atas, dapat dilakukan perumusan masalahannya yaitu bagaimana melakukan analisis konten e-learning di perusahaan Bandung Empowering System untuk PT. Lintasarta mulai dari proses pembuatan *storyboard* hingga proses *scorm*.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud pembuatan Laporan ini adalah untuk mengetahui lebih dalam lagi bagaimana proses pembuatan konten e-learning untuk PT. Lintasarta yang telah dibuat oleh perusahaan Bandung Empowering System hingga sampai ketangan pengguna e-learning tersebut.

1.3.2 Tujuan

Sedangkan tujuan dari pembuatan laporan ini yaitu untuk mengetahui dan memahami:

1. Langkah awal pembuatan konten e-learing, dimana langkah awal pembuatan konten tersebut yaitu dengan membuat *storyboard*.
2. Proses pemindahan dari *storyboard* ke dalam bentuk animasi dua dimensi.

3. Langkah akhir setelah konten berbentuk animasi dua dimensi yaitu proses pemindahan ke dalam *scorm* (Learning Management Systemnya menggunakan *scorm*).

1.4 Batasan Masalah

1. Data yang akan dianalisa yaitu pembuatan *storyboard* dari materi pembelajaran yang tersedia dan pembuatan animasi dua dimensi yang mengacu kepada *storyboard* dengan menggunakan aplikasi pengolahan gambar dua dimensi.
2. Dalam pembuatan konten e-learning dibutuhkan komputer yang menggunakan sistem operasi minimal windows XP SP 1, dengan hardisk 80 Gb dan RAM 1Gb.
3. Pemodelan Aplikasi untuk pembuatan *storyboard* yaitu menggunakan *Microsoft word*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah pengumpulan data. Pengumpulan data ini dilakukan dengan:

1. Melakukan observasi lapangan, metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aplikasi e-learning yang dibuat.

2. Mewawancarai pimpinan perusahaan Bandung Empowering System serta karyawan di bagian pengembangan konten e-learning mulai dari karyawan pra prduksi hingga pasca produksi.

3. Studi pustaka, yaitu dengan mencari referensi pendukung untuk menyelesaikan penelitian ini, dengan mengunduh beberapa materi mengenai e-learning, *storyboard*, flash animasi dan *learning management system scorm*. Selain itu juga mempelajari beberapa buku yang berkaitan dengan pengembangan konten e-learning.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Adapun pendahuluan memuat Latar Belakang, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan, Batasan Masalah, Metode Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tentang profil perusahaan tempat Kerja Praktek serta menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi e-learning.

BAB III PEMBAHASAN

Dalam bab ini terdapat dua pokok pembahasan utama yaitu:

Kegiatan Kerja Praktek, mencakup dimana dan kapan kerja praktek dilakukan serta apa saja yang dilakukan selama kerja praktek.

Analisis konten e-learning yang dibuat oleh perusahaan Bandung Empowering System.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang tentang kesimpulan dan saran.