

BAB III

ANALISIS SISTEM BERJALAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian Tugas Akhir ini dilaksanakan pada sebuah perusahaan dalam bidang *Digital Agency* di Jakarta Barat dengan nama perusahaan PT. Esensi Media Asia atau *Essentials!* yang beralamat di NEO SOHO Central Park, Jalan Letjen S. Parman, RT 03 RW 05, Tanjung Duren Selatan, Kecamatan Grogol Petamburan, Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11470

3.1.1 Target dari Objek Penelitian

Target dari objek penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi dengan level intermediate untuk PT. Esensi Media Asia dengan menambahkan fitur modul pembelajaran dan penilaian pada aplikasi E-learning berbasis website.

3.1.2 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dipergunakan oleh penulis di penelitian ini adalah memakai metode deskriptif guna mendapatkan data yang diolah secara kualitatif. Metode ini sangat cocok untuk penelitian karena berupaya mengumpulkan dan mengolah informasi terkini tentang pembelajaran online sehingga penulis dapat melakukan penelitian secara mendetail.

3.1.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dipergunakan oleh penulis di penelitian ini memakai pengumpulan data wawancara yang sesuai untuk penelitian karena ingin memproses informasi yang diterima oleh penulis.

3.1.4 Metode Pengembangan Sistem

Perancangan serta pengembangan sistem yang dibuat, penulis memakai *System Development Life Cycle* (SDLC). SDLC ialah cara konseptual yang dipergunakan guna pengelolaan proyek yang menjelaskan langkah-langkah proyek pengembangan sistem komputer, mulai dari penelitian awal validitas hingga pemeliharaan aplikasi yang lengkap. SDLC digunakan guna menyediakan struktur dan kerangka kerja yang kuat untuk mendefinisikan fase dan langkah-langkah yang terlibat dalam pengembangan sistem. (S. Gillis, 2019). Serta menggunakan metodologi Agile Development yang berdasarkan pada proses pengerjaan yang dilakukan berulang di mana aturan serta solusi yang disepakati diatur serta disusun berdasarkan serangkaian prioritas dan dijalankan bersama antar tim. Agile adalah satu cara guna mengembangkan sistem atau *software* yang cepat dengan menyesuaikan pada kebutuhan waktu yang relatif singkat. Nilai utama pada Development Agile adalah memungkinkan tim buat menyampaikan nilai lebih cepat, memanfaatkan kualitas dan prediktabilitas yang lebih baik, serta mempunyai lebih banyak bakat guna beradaptasi dengan perubahan (Beon Intermedia, 2020).



Gambar 3. 1 Agile Software Development

3.1.5 Sejarah Instansi



Gambar 3. 2 Logo Perusahaan

Essentials! didirikan pada tahun 2014 oleh Tommy Fabianus. Grab kemudian menamainya sebagai Grab Essentials! Di tahun 2016 Grab Essentials! adalah Digital Marketing Agency, dimana diantaranya Search Engine Marketing, Social Media Optimization, serta Digital Ads. Tidak saja bisa melaksanakan pemasaran produk, namun pula bisa melaksanakan pemasaran dari jasa. Pendiri Grab Essentials! Tommy Fabianus lebih dari 20 tahun berpengalaman di industri komunikasi kreatif. Membangun Essentials! sejak awal guna menyokong bisnis mempunyai kehadiran digital yang sangat baik sejak awal pemasaran digital.

Sekitar 8 tahun berdiri, SEO Indonesia sudah mempunyai pengalaman kerja dengan perusahaan Tech Startup, perusahaan milik negara atau BUMN serta perusahaan multinasional guna menciptakan peluang baru buat memaksimalkan tujuan serta sasaran buat semua klien kami. Beberapa klien Essentials diantaranya ialah RRI, Indomaret, Binus University, Semen Tiga Roda, Danareksa, Senayan City, Kota Kasablanka, Binus University, Rodalink, Clairmont, dan lain-lain

3.1.6 Visi dan Misi

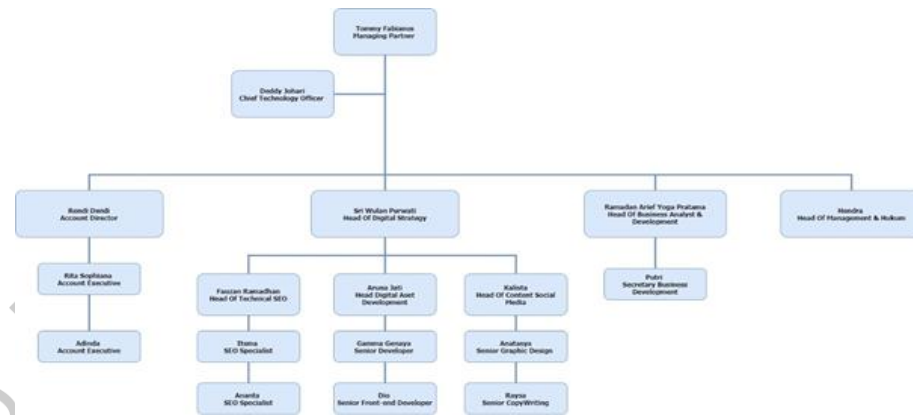
Visi:

Guna membantu mewujudkan "DOMINASI DIGITAL" dengan keberadaan online yang kuat serta kontrol ruang digital yang lengkap.

