

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aspek penting yang harus didapati oleh masyarakat. Pendidikan dapat menjadi sebuah potensi dalam terampilnya generasi - generasi muda di Indonesia dan dapat juga menjadi sebuah tolak ukur dari baiknya kualitas masyarakat muda di Indonesia. Masyarakat bisa melakukan banyak hal yang berbeda agar bisa tercapainya kualitas pendidikan yang baik. Adanya kesempatan dan ruang bagi pelajar dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga kebutuhan emosional pelajar tersebut dapat terpenuhi, hal ini merupakan salah satu indikator yang menjadi kualitas pembelajaran dalam pendidikan. Keterlibatan pelajar yang bersikap aktif dalam mencari materi pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang berkualitas. Namun dalam praktiknya, pelajar hanya menjadikan guru sebagai sumber utama dalam kegiatan belajar yang mengakibatkan secara tidak langsung membatasi keaktifan pelajar dalam mencari materi pembelajaran yang dibutuhkan, karena pelajar hanya bergantung kepada guru sehingga menjadi terbiasa menunggu materi pembelajaran diberikan.

Bidang pendidikan selain mengalami permasalahan mengenai keaktifan pelajar, namun juga mengalami kesulitan terkait dengan kegiatan pembelajaran akibat pandemi Covid19. Kasus pertama Covid19 yang diberi nama Corona Disease yang disebabkan oleh virus SARSCoV2 dilaporkan terjadi di Wuhan, Provinsi Hubei, China pada Desember 2019. Kasus ini berawal mula dari penyakit pneumonia atau radang paru-paru yang diduga terkait dengan pasar hewan di Wuhan merupakan salah pasar yang biasanya menjual berbagai makanan atau hewan - hewan yang seharusnya tidak bisa dikonsumsi oleh tubuh ataupun hewan - hewan yang dapat mendatangkan penyakit bagi penyantap hewan yang dijual. Di Indonesia sendiri pertama kali Covid19 diumumkan sebagai pandemi pada bulan Maret 2020, hal ini

menginfeksi lebih dari 1,3 juta orang. Penyebaran virus ini mulai menyebar hampir ke hampir setiap negara di dunia dan terus meningkat, sehingga *World Health Organization* (WHO) pada tanggal 11 Maret 2020 mengumumkan Covid19 sebagai pandemi.

Seiring dengan terus meningkatnya kasus yang telah terkonfirmasi, menyebabkan pemerintah segera memerintahkan pemberlakuan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang berdampak pada aktivitas masyarakat. Pandemi Covid19 berdampak tidak hanya pada bidang pendidikan, tetapi juga mempengaruhi kesehatan masyarakat, kondisi ekonomi, dan kehidupan sosial masyarakat. Kegiatan sehari-hari di luar rumah, seperti bekerja, sekolah dan aktivitas lainnya menjadi dilarang. Hal tersebut mengakibatkan kebutuhan akan teknologi informasi dan penggunaan komputer di masyarakat meningkat tajam. Pendidikan merupakan salah satu bidang penting yang terkena efek buruk dari pandemi. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara *online* membuat pelajar mengalami keterbatasan waktu dan tempat, sehingga pelajar tidak bisa memahami dengan benar materi pembelajaran yang diberikan. Karena pelajar merasa kurang bisa memahami materi yang didapatkannya dari sekolah, pelajar akan mengikuti kegiatan bimbingan belajar untuk mendapatkan tambahan pelajaran.

Dalam dunia pendidikan saat ini sudah banyak sekolah ataupun tempat bimbingan belajar yang menggunakan teknologi informasi dalam bentuk *digital* untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran, teknologi *digital* tersebut yaitu aplikasi *E-Learning*. *E-Learning* merupakan sarana untuk sistem pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dapat terlaksana tanpa bertemu secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013). Penggunaan *E-Learning* memberikan kemudahan bagi pelajar yang tidak bisa melakukan pembelajaran secara tatap muka. Kemudahan yang didapatkan pelajar yaitu seperti dalam mendapatkan materi yang dibutuhkan secara langsung, mengerjakan tugas secara *online*, bahkan berdiskusi antara pelajar yang satu dengan yang lainnya di luar jam sekolah.

