

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang semakin pesat berdampak positif terhadap masyarakat yang semakin dipermudah dengan dengan layanan-layanan yang ditawarkan oleh dunia maya ini. Di dunia bisnis sering kita dengar dengan sebutan *e-business* atau *e-commerce* dan tidak ketinggalan dunia pendidikan sebagai dunia yang sangat berperan penting untuk mewujudkan generasi muda yang cerdas di permudah dengan perkembangan dunia IT ini yang disebut dengan *e-learning*.

E-Learning merupakan media 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/perkuliah di kelas. *E-Learning* sering pula dipahami sebagai suatu bentuk pembelajaran berbasis web yang bisa diakses dari intranet di jaringan lokal atau internet.⁹

Sebenarnya materi *E-Learning* tidak harus didistribusikan secara online baik melalui jaringan lokal maupun internet, distribusi secara offline 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 pelajar dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat di mana dia berada.

Ada beberapa pengertian yang berkaitan dengan *E-Learning* sebagai berikut Pembelajaran jarak jauh. *E-Learning* memungkinkan pelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas. Pelajar 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 *online* dan *realtime* ataupun secara *off-line* atau *archieved*. Pelajar 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 2 kampus/universitas, atau perusahaan penyedia content tertentu. Pelajar 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, pelajar dapat berpartisipasi dalam *E-Learning*. Jumlah pelajar 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 perusahaan 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). 3 Pembelajaran yang ditunjang oleh para ahli di bidang masing-masing. Walaupun sepertinya *E-Learning* diberikan hanya melalui perangkat komputer, eLearning 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, pelajar 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 terkait. Namun, seiring perkembangan waktu dan kebutuhan penyajian informasi yang lebih komplit, maka pengembangan sistem pun diperlukan. Hal ini sangat wajar terjadi, karena 4 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.

1.2 Penegasan Makna Judul

Judul yang dipilih yaitu Perancangan Media Pembelajaran *E-Learning* pada Perusahaan PT. Insan Medika Persada di mana pada laporan ini penulis akan menjelaskan atau membahas tentang kegiatan yang penulis lakukan pada saat

kerja praktik, juga bagaimana cara membuat media pembelajaran *E-Learning* yang menarik, mudah dimengerti dan mengandung informasi yang padat serta jelas secara terperinci mengenai judul yang diambil sebagai berikut:

1. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

2. *E-Learning*

E-learning adalah media pembelajaran *online* yang bersifat *open search*, dengan menggunakan media *E-Learning* yang dapat dioperasikan lewat internet, maka proses pembelajaran dapat dimaksimalkan dengan sebaik mungkin, karena banyak manfaat baik bagi yang mengajar maupun yang mengikuti pembelajaran. *E-learning* sekarang sudah pesat digunakan oleh dunia pendidikan, yang salah satunya oleh perguruan-perguruan tinggi.

3. Insan Medika sebuah perusahaan yang berlokasi di Jl. Deplu Raya No. AR 34 Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, DKI Jakarta – 12310. Insan Medika merupakan *Agency* Penyalur Perawat *Home Care* Berbasis Digital Terbesar di Indonesia Yang Melayani Perawatan Pasien di Rumah Selama 24 Jam Non Stop. Kami Menghadirkan Layanan Perawat *Home Care* Mulai Dari Perawat Orang Sakit, Perawat Lansia *Azheimer & Dementia*, Perawat Bayi & Anak Berkebutuhan Khusus serta Perawat Medis Khusus Untuk Pasien Yang Terpasang Alat Medis atau ICU di Rumah Selama 24 Jam.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan media pembelajaran *E-Learning* pada Perusahaan PT. Insan Medika Persada yang baik dan benar?
2. Bagaimana proses syuting untuk pembuatan media pembelajaran *E-Learning*.

3. Bagaimana proses editing untuk memadukan animasi dan pembicara pada video *E-Learning*

1.4 Batasan Masalah

Dengan adanya penegasan makna judul, tentu harus ada batasan masalah agar Penulis tidak melampaui jauh dari permasalahan yang akan dibahas oleh penulis. Batasan-batasan masalah ini mencakup sebagai berikut: yaitu penulis membatasi masalah hanya pada seputar proses Pembuatan media pembelajaran *E-Learning* pada perusahaan PT.Insan Medika Persada.

1.5 Tujuan

Sebagai hasil dari Penulis yang telah melaksanakan kerja praktik pada salah satu perusahaan di Jakarta, Yaitu PT.Insan Medika Persada yang tentu memiliki berbagai tujuan agar bisa menjadi bekal ketika lulus kelar dari Universitas Esa Unggul dan terjun ke dunia kerja nyata. Tujuan-tujuan tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembuatan media pembelajrana *E-Learning*
2. Untuk mengetahui proses syuting pembuatan media pembelajaran *E-Learning*
3. Mengetahui proses editing untuk memadukan antara animasi dan pembicara dalam video *E-Learning*
4. Mengetahui perkembangan bidang studinya dengan perkembangan teknologi yang ada pada era-era ini.
5. Menerapkan rasa disiplin dan tanggung jawab selama masa kerja praktik terhadap pekerjaan dan kegiatan-kegiatan yang diberikan.
6. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa kuliah ke dalam pekerjaan selama kerja praktik.
7. Membangun relasi yang baik selama kerja praktik yang dapat berguna di kemudian hari.