Misi:

Guna membantu pelanggan Grab Essentials! dari sudut pandang digital marketing buat memimpin pasar digital.

3.1.7 Struktural



Gambar 3. 3 Struktural Organisasi

A. *Managing Partner*

1. Bertanggung jawab atas kepemimpinan dan manajemen organisasi.
2. Tanggung jawab atas kerugian organisasi, seperti keuntungan organisasi.
3. Menyusun serta menginstruksikan bentuk pendapatan dan bentuk konsumsi sumber daya organisasi.
4. Menentukan serta mengkonfigurasi kriteria dan strategi yang paling penting bagi organisasi.
5. bertindak sebagai perwakilan organisasi berdasarkan seluruh dunia organisasi.
6. Menentukan prosedur buat melaksanakan visi dan misi organisasi.

B. *Account Executive*

1. Bertanggung jawab atas penyediaan produk organisasi.
2. Prosedur pemasangan iklan.
3. Menilai prosedur periklanan.
4. Menerima laporan mengenai perkembangan iklan.
5. Menyesuaikan seluruh aktivitas di departemen pemasaran.

C. *Head of Digital Strategy*

1. Bertanggung jawab atas semua masalah yang diidentifikasi melalui pameran serta penandaan komputer risasi elemen organisasi di tempat umum.
2. Promosi pengembangan produk melalui saluran komputer.
3. Memvisualisasikan ide tentang bagaimana Anda melanjutkan ke saluran komputer biasa.
4. Konsep dan perencanaan usaha penyebaran konten melalui media web.
5. Menjaga serta memajukan komitmen pelanggan dengan menyediakan konten melalui media web.

D. *Head of Business Analyst and Development*

1. Selidiki sikap pembeli serta informasi pasar.
2. Meninjau struktur serta kondisi hierarkis organisasi.
3. Meneliti serta mengevaluasi informasi yang sudah diperoleh dari berbagai persiapan informasi, seperti surat kabar, dokumen, dan pengujian lainnya.
4. Menerapkan peraturan yang sesuai untuk tujuan akhir tentang sifat pengelolaan organisasi dan implementasi kegiatan untuk mencapai tujuan organisasi.
5. Mendukung manajer proyek dan ahli lainnya yang membangun *planning* aplikasi yang meyakinkan serta produktif.

E. *Head of Management and Law – Hendra*

1. Mengevaluasi serta mempersiapkan pengaturan hierarkis sesuai menggunakan UU Ketenagakerjaan Indonesia
2. Mengamankan asosiasi sesuai dengan peraturan serta pedoman yang relevan.
3. Untuk menjamin hak dan kewajiban pekerja, diselenggarakan oleh asosiasi hukum dan kantor lainnya.

3.1.8 Kegiatan Umum Perusahaan

Grab Essentials! SEO Indonesia *Digital Marketing Agency* perusahaan konsultasi domain digital dengan pengalaman menyediakan solusi digital terintegrasi yang menyediakan solusi digital terintegrasi profesional yang terintegrasi dengan standar berkualitas tinggi serta harga kompetitif. Lebih dari 8 tahun pengalaman di perusahaan multinasional, perusahaan nasional serta perusahaan milik negara atau BUMN. Grab Esensial percaya bahwa Grab Essential bisa menyesuaikan strategi digital yang lebih baik untuk setiap pelanggan Grab Esensial! (Grab Essential, 2021).

Grab Essentials! SEO Indonesia, sebuah organisasi *Digital Marketing*, telah membuka kemungkinan baru guna menyokong perusahaan UMKM yang baru didirikan di dalam dan luar negeri dan memaksimalkan tujuan bagi semua pelanggan.

Grab Essentials! SEO Indonesia akan secara konsisten membedakan pelanggan perusahaan di semua media. Untuk memajukan identitas perusahaan, industri harus melakukan penelitian, mengidentifikasi audiens yang terkait dengan penggunaan strategi merek, memberikan identitas, dan menyampaikan kepada media. (Grab Essential, 2021).

