

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam zaman perkembangan teknologi dan internet yang begitu pesat, pengaruhnya dapat dirasakan pada setiap aspek kehidupan, termasuk dalam kegiatan pelatihan dan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dimanfaatkan dalam hal ini adalah *e-learning* atau pembelajaran elektronik. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, *e-learning* memungkinkan materi pembelajaran disampaikan dan didistribusikan kepada peserta dengan mudah. Kelebihan utama dari *e-learning* adalah fleksibilitasnya dalam mengatasi batasan ruang dan waktu dalam proses pembelajaran.

PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk merupakan perusahaan distribusi produk kesehatan terbesar di Indonesia dengan 48 cabang tersebar di wilayah Indonesia, telah mengakui pentingnya pelatihan bagi karyawannya dalam menghadapi perubahan lingkungan bisnis yang dinamis. Dalam rangka menghadapi tantangan ini, perusahaan merencanakan pembuatan platform *e-learning* yang efektif dan efisien yang diberi nama "My Planet Enseval". Dengan menggunakan platform *e-learning* berbasis situs *web*, Enseval bertujuan untuk menyediakan pelatihan online terbaik kepada karyawan melalui modul, video, dan tes akhir yang terdapat di situs *web* My Planet Enseval. Diharapkan bahwa dengan adanya situs *web* ini, masalah seperti biaya dan waktu pelatihan yang tinggi, pengelolaan dan pembaruan materi pelatihan yang tidak efisien, pelacakan kemajuan dan evaluasi belajar karyawan, serta fleksibilitas waktu bagi karyawan dapat diatasi. Penelitian ini menghasilkan desain sistem *e-learning* berbasis *website* yang dapat diakses oleh semua karyawan perusahaan Enseval dan menjadi sarana pelatihan yang efisien bagi karyawan.

Untuk mencapai tujuan dalam membangun *website e-learning*, digunakanlah metode *Rapid Application Development* dalam proses perancangan sistem informasi *e-learning* My Planet Enseval. Metode *Rapid Application Development* adalah model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat incremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek (Irnawati & Listianto, 2018). Dalam proses metode yang digunakan ini, pengguna terlibat dalam rangkaian proses pengembangan sistem tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar permasalahan yang sudah dipaparkan, bisa didefinisikan sebuah permasalahan seperti dibawah :

1. Bagaimana membangun *website e-learning* yang dapat diakses oleh seluruh karyawan EPM
2. Bagaimana *website e-learning* dapat membantu tim training EPM dalam memberikan pelatihan kepada seluruh karyawan EPM
3. Bagaimana *website e-learning* memberikan fleksibilitas waktu kepada masing-masing individu karyawan

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Beberapa tujuan yang ada dan ingin dicapai pada pengembangan *website e-learning* yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah *website e-learning* yang dapat diakses oleh seluruh karyawan EPM. Dengan menggunakan platform *e-learning*, karyawan di semua cabang dapat dengan mudah mengakses materi pelatihan secara online tanpa terkendala oleh lokasi geografis.
2. Dapat membantu tim *training* dalam pengelolaan dan pembaruan materi pelatihan yang lebih efisien. Serta memungkinkan pelacakan kemajuan dan evaluasi yang lebih baik melalui fitur-fitur seperti *history data post test*.
3. Dapat memberikan fleksibilitas waktu yang lebih besar bagi karyawan dalam mengakses dan mengikuti pelatihan. Karyawan dapat mengatur jadwal belajar mereka sesuai dengan ketersediaan waktu mereka.

1.4 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang diambil pada tugas akhir ini agar permasalahan lebih terarah dan berjalan dengan baik adalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem *e-learning* berbasis *website* yang menerapkan modul berupa *video* atau *pdf*
2. Penelitian ini akan memfokuskan pada fase perancangan dan pengembangan awal *website My Planet Enseval*.
3. Perancangan dilakukan sesuai sudut pandang Project Manager

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang ada dan bisa diberikan dari perancangan *website e-learning* My Planet Enseval pada PT. Enseval Putera Megatrading, Tbk adalah sanggup untuk membantu tim *training* dalam melakukan pengelolaan dan pembaruan materi pelatihan yang lebih efisien dan memberikan manfaat dalam meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pelatihan. Karyawan di seluruh cabang EPM dapat mengakses materi pelatihan dari mana saja dan kapan saja sesuai dengan ketersediaan waktu mereka.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Penulisan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi lima bab yang mencakup:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas mengenai latar belakang permasalahan, pengidentifikasian masalah, tujuan tugas akhir, batasan permasalahan, manfaat tugas akhir, dan penjelasan mengenai sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan landasan teori serta penelitian terdahulu yang dapat dipelajari dan diterapkan untuk bahan referensi dalam perancangan *website e-learning*.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini meguraikan diagram tahapan penelitian yang akan digunakan dalam perancangan, metode pengumpulan data mengenai penelitian dan metode rancang bangun sistem yang diterapkan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai penelitian yang dilaksanakan, pembahasan, dan perancangan mengenai sistem yang telah dikembangkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merangkum tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilaksanakan dan memberikan saran mengenai sistem yang akan dikembangkan.