BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat mendorong perusahaan untuk melakukan inovasi dalam pengelolaan aktivitas internal, termasuk dalam penyelenggaraan program pembelajaran dan pengembangan sumber daya manusia. Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dinilai mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi, kemudahan akses informasi, serta membantu perusahaan dalam melakukan monitoring dan evaluasi terhadap peserta secara lebih terstruktur. Oleh karena itu, penerapan sistem pembelajaran berbasis digital menjadi kebutuhan yang penting bagi organisasi yang menjalankan program pelatihan maupun magang secara berkelanjutan.

PT. VINIX Seven Aurum merupakan perusahaan yang berfokus pada pengembangan talenta melalui program magang dan pelatihan berbasis proyek. Dalam pelaksanaannya, peserta magang berasal dari berbagai divisi dengan materi dan tugas yang berbeda-beda. Kondisi tersebut menuntut adanya media pembelajaran terpusat yang mampu mengelola kelas, modul, serta materi pembelajaran secara sistematis. Namun, proses pembelajaran dan pemantauan progres peserta yang masih bersifat terpisah antarmedia menyebabkan peserta kesulitan dalam memahami alur pembelajaran secara

menyeluruh,serta menyulitkan pembimbing dalam melakukan evaluasi perkembangan peserta secara konsisten.

Selain penyampaian materi, aspek evaluasi pembelajaran juga menjadi bagian penting dalam program magang. Evaluasi diperlukan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan serta sebagai bahan pertimbangan dalam penilaian kinerja peserta. Pada sistem yang berjalan, proses evaluasi belum terintegrasi secara optimal dalam satu platform pembelajaran, sehingga hasil evaluasi sulit terdokumentasi dan dianalisis secara terstruktur. Hal ini berpotensi mengurangi efektivitas proses pembelajaran dan umpan balik yang diberikan kepada peserta.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan sebuah learning center berbasis web yang dapat diakses dengan mudah oleh seluruh peserta dan pihak internal perusahaan. Sistem berbasis web memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas, fleksibilitas penggunaan, serta kemudahan pengelolaan konten pembelajaran. Melalui learning center berbasis web, materi pembelajaran dapat disajikan secara terstruktur dalam bentuk kelas, modul, dan submateri, serta dilengkapi dengan fitur evaluasi berupa kuis yang terintegrasi langsung dengan materi pembelajaran.

Keberadaan fitur kuis pada learning center diharapkan dapat membantu perusahaan dalam melakukan evaluasi pemahaman peserta secara lebih objektif dan terukur. Selain itu, peserta juga dapat mengetahui hasil pembelajaran mereka secara langsung, sehingga mendorong proses belajar

yang lebih terarah dan berkelanjutan. Dengan adanya sistem pembelajaran terpusat, proses monitoring dan evaluasi dapat dilakukan secara lebih efektif oleh pembimbing maupun pihak perusahaan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan perancangan sistem learning center berbasis web dengan fitur kuis sebagai media evaluasi pembelajaran di PT. VINIX Seven Aurum. Sistem ini diharapkan dapat mendukung pelaksanaan program magang secara lebih terstruktur, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta menjadi dasar pengembangan sistem pembelajaran internal yang lebih optimal di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini, meliputi:

1. Bagaimana perancangan sistem *learning center* berbasis web yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta magang di PT. Vinix Seven Aurum secara terstruktur?
2. Bagaimana perancangan fitur kuis pada sistem *learning center* berbasis web sebagai media evaluasi pembelajaran bagi peserta magang di PT. Vinix Seven Aurum?
3. Bagaimana rancangan antarmuka dan alur sistem pada *learning center* berbasis web agar mudah diakses dan digunakan oleh peserta magang serta pembimbing?

4. Bagaimana sistem *learning center* berbasis web dapat membantu pihak perusahaan dalam memantau progres dan hasil evaluasi pembelajaran peserta secara terintegrasi?