OUR VALUED CLIENTS - BY SERVICES

TRAFFIC GENERATION STRATEGY

SEARCH ENGINE OPTIMIZATION
Radio Republik Indonesia
Badan Koordinasi Penanaman Modal
Gamegoo
UseerTV
Asian Language School
Golden Dragon Houseware
Karsavicta
Sutredo
Istana Palapa Kertas (ISPAK)
Fitness Indonesia
Tradecorp Indonesia
Surchilla
Drymix
Karantina UI
Nasire
LaFonte
Binus Bandung
Binus Malang
Binus Online
Binus International
Binus Northumbria School of Design
Binus ASO School of Engineering
And many more.

DIGITAL ASSETS DEVELOPMENT

WEBSITE DEVELOPMENT
Senayan City
Kota Kasablanka
Pensja Jakarta
Istana Palapa Kertas
Agro Pusaka Perkasa
TRIST Architect
Nutricell
Annotta
WOW Advertising
Pancorama
Asuransi Raksa
And many more.

WEBSITE APPLICATION
Soechi
KlikIndomaret
Arnotts
Karantina UI e-learning
Vnison
Yamazaki Myloti
And many more.

E-COMMERCE
Ikai Indonesia
Jolie Clothing
And many more.

CONTENT PLANNING & CREATION

SOCIAL MEDIA
GrandLucky Superstore
Golden Lamsan
Rumsa Coffeaterly
Perfect Alkaline Water
Rokue Bakery & Pastry
Smoo Bowls
Mister Lie
Naruko Indonesia
TD Travelindo
Karantina UI
Arbit - Rumah Pintar
And many more.

BRANDING & DESIGN
Jolie Clothing
TurEZ
Minarak Brantas Gas
Rug House
Maw Coffee
Clairmont
And many more.

ONLINE LIVE EVENT PRODUCTION & EVENT ORGANIZING

ISC
Mandom
Pupuk Kaltim
Lazada
Prodia
Dipo Star Finance
Gree
And many more.

Photo & Video Production
ISC
Asuransi Raksa
Mister Lie
Grand Lucky
Karantina UI
And many more.

Sumber: *Company Profile* Grab Essentials! SEO Indonesia

Bagaimana cara Grab Essentials! SEO Indonesia Apakah SEO Indonesia membantu pelanggan mengendalikan digital global

- **Kuat Namun Sederhana**

Grab Essentials! jauh lebih mudah untuk melakukan kampanye kejutan dengan proses pelaksanaan sederhana untuk membuat produk.

- **Strategi Berbasis Data**

Semua keputusan dari Grab Essentials! Hal ini didukung oleh sumber eksternal yang terpercaya dan data yang telah diverifikasi di masa lalu, seperti optimisasi iklan, pemilihan saluran komunikasi yang lengkap, mekanisme pemasaran yang selalu diukur dan pembuatan kampanye.

- **Persaingan yang Organik**

Grab Essentials! SEO Indonesia akan secara konsisten membedakan pelanggan perusahaan di semua media. Pengembangan yang efektif serta dilakukan dengan baik adalah identitas yang mengarah pada hubungan emosional yang kuat, mendorong kepercayaan pada aktivitas pelanggan serta membedakan brand pelanggan dari competitor. Untuk memajukan identitas serta meningkatkan brand awareness, Essentials harus melakukan penelitian, mengidentifikasi audiens yang terkait dengan penggunaan strategi merek, memberikan identitas, dan menyampaikan kepada media (Grab Essential, 2021).

3.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yakni suatu proses yang dilaksanakan guna mengetahui visi keseluruhan sistem saat ini pada objek yang diteliti. Penelitian dilakukan dengan metode observasi langsung ke PT. Esensi Media Asia dengan melakukan wawancara untuk mengetahui bagaimana proses bisnis dan *Standard Operational Procedure* (SOP) serta dokumen apa saja yang terdapat pada proses bisnis tersebut. Pada kesempatan wawancara ini, penulis bersama tim mewawancarai Ibu Sri Wulan Purwati selaku selaku Head Of Digital Strategy dan Bapak Aruna Gr selaku Admin sekaligus narasumber. Hasil wawancara dengan sumber yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut, bisa dilihat di Tabel 3.1.

| | |
|--------------------|---|
| Hari/ Tanggal | Rabu, 13 Oktober 2021 |
| Narasumber | Ibu Sri Wulan Purwati |
| Jabatan Narasumber | Head Of Digital Strategy |
| Tema | Proses Bisnis Aplikasi E-learning |
| Tujuan | Mengetahui alur proses busines aplikasi e-learning untuk di lakukannya pengembangan aplikasi dalam modul pembelajaran, penilaian, dan ujian |

Pertanyaan Wawancara:

1. Bagaimana alur proses bisnis Aplikasi e-learning?
2. Apa kendala yang dihadapi oleh PT. Esensi Media Asia dalam menggunakan aplikasi e-learning yang sudah berjalan?
3. Apabila dilakukan pengembangan pada aplikasi e-learning untuk membantu PT. Esensi Media Asia, pengembangan aplikasi seperti apa yang diinginkan?