Selain itu dengan adanya aplikasi *E-Learning*, pelajar dapat mengakses aplikasi setiap waktu selama ada jaringan internet disekitarnya. Untuk itu diperlukan aplikasi *E-Learning* yang dibutuhkan sebagai solusi dalam menangani permasalahan pembelajaran *online*. Dalam aplikasi *E-Learning* terdapat fitur seperti registrasi, memantau pelajar, melihat materi dan juga mengevaluasi hasil pembelajaran. Penggunaan aplikasi *E-Learning* untuk pembelajaran *online* sudah dilakukan cukup lama dan aplikasi *E-Learning* telah mengalami banyak pengembangan untuk proses belajar mengajarnya agar menjadi lebih baik untuk digunakan. Platform *digital* seperti ini dapat mengintegrasikan banyak kegiatan pembelajaran secara bersamaan, yaitu seperti mengirimkan komunikasi, membuat organisasi, melakukan kolaborasi dan memberikan nilai. Dengan menggunakan aplikasi *E-Learning* dapat memungkinkan pengajar untuk menggunakan ulang, merevisi dan mengubah konten pembelajaran yang diberikan.

PT. Esensi Media Asia merupakan sebuah usaha yang berfokus pada bagian pemasaran secara digital. *Digital marketing* atau pemasaran digital saat ini banyak diminati oleh masyarakat karena menjadi salah satu strategi pemasaran yang berkaitan dengan dunia *digital* dan internet. Masyarakat mulai meninggalkan pemasaran konvensional (*offline*) dan beralih menjadi *digital (online)*. Perusahaan *digital marketing* dapat membantu usaha atau bisnis dalam melakukan pemasaran *digital* untuk menaikkan penjualan produk dari suatu *brand*. *Digital marketing* juga dapat mempermudah pebisnis untuk meninjau serta menyediakan kebutuhan yang diinginkan dari konsumen, selain itu konsumen bisa mendapatkan dan mencari informasi produk yang diinginkan melalui internet. PT. Esensi Media Asia telah memiliki pengalaman bekerja di bidang *digital marketing* selama beberapa tahun dengan beberapa perusahaan ternama untuk membantu pembuatan strategi *digital*, tentunya sudah banyak produk yang dihasilkan dan banyak *digital asset* yang dimiliki oleh perusahaan ini.

PT. Esensi Media Asia memiliki banyak hasil asset, diantaranya merupakan sebuah digital aset yang dapat membantu dalam bidang

pendidikan, yaitu *E-Learning*. Aplikasi ini dibuat untuk membantu memenuhi kebutuhan sekolah maupun tempat bimbingan belajar yang memerlukan aplikasi *E-Learning* sebagai penunjang kegiatan pembelajarannya. Aplikasi *E-Learning* selain digunakan karena membuat kegiatan belajar mengajar lebih mudah dan cepat, dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah yang terjadi seperti keterbatasan tempat, waktu dan sebagainya. Dengan adanya aplikasi *E-Learning* ini tentunya menjadi peluang yang baik bagi perusahaan karena pengguna aplikasi *E-Learning* cukup banyak saat ini.

Namun aplikasi *E-Learning* yang telah dibuat belum terintegrasi dengan baik karena baru memiliki beberapa fitur saja, sehingga aplikasi tersebut masih terbatas untuk digunakan. Agar aplikasi *E-Learning* dapat digunakan dengan maksimal, maka diperlukan pengembangan pada aplikasi tersebut. Pengembangan pada aplikasi dilakukan untuk memberikan kenyamanan yang terbaik pada pengguna dan juga untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Pengembangan yang dilakukan pada aplikasi *E-Learning* ini yaitu dengan menambahkan beberapa modul yang bisa melengkapi aplikasi *E-Learning*. Salah satu modul yang belum tersedia pada aplikasi *E-Learning* yaitu modul ujian. Salah satu bagian penting yang harus terdapat pada aplikasi *E-Learning* adalah modul ujian. Modul ujian ini dapat digunakan sebagai wadah untuk melatih tingkat kemampuan dan pengetahuan pelajar setelah menerima materi yang diberikan. Karena menerima materi pembelajaran yang diberikan kepada pelajar, diperlukan juga latihan soal-soal terkait materi tersebut agar lebih memahami konsep dari setiap materi. Pelajar dan pengajar dapat melihat hasil ujian ataupun tes yang telah dilakukan. Di dalam modul ujian akan terdapat kelompok ujian yang sesuai dengan masing-masing materi pelajaran, soal ujian yang diberikan juga akan disesuaikan dengan tingkatan pelajar.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, penulis bersama tim pengembangnya ingin mengembangkan aplikasi *E-Learning* dengan beberapa modul seperti pembelajaran, ujian dan penilaian. Pengembangan aplikasi *E-Learning* tentunya juga dapat membantu untuk memenuhi kebutuhan bisnis perusahaan. Modul yang dikembangkan penulis bertujuan untuk memaksimalkan dalam penggunaan aplikasi *E-Learning*, sehingga dapat membantu menunjang kegiatan pembelajaran sekolah atau tempat bimbingan belajar agar menjadi lebih baik. Maka penulis menuangkannya dalam bentuk penelitian yang dituliskan dalam Tugas Akhir dengan judul **“PENGEMBANGAN APLIKASI *E-LEARNING* DENGAN PENAMBAHAN MODUL UJIAN BERBASIS WEB DI PT. ESENSI MEDIA ASIA”**.