8. Memperluas ilmu pengetahuan agar dapat lebih siap dan dapat diterima di dunia kerja nyata.
9. Merasakan secara nyata bagaimana pekerjaan sebagai seorang video editor dalam menghasilkan sebuah video.
10. Merasakan dan terlibat langsung dalam berbagai proyek nyata yang dirasakan selama kerja praktik sehingga dapat menjadi pengalaman tersendiri.

1.6 Manfaat

Setelah menyelesaikan kerja praktik, tentu banyak manfaat yang di dapat oleh Penulis, salah satunya seperti merasakan bagaimana pekerjaan seorang desainer grafis dalam dunia kerja nyata yang sesungguhnya. Manfaat kerja praktik ini juga memberikan manfaat kepada berbagai pihak, antara lain:

1.6.1 Manfaat Bagi Institusi

1. Program magang yang dilakukan oleh mahasiswa dapat menjadi sarana untuk menilai sejauh mana Universitas Esa Unggul Jakarta berhasil mendidik dan memberikan pemahaman teori mengenai dunia kerja pada para mahasiswanya.
2. Menjalin kerjasama yang saling menguntungkan antara kedua belah pihak, yaitu antara kampus Universitas Esa Unggul Jakarta dengan perusahaan tempat magang

1.6.2 Manfaat Bagi Perusahaan

1. Meningkatkan inovasi perusahaan karna sebelumnya perusahaan hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional.
2. Sebagai sarana perusahaan untuk mencari sumber daya manusia yang memiliki potensi dan dapat direkomendasikan menjadi karyawan tetap bagi perusahaan tersebut.

3. Menambah konten video didalam perusahaan tersebut

1.6.3 Manfaat Bagi Masyarakat

1. Hasil karya yang telah di buat bisa digunakan untuk para perawat perawat yang ingin mempelajari berbagai macam materi untuk menjadi perawat yang professional

1.7 Waktu dan Tempat

Penulis melakukan kegiatan kerja praktik selama 3 bulan di salah satu perusahaan Agency Perawat di Jakarta Selatan yaitu PT. Insan Medika Persada. Berikut keterangan lengkap tentang waktu dan tempat penulis melakukan kerja praktik.

1.7.1 Waktu

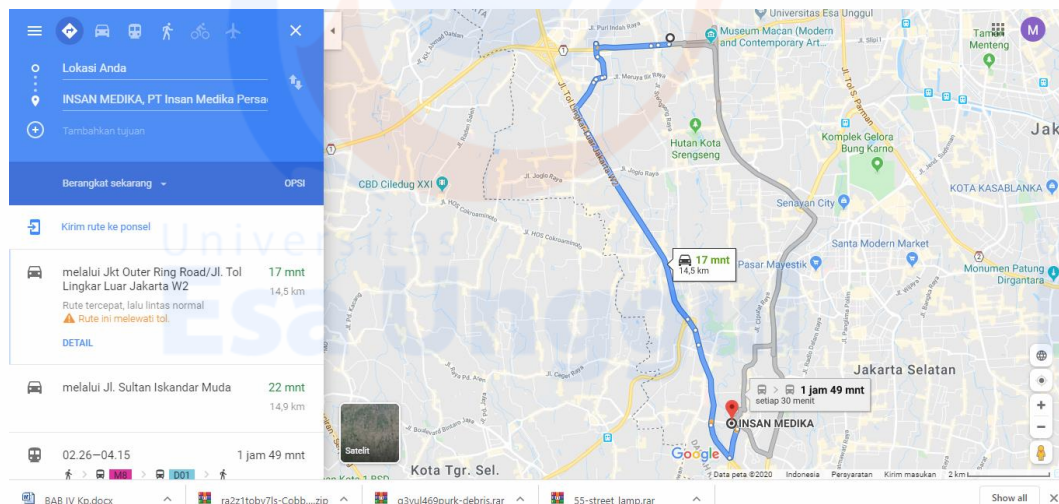
Penulis melaksanakan waktu kerja praktik sebagai seorang desainer grafis sebagai berikut:

Lama Kerja Praktik : 3 Bulan
Tanggal : 17 September 2018 – 17 Desember 2019
Hari kerja : 09.00 – 17.00 WIB (Senin, Selasa, Kamis dan Jumat)

1.7.2 Tempat

Penulis menempati posisi sebagai vidio creator. Lokasi perusahaan ditempat penulis melakukan kerja praktik berada di:

Perusahaan : PT. Insan Medika Persada
Alamat : Jl. Deplu Raya No. AR 34 Pondok Pinang, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, Jakarya, Indonesia 12310
Telepon : (021) 2912 5702
Website : www.insanmedika.co.id



Gambar 1.1 Maps Lokasi Tempat Kerja Praktik

Sumber: Google Maps 25 Desember 2019