Hasil Wawancara:

1. Aplikasi e-learning mempunyai dua *user role* yaitu guru dan pelajar. Berikut adalah penjelasan hak akses dari setiap role yang ada:

Admin bisa melakukan login guna kedalam halaman dashboard aplikasi e-learning. Kemudian guru dapat melakukan unggah materi pembelajaran kedalam aplikasi e-learning.

Pelajar bisa melakukan login untuk masuk ke dalam halaman dashboard aplikasi e-learning. Kemudian jika pelajar ingin melihat materi pembelajaran, pelajar dapat memilih menu materi pembelajaran. lalu pelajar bisa mengunduh materi pelajaran yang diinginkan.

2. Kendala yang dihadapi oleh PT. Esensi Media Asia dalam penggunaan aplikasi e-learning yang sudah berjalan yaitu guru merasa kesulitan ketika mengunggah materi pembelajaran dikarenakan belum adanya kategori kelas, sehingga guru harus melakukan dua kali pengerjaan yaitu mengunggah materi pembelajaran setelah itu memberikan link materi pembelajaran kepada pelajar. Dikarenakan fitur aplikasi e-learning masih belum memadai untuk digunakan, ibu sri merasa pengguna aplikasi e-learning yaitu guru dan pelajar kurang berminat untuk

mengoperasikan aplikasi e-learning dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

3. Pengembangan Aplikasi yang dibutuhkan oleh PT. Esensi Media Asia adalah sebuah aplikasi yang bersifat intermediate, yaitu aplikasi dapat menghilangkan proses manual menjadi proses digital dalam konteks materi, penilaian dan ujian. Serta dapat meningkatkan minat guru dan pelajar terhadap penggunaan aplikasi e-learning dalam kegiatan belajar mengajar.

| | |
|--------------------|--|
| Hari/ Tanggal | Rabu, 13 Oktober 2021 |
| Narasumber | Bapak Aruna Gr |
| Jabatan Narasumber | Admin Aplikasi E-learning |
| Tema | Efektifitas Aplikasi E-learning |
| Tujuan | Mengetahui aplikasi e-learning dari sudut pandang admin mengenai efektif dan efisien sebuah aplikasi |

Pertanyaan Wawancara:

1. Apa kendala yang bapak hadapi dalam menggunakan aplikasi e-learning?
2. Apakah aplikasi e-learning sudah efektif dan efisien untuk digunakan oleh pelajar?
3. Apakah bapak ada saran dari sudut bapak selaku admin untuk aplikasi e-learning?

Hasil Wawancara:

1. Kendala yang saya hadapi ketika mengoperasikan aplikasi e-learning sebagai admin, saya harus bekerja dua kali yaitu saat melakukan unggah soal saya selaku admin harus melakukan dua proses yaitu upload soal ke aplikasi dan memberikan link per kategori kelas ke grup grup kelas. Bisa dibilang saya melakukan dua proses dari digital dan manual (*offline*) dari segi penilaian & pengujian.
2. Menurut saya belum, dikarenakan masih banyak fitur yang harus dikembangkan agar semua proses pembelajaran, penilaian & ujian mengacu ke dalam satu wadah yang sama atau berada di dalam satu aplikasi yang sama perihal eksekusinya. Sehingga dengan dilakukan semua proses dalam satu aplikasi itu akan sangat memudahkan peserta didik/pelajar.
3. Saran dari saya adalah diperbaiki lagi dari proses bisnis aplikasi kalau bisa disediakan fitur yang bisa mencakup penilaian, pembelajaran dan ujian. Lalu di buat tampilan yang mudah untuk digunakan sehingga saya selaku admin & pelajar cukup mudah menggunakan dan bisa meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan wawancara tersebut, diketahui bahwa aplikasi *e-learning* masih dalam kategori *basic* dikarenakan hanya bisa mengunggah materi saja dan tidak bisa mengunggah materi berdasarkan kategori kelas atau pelajar, bisa dibilang dengan modul pembelajaran. Lalu aplikasi tersebut juga belum memiliki fitur penilaian secara digital. Dari wawancara tersebut, penulis juga mengetahui terdapat dokumen berupa modul materi dan lembar jawaban yang akan dijelaskan lebih lanjut pada bagian analisis dokumen serta alur proses aplikasi e-learning yang akan dijelaskan menggunakan Activity Diagram.

