

BAB II

LATAR BELAKANG PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) diprakarsai oleh Dr. (HC) Jakob Oetama sebagai perintis Kompas Gramedia (KG) yang secara resmi mendapatkan izin operasional oleh Menteri Pendidikan Nasional RI pada tanggal 25 November 2005 di bawah naungan Yayasan Multimedia Nusantara YMN). Saat ini UMN terakreditasi A (Unggul) oleh BAN PT dan sudah memiliki 15 program studi yang terdiri dari 12 program studi dengan jenjang Strata 1, 1 program studi Diploma 3, 1 program studi magister, dan 1 program studi jarak jauh. Selama perkembangannya, UMN berhasil meraih beberapa penghargaan yang didapat baik dalam prestasi akademik maupun non-akademik. Berbagai macam kompetisi yang diikuti mahasiswa-mahasiswa UMN baik di tingkat nasional maupun internasional telah memberikan prestasi yang membanggakan dan membawakan nama baik UMN.

Visi UMN adalah “Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompotensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur” dan UMN memiliki misi “Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia”. Berlandaskan visi dan misi inilah UMN mulai berfokus dalam

pengembangan pembelajaran berbasis daring. Salah satunya dengan membuka sebuah unit Pendidikan di bawah naungan UMN yaitu UMN Digital Learning (UDL). Dengan menerapkan sistem pembelajaran secara daring, kegiatan belajar di UDL dapat dilakukan secara fleksibel, sehingga memberi kesempatan bagi masyarakat yang memiliki kendala waktu dan jarak dalam belajar di perguruan tinggi. Selain itu biaya yang dikeluarkan untuk kuliah secara daring juga relatif lebih murah dibandingkan dengan perkuliahan reguler sehingga masyarakat dapat mengikuti kuliah dengan biaya yang lebih terjangkau.

Biro Pengembangan Pembelajaran (BPP) UMN merupakan biro yang dibentuk oleh divisi akademik Universitas Multimedia Nusantara. Biro Pengembangan Pembelajaran terbagi menjadi dua divisi yang memiliki tugas pokok yang berbeda, yaitu Divisi Pengembangan Konten dan Divisi Teknis. Divisi Pengembangan Konten yang bertugas untuk mengembangkan dan memproduksi konten digital untuk membantu proses pembelajaran di UMN. Sedangkan Divisi Teknis yang bertugas memberikan layanan bantuan dan juga mengembangkan *platform* yang akan digunakan untuk membantu proses pembelajaran di UMN.

2.2. Analisa Perusahaan

Pandemi Covid-19 yang sedang terjadi juga berdampak secara tidak langsung terhadap UMN. UMN melalui BPP menyelenggarakan perkuliahan secara daring. BPP secara aktif harus beradaptasi menjadi pusat interaksi pembelajaran. Selain perubahan yang berdampak pada segi teknis, perubahan juga dilakukan pada proses kerja di bagian *content development*. Proses produksi yang biasanya dilakukan secara tatap muka harus dilakukan secara daring.

Analisa Internal Perusahaan	
Strength	Weakness
<p>Universitas Multimedia Nusantara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Telah mendapatkan Akreditasi Universitas dengan predikat “A” • Berfokus untuk pengembangan pendidikan secara digital <p>Biro Pengembangan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki pengalaman terkait pembelajaran online sejak 2015 • Konten yang dikembangkan telah masuk dalam beberapa hibah tingkat nasional • Integrasi dengan Sistem Informasi Akademik 	<p>Universitas Multimedia Nusantara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komitmen dosen dalam pembuatan konten • Infrastruktur yang tidak stabil • Mahasiswa belum siap mengikuti pembelajaran online <p>Biro Pengembangan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Efektifitas dan Efisiensi Sumber daya • Beberapa proses monitoring dan evaluasi dilakukan secara manual
Analisa External Perusahaan	
Opportunities	Threat
<p>Universitas Multimedia Nusantara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjadi penyedia platform belajar. <p>Biro Pengembangan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjadi penyedia layanan content development • Menjadi Konsultan 	<p>Universitas Multimedia Nusantara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Munculnya beberapa platform baru yang menawarkan <i>e-learning</i> <p>Biro Pengembangan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Munculnya layanan penyedia content development

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel 2. 1 Analisis SWOT Perusahaan

Berdasarkan Tabel 2.1 dapat dilihat UMN sebagai sebuah institusi memiliki keunggulan karena mendapatkan predikat akreditasi “A” dalam waktu 10 tahun sejak UMN didirikan. Predikat ini didapatkan karena UMN dipercaya memiliki kapasitas dan kredibilitas yang baik dalam kualitas Pendidikan. Selain itu UMN juga berfokus dalam penerapan pembelajaran berbasis *e-learning*. Hal ini terlihat dari UMN yang mulai membuka unit belajar jarak jauh atau UDL. Biro Pengembangan Pembelajaran yang dibentuk sejak 2015 juga memiliki keunggulan

dalam mengembangkan pembelajaran berbasis elektronik tersebut. Konten digital yang dikembangkan oleh BPP beberapa kali masuk dalam program hibah tingkat nasional. Dengan sistem *e-learning* yang sudah terintegrasi tersebut membuat UMN siap untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan model *blended learning*. Pengalaman yang dimiliki dan kesiapan infrastruktur yang memadai dapat terlihat dari kesanggupan BPP untuk menyelenggarakan perkuliahan daring secara penuh.

Di samping memiliki keunggulan secara sistem, UMN memiliki permasalahan terhadap sumber daya yang resisten. Sebagai contoh, dosen yang tidak siap dalam penggunaan teknologi *e-learning* ataupun mahasiswa yang tidak siap untuk menerapkan konsep belajar *student centered learning*. Selain itu infrastruktur yang tidak stabil menjadi kendala dalam penyelenggaraan perkuliahan secara daring. Di BPP, permasalahan utama