1.2 Rumusan/Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *E-Learning* masih terbatas karena baru memiliki beberapa fitur saja.
2. Pengguna belum bisa melakukan ujian secara *online* menggunakan aplikasi *E-Learning*, karena belum terdapat fitur ujian pada aplikasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diangkat rumusan masalah seperti:

1. Bagaimana pengembangan aplikasi *E-Learning* dengan penambahan modul ujian?
2. Apakah dengan penambahan modul ujian, aplikasi *E-Learning* dapat memudahkan pengguna dalam proses pembelajaran?

1.3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, penulis membuat batasan ruang lingkup masalah penelitian ini hanya sebatas penambahan modul ujian pada aplikasi *E-Learning* yang merupakan *digital asset* PT. Esensi Media Asia sebagai wadah yang dapat digunakan untuk membantu pelajar dalam mengikuti ujian secara *online*. Pada modul ujian terdapat menu ujian, kelompok ujian dan hasil ujian. Dengan adanya pengembangan terhadap modul ujian di aplikasi *E-Learning* ini diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan pada kegiatan pembelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pengembangan modul ujian pada aplikasi *E-Learning* antara lain:

1. Membantu memenuhi kebutuhan bisnis perusahaan.
2. Menyediakan wadah untuk menampilkan soal ujian yang sesuai dengan tingkatan pelajar.
3. Membantu pelajar mengikuti ujian dalam bentuk *digital*.
4. Mendukung penggunaan teknologi informasi dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Penulis

Dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan dan juga dapat menambah wawasan serta pengalaman mengenai pengembangan aplikasi dari studi kasus yang dikerjakan oleh penulis.

b. Bagi Pelajar

Pelajar sebagai subjek penelitian diharapkan dapat memperoleh kemudahan dalam melaksanakan pembelajaran secara *online*. Terutama dengan adanya penambahan modul ujian pada aplikasi *E-Learning*, pelajar bisa lebih mudah untuk mengetahui tingkatan kemampuan dan pengetahuannya dengan mengikuti ujian secara *online*.

c. Bagi Perusahaan

Mempermudah perusahaan dalam hal pengembangan dan penyewaan aplikasi agar menjadi wadah untuk mendapatkan keuntungan pada aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat dijadikan panduan untuk memahami lebih jelas laporan ini dengan memberikan gambaran terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Terdapat 5 bab materi penulisan yang ada pada Tugas Akhir ini, berikut sistematika penulisan yang telah dikelompokkan:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan umum yang dilakukan oleh penulis terhadap penelitian ini. Bab ini berisikan pendahuluan yang berupa latar belakang, identifikasi, rumusan masalah, dan lain lainnya yang menjadi dasar utama atas mengapa penulis melakukan penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori dasar yang berupa penjabaran definisi yang berasal dari pustaka serta berkaitan dengan permasalahan pada penelitian tersebut, seperti konsep dasar *website*, konsep dasar *E-Learning* yang dijelaskan pada landasan teori, serta teori-teori hasil penelitian yang telah dilakukan dan diulas dalam tinjauan studi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan metode yang digunakan pada penelitian yang dijalankan oleh penulis dan pembahasan analisa sistem yang berjalan dalam pembuatan modul ujian pada pengembangan aplikasi *E-Learning*.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Hasil dari penelitian dan analisis akan dibahas pada bab ini dan diungkapkan dalam bentuk narasi yang menggambarkan penelitian secara lengkap.

BAB V PENUTUP

Bab ini menunjukkan hasil rangkuman kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis. Selain itu penulis juga memberikan saran bagi pengembangan selanjutnya dari sistem tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat semua referensi yang digunakan penulis untuk tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Bagian ini berisikan dokumen-dokumen tambahan yang dilampirkan untuk melengkapi laporan utama.