3.2.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen ialah proses analisis yang dilakukan guna mengetahui aliran dokumen pada suatu sistem yang sedang berjalan. Dokumen yang telah didapatkan selanjutnya akan dianalisis untuk mengetahui cara kerja dan fungsionalitas dari dokumen tersebut. Serta dapat memberikan sistem usulan untuk perbaikan. Dari hasil wawancara, penulis mendapatkan dua dokumen berupa modul materi dan lembar jawaban. Dari dokumen tersebut penulis melakukan analisis untuk mengetahui permasalahan yang dialami sehingga dapat memberikan usulan untuk perbaikan. Berikut merupakan hasil analisis dua dokumen yang telah penulis lakukan:

| | |
|--------------|--|
| Nama Dokumen | : Modul Materi |
| Fungsi | : Sebagai Modul Pembelajaran untuk peserta didik |
| Sumber | : Head Of Strategy PT. Esensi Media Asia |
| Rangkap | : Satu |
| Distribusi | : <i>Staff</i> |

A. Hakikat Teks Berita

Berita adalah cerita atau keterangan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat. Berita adalah informasi seputar peristiwa yang terjadi pada suatu waktu. Selain itu, unsur-unsur yang terdapat dalam berita adalah sebagai berikut:

1. What (apa yang terjadi)? yang menjadi pokok permasalahan dalam berita.
2. When (kapan terjadinya)? berlangsungnya peristiwa dalam pemberitaan itu.
3. Where (di mana terjadinya)? terjadinya peristiwa dalam pemberitaan itu.
4. Why (mengapa terjadi)? peristiwa terjadi hingga menjadi bahan pemberitaan.
5. Who (siapa yang terlibat dalam peristiwa itu)? peristiwa terjadi hingga menjadi bahan pemberitaan.
6. How (Bagaimana terjadinya peristiwa itu? proses penyelesaian atau akhir dari peristiwa yang diberitakan tersebut.

Saat mendengarkan sebuah berita, hal terpenting yang harus diperhatikan adalah menemukan inti sari berita tersebut. Cara yang dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Mendengarkan dengan penuh konsentrasi sehingga mampu merekam penyampaian berita tersebut.
2. Mendengarkan sambil melakukan pencatatan pokok-pokok isi berita.
3. Merekam dengan alat bantu, misalnya foto/kamera, video, tape recorder, dan sebagainya.

Jika disampaikan dengan cara dibacakan, baik melalui media televisi, radio, maupun dibacakan oleh teman, berita tersebut merupakan ragam bicara yang diterima informasinya dengan cara didengarkan atau disimak.

B. Ciri-Ciri Teks Berita

Ciri-ciri sebuah berita yang baik antara lain menarik perhatian, aktual (terkini), segera, singkat, lugas, dan sederhana. Untuk dapat mengetahui pokok-pokok berita dengan mudah, perhatikanlah beberapa hal berikut ini:

1. Pokok berita atau berita utama biasanya disampaikan di awal pembacaan berita.
2. Pahami peristiwa yang terjadi, sebab peristiwa, tempat peristiwa, dan siapa saja yang terlibat dalam peristiwa tersebut.
3. Apa akibat dari peristiwa tersebut karena akan menjelaskan pokok berita.
4. Pendapat seseorang atau seorang ahli biasanya juga menjelaskan pokok berita.

Gambar 3. 4 Lembar Jawaban

Nama Dokumen : Lembar Jawaban

Fungsi : Sebagai formulir isian jawaban untuk Tugas dan ujian

Sumber : Head Of Strategy PT. Esensi Media Asia

Rangkap : Satu

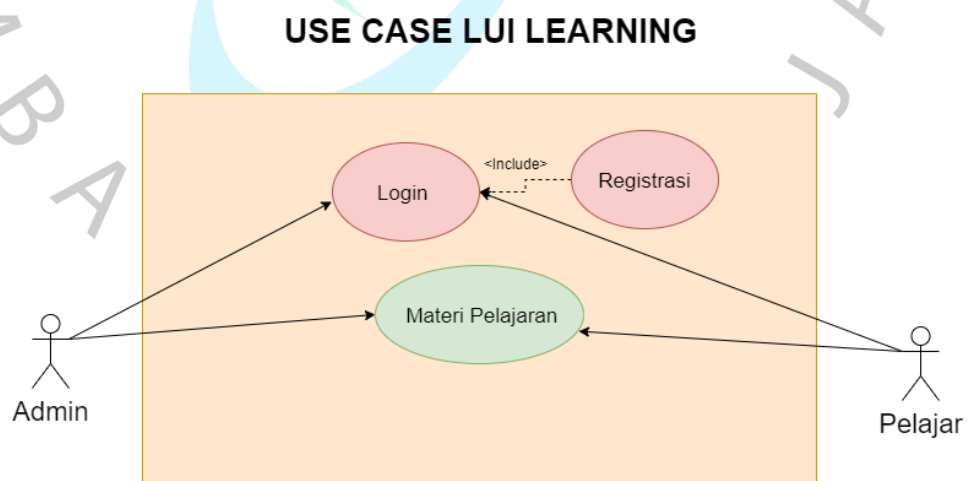
Distribusi : Staff

tersebut akan disimpan di dalam Database sehingga penyimpanannya lebih aman.