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan sistem learning center berbasis web, dan tidak mencakup pengembangan aplikasi berbasis *mobile* atau platform lainnya.
2. Sistem yang dirancang merupakan learning center berbasis web di PT. Vinix Seven Aurum yang mencakup fitur utama berupa pengelolaan kelas, modul, materi/submateri, serta kuis sebagai media evaluasi pembelajaran. Penelitian ini tidak membahas fitur lain di luar ruang lingkup tersebut, seperti sistem pembayaran, katalog kelas publik, notifikasi otomatis, manajemen akun lanjutan, maupun integrasi dengan sistem pihak ketiga.
3. Fitur kuis digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran, dengan hasil berupa nilai.
4. Ruang lingkup pengguna sistem dibatasi pada peserta magang dan pihak internal PT. Vinix Seven Aurum, sehingga tidak mencakup penggunaan oleh pengguna eksternal atau mitra perusahaan.

5. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pengembangan prototipe fungsional, sehingga tidak membahas implementasi penuh pada lingkungan produksi maupun integrasi dengan sistem internal perusahaan lainnya.
6. Evaluasi sistem dilakukan secara terbatas pada aspek fungsionalitas dan kegunaan (*usability*) berdasarkan kebutuhan peserta magang dan pembimbing, tanpa mencakup pengukuran kuantitatif jangka panjang terhadap peningkatan performa pembelajaran.
7. Data yang digunakan dalam proses perancangan bersifat simulatif atau disederhanakan, serta tidak melibatkan data sensitif atau data kinerja aktual secara detail.

1.4 Tujuan & Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan diadakannya penelitian ini antara lain:

1. Merancang sistem learning center berbasis web yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta magang di PT. Vinix Seven Aurum secara terstruktur.
2. Merancang dan mengimplementasikan fitur kuis pada sistem *learning center* berbasis web sebagai media evaluasi pembelajaran bagi peserta magang di PT. Vinix Seven Aurum.

3. Menghasilkan rancangan antarmuka dan alur sistem *learning center* berbasis web yang mudah diakses dan digunakan oleh peserta magang serta pembimbing dari berbagai divisi.
4. Mengembangkan prototipe fungsional sistem *learning center* berbasis web yang dapat digunakan oleh pihak perusahaan untuk memantau progres dan hasil evaluasi pembelajaran peserta secara terintegrasi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
   a. Memberikan kontribusi bagi pengembangan referensi dan literatur di bidang teknologi informasi, khususnya mengenai perancangan sistem *learning center* berbasis web sebagai media pembelajaran dan evaluasi dalam konteks pelatihan, magang, dan pembelajaran berbasis proyek.
   b. Menambah wawasan akademik terkait perancangan sistem pembelajaran digital yang mengintegrasikan pengelolaan materi, evaluasi pembelajaran melalui kuis, serta desain antarmuka yang berorientasi pada kemudahan penggunaan..
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Perusahaan (PT. VINIX Seven Aurum):

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rancangan dan prototipe sistem *learning center* berbasis web yang dapat

digunakan sebagai dasar pengembangan platform pembelajaran internal. Sistem ini membantu perusahaan dalam mengelola materi pembelajaran serta memantau hasil evaluasi peserta magang secara lebih terstruktur dan terpusat.

b. Bagi Peserta Magang:

Sistem learning center berbasis web yang dirancang diharapkan dapat membantu peserta magang dalam mengakses materi pembelajaran dan mengikuti evaluasi pembelajaran secara lebih sistematis, sehingga peserta dapat memahami alur pembelajaran serta mengetahui hasil pembelajaran yang telah dicapai.

c. Bagi Peneliti dan Pengembang Sistem:

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi dalam perancangan dan pengembangan sistem *learning center* berbasis web, khususnya yang berfokus pada integrasi fitur evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan organisasi atau konteks pembelajaran lainnya.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian yang terdapat pada penelitian ini dilaksanakan berdasarkan urutan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan berbagai hal mengenai latar

belakang pembuatan penelitian, perumusan masalah yang dihadapi, pembatasan masalah yang akan dibatasi, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori dasar, alat bantu perancangan dan tinjauan pustaka yang terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan kerangka kerja/tahapan proses yang dilakukan selama pengerjaan penelitian, metode yang digunakan, serta *tools* (alat bantu) yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perancangan ini membahas profil PT. Vinix Seven Aurum, analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan sistem yang meliputi perancangan *Output*, *Input*, struktur data, struktur program, dan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab implementasi dan pengujian ini memaparkan hasil penerapan perangkat lunak yang telah dikembangkan, proses pengujian sistem yang dilakukan, serta evaluasi terhadap kelebihan dan kekurangan perangkat lunak berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB IV : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.