



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi ada dimana saja di bidang edukasi. Sekolah Negeri di Amerika Serikat sekarang menyediakan satu computer untuk setiap lima murid disekolahnya. Pada Tahun 2015 sampai 2016, Negara bagian Amerika Serikat mulai menggunakan tes terstandarisasi dengan menggunakan teknologi yang menggantikan kertas dan pencil. (EdWeek, 2018). Salah satu teknologi yang membantu dalam bidang edukasi adalah *e-learning*. *E-learning* adalah solusi yang murah (atau gratis) yang menyediakan pembelajara untuk belajar dengan menyesuaikan dengan kebutuhan dan pola hidup orang tersebut. Beberapa keuntungan dari *e-learning* adalah lebih sedikit hambatan untuk mengajar, lebih menyenangkan untuk proses ajar-mengajar, dan mudah diimplementasikan dengan sistem yang sudah ada (LLC, 2014). *E-learning* pun sudah diimplementasikan oleh berbagai macam institusi dan organisasi seperti Universitas Multimedia Nusantara ([elearning.umn.ac.id](http://elearning.umn.ac.id)), Universitas Bina Sarana Informatika ([elearning.bsi.ac.id](http://elearning.bsi.ac.id)), Nestle ([www.nni-indonesia.co.id/e-learning/](http://www.nni-indonesia.co.id/e-learning/)), dan sebagainya. Dengan banyaknya contoh implementasi dan keuntungannya, LPK Hikari Gakkai sebagai lembaga edukasi juga mempunyai kebutuhan untuk mengimplementasikan *e-learning* pada institusinya.

Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Hikari Gakkai adalah sebuah lembaga pelatihan yang berfokus untuk mempersiapkan dan mengajarkan muridnya untuk menggunakan bahasa Jepang baik untuk percakapan sehari-hari maupun untuk komunikasi pekerjaan. (Gakkai, 2018). Dalam melakukan proses belajar-mengajarnya, LPK Hikari Gakkai menerapkan sistem temu kelas. Kuis dan evaluasi pembelajaran menggunakan buku dan kertas. Kendala yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar pada LPK Hikari Gakkai adalah dengan jumlah muridnya yang semakin bertambah, dibutuhkan waktu yang lama untuk memeriksa hasil pekerjaan dan kuis yang telah dilakukan oleh murid-muridnya yang diadakan setiap sesi ajar-mengajar. Frekuensi kuis dilakukan setiap sesi belajar mengajar berakhir, dimana setiap hari akan ada paling tidak 3 sesi ajar-mengajar. Dalam tiap sesi akan ada kuis yang harus diperiksa dan dibahas pada akhir sesi ajar-mengajar. Untuk kelas yang berjumlah 5 orang hal ini tidak akan terlalu bermasalah, tetapi bila pengajar mengajar di perusahaan yang muridnya bisa sampai 20 orang hal ini akan memakan waktu yang lama. Ditambah dengan pengajar yang berada pada LPK Hikari Gakkai yang hanya satu orang (ditambah beberapa guru yang mengajar tanpa kontrak) membuat beban untuk memeriksa hasil pekerjaan dan kuis cukup berat. Masalah yang dialami LPK Hikari Gakkai dapat diselesaikan salah satunya dengan menggunakan *e-learning*. LPK Hikari Gakkai pernah mengimplementasikan sebuah *e-learning* bernama *Moodle*, tetapi *Moodle* tidak bisa digunakan sehari-hari dikarenakan *menu-menu*-nya yang sangat banyak (sehingga menyulitkan *user* menggunakan situsnya), dan *support* bahasa Indonesia terbatas. Dengan masalah tersebut, maka masih dibutuhkan aplikasi yang menyerupai *Moodle* tetapi dengan

*menu* yang secukupnya dan berbahasa Indonesia, Oleh karena itu, Penelitian ini akan membuat sebuah situs *e-learning* yang mempunyai *menu* secukupnya yang dibutuhkan oleh pihak LPK Hikari Gakkai dengan *support* bahasa Indonesia.

## 1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada skripsi ini adalah bagaimana membuat aplikasi *e-learning* berbasis *web* yang dapat digunakan oleh LPK Hikari Gakkai untuk mempermudah proses belajar-mengajar di dalam institusi tersebut.

Aplikasi *e-learning* juga harus sesuai dengan kebutuhan LPK Hikari Gakkai dan dapat digunakan oleh penggunanya tanpa masalah.

## 1.3. Batasan Masalah

- Aplikasi akan mempunyai fungsi untuk pembagian kelas, penyimpanan informasi pengguna dan sumber pembelajaran, dan pembuatan dan pemeriksaan kuis. Kuis hanya mencakup model pilihan ganda.
- Aplikasi akan dibuat *prototype*-nya untuk skripsi pertama dan akan dilakukan implementasi pada skripsi kedua.

## 1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi *e-learning* berbasis *website* yang berfungsi untuk melakukan proses koreksi nilai kuis secara otomatis.

Manfaat dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis *website* yang digunakan oleh LPK Hikari Gakkai untuk proses ajar-mengajarnya.

### 1.5. Hasil Keluaran

Adapun hasil keluaran yang diharapkan adalah sebuah situs *e-learning* yang memiliki fungsi penambahan murid, guru, kelas, pelajaran, sumber pelajaran, tugas dan juga dapat melakukan proses koreksi nilai kuis secara otomatis.

### 1.6. Milestone

Berikut adalah *milestone* untuk pembuatan Skripsi:

**Tabel 1.1 Tabel Milestone**

Milestone	December	Januari	Febuari	Maret	April	Mei	Juni
Penulisan Skripsi 1							
Pembuatan Prototype							
Penyelesaian Prototype							
Implementasi							
Testing							
Penulisan Skripsi 2							