Selain dengan membuat modul offline menjadi digital, penulis juga memberikan usulan kepada PT. Esensi Media Asia untuk membuat *overview* rata rata pelajar dari hasil pembelajaran sampai dengan ranking pelajar. Usulan yang diberikan bertujuan untuk memudahkan admin dalam melakukan reporting atau laporan bulanan mengenai KPI (*Key Performance Indicator*) peserta didik. Dengan diadakannya fitur ini, aplikasi *e-learning* bisa mengeluarkan record perkembangan pelajar dari setiap soal yang kerjakan dan bisa menggunakan aplikasi *e-learning* dengan mudah dikarenakan semua proses sudah dilakukan secara digital dalam satu aplikasi.

3.2.2 Analisis Proses Bisnis Berjalan

Penulis melakukan analisis proses bisnis sistem berjalan terhadap modul yang dibutuhkan yaitu pembelajaran dan penilaian. Hasil analisis alur proses bisnis yang saat ini sedang berjalan pada aplikasi *e-learning* yang dituangkan oleh penulis dalam bentuk Use case, Activity Diagram dan Class Diagram yang bisa dilihat di **Gambar 3.5** serta **Gambar 3.6**.



Gambar 3. 6 Use Case Lui Learning

1. Registrasi

Aplikasi *E-Learning* dapat diakses jika user telah memiliki akun, maka sebelum mengakses aplikasi user harus melakukan

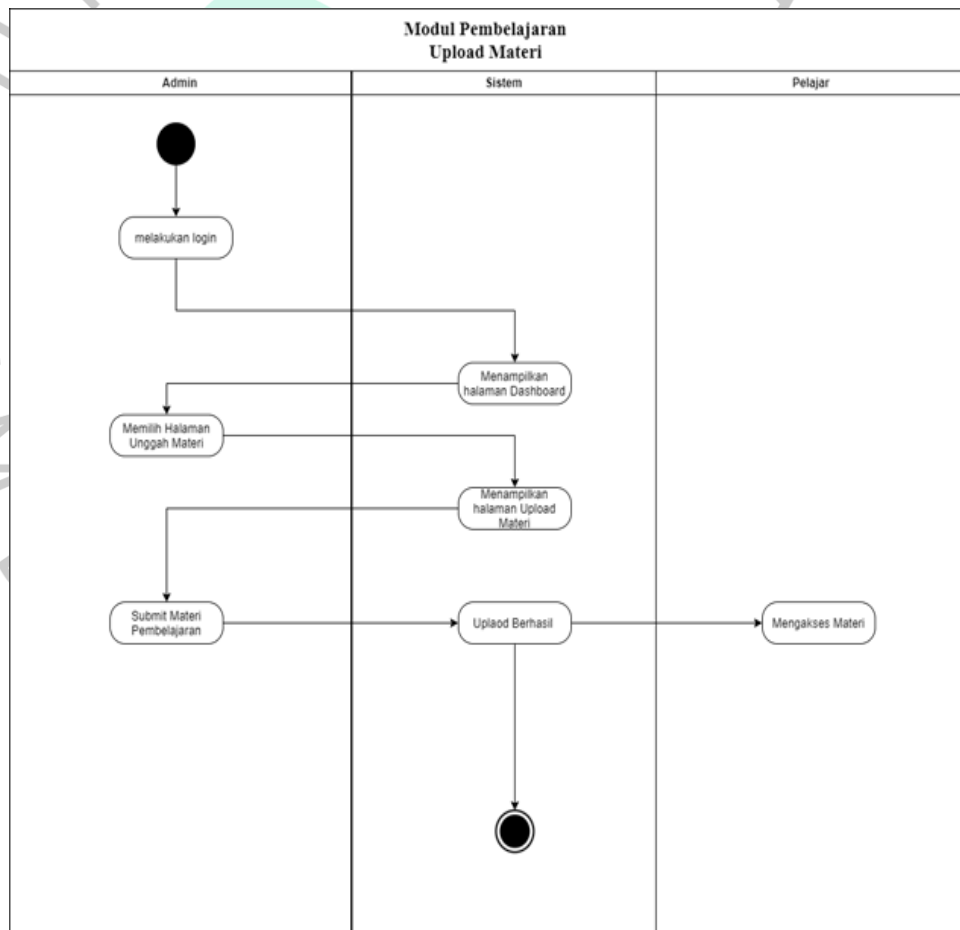
registrasi terlebih dahulu yang di daftarkan oleh admin. Admin akan mengisi form registrasi yang ada pada halaman admin.

2. Login

Setelah registrasi berhasil dilakukan, maka user telah memiliki sebuah akun. Selanjutnya user sudah bisa melakukan Login untuk dapat mengakses aplikasi.

3. Mata Pelajaran

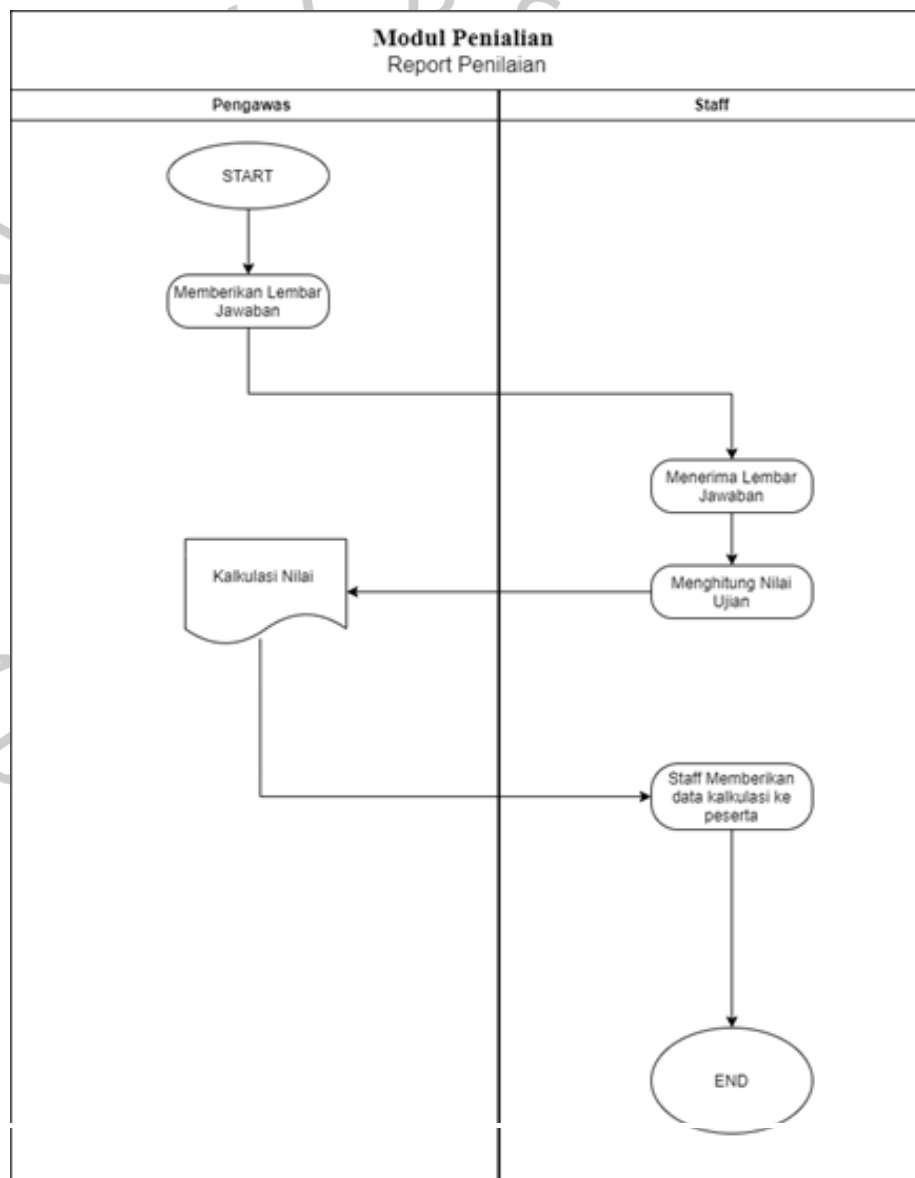
Pada *Use Case* Mata Pelajaran, pada aplikasi Admin akan *Upload* materi ke dalam aplikasi, lalu proses ini di lanjutkan dengan cara offline yaitu link upload di sebar ke dalam group pelajar.



Gambar 3. 7 Activity Diagram Modul Pembelajaran Upload Materi

Berdasarkan *Activity Diagram* diatas, penulis menjelaskan alur proses bisnis penjualan yang sedang berjalan saat ini pada aplikasi e-learning dalam bentuk narasi sebagai berikut:

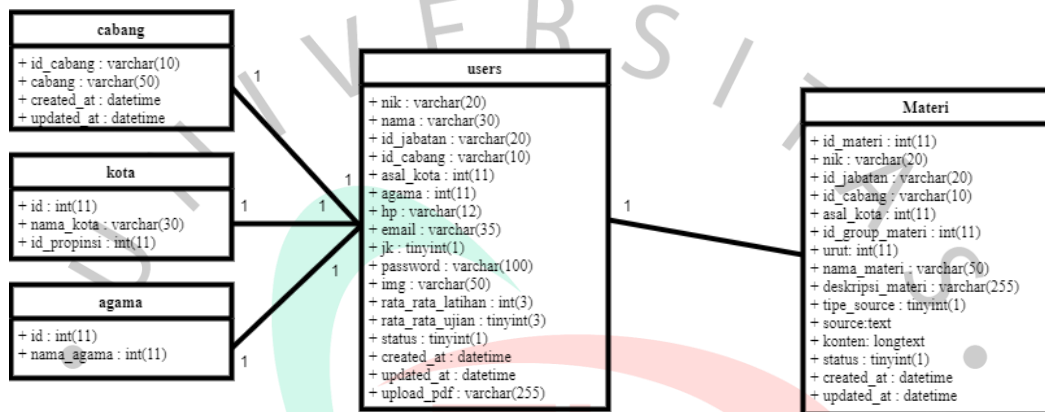
1. Admin melangsungkan login aplikasi
2. Sistem memperlihatkan halaman utama (*Dashboard*)
3. Admin memilih halaman unggah materi
4. Lalu sistem menampilkan halaman upload/unggah materi
5. Admin melakukan submit materi pembelajaran ke sistem
6. Sistem memberikan keterangan bahwa upload berhasil
7. Admin menyebarkan link materi ke peserta.



Gambar 3. 8 Activity Diagram Modul Penilaian

Gambar 3.6 tersebut, maka *activity diagram* diatas bisa dinarasikan sebagai berikut:

1. Pengawas memberikan lembar jawaban kepada staff
2. Staff menerima lembar jawaban
3. Staff menghitung nilai ujian
4. Setelah dilakukannya perhitungan nilai ujian
5. Staf membuat kalkulasi data berupa dokumen dan diinformasikan kepada pengawas
6. Staf memberikan hasil kalkulasi nilai kepada setiap peserta



Gambar 3. 9 Class Diagram

3.3 Analisis Kebutuhan

Sesudah melakukan wawancara dan menganalisis sistem yang sedang berjalan, penulis melakukan analisa kebutuhan sistem pada bentuk elisitasi. Elisitasi berisi tentang apa saja yang menjadi kebutuhan untuk mendukung sistem aplikasi yang akan dibuat. Dalam melakukan analisis kebutuhan, penulis menggunakan teknik elisitasi yang mencakup dari elisitasi tahap 1, elisitasi tahap 2, elisitasi tahap 3, serta elisitasi final. Hasil dari elisitasi final yang telah dibuat oleh penulis, bisa dilihat di Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Final Elisitas

| Functional | |
|-------------------|--|
| | Analisa Kebutuhan |
| | Saya Ingin Sistem Dapat: |
| | Diakses oleh Admin dan Pelajar |
| | Menampilkan form Login |
| | Menampilkan halaman dashboard |
| | Menampilkan Overview rata rata peserta |
| | Menampilkan jenis program, kelas & nilai |
| | Guru bisa melakukan unggah materi pembelajaran |
| | Guru bisa melakukan pengelompokan soal |
| | Create, Update, dan Delete data pembelajaran dan penilaian yang dapat dilakukan oleh Admin |

| | |
|-----------------------|--|
| | Menampilkan menu Report yang hanya bisa diakses oleh Admin |
| | Diakses melalui Web Browser |
| NON-FUNCTIONAL | |
| | Aplikasi yang User Friendly |
| | Tampilan aplikasi yang responsive |

3.3.1 Kuesioner Pengajar/Admin

Setelah melakukan pengembangan aplikasi dengan menambahkan modul penilaian dan pembelajaran. Penulis juga menyiapkan lima pertanyaan wawancara yang nantinya akan ditanyakan kepada admin dari pengguna aplikasi e-learning tersebut yang bertujuan untuk mengetahui apakah pengembangan yang dilakukan sudah memenuhi standar serta pencapaian yang diinginkan oleh pihak instansi. Rekapitulasi dari pertanyaan pada Tabel 3.2 akan di tuangkan pada Bab 4 dengan Sub Bab 4.4 Perancangan Implementasi.

Tabel 3. 2 Tabel Kuesioner Pengajar

| No | Pertanyaan |
|----|--|
| 1. | Apakah dalam pengembangan aplikasi e-learning ini memudahkan pengajar / admin dalam mengoprasikannya? |
| 2. | setelah dilakukan pengembangan, apakah aplikasi elearning dapat memberikan konten yang selaras berupa materi pembelajaran? |
| 3. | Pada aplikasi ini terdapat modul materi pembelajaran, apakah dengan adanya modul tersebut pengajar/admin sangat terbantu dalam melakukan mengunggah materi ke dalam aplikasi tersebut? |
| 4. | Pada aplikasi terdapat modul penilaian untuk latihan soal secara otomatis kategori soal pg. Apakah fitur penilaian tersebut sudah akurat dalam melakukan penilaian? |
| 5. | Saran untuk pengembangan aplikasi e-learning selanjutnya pada PT. Esensi Media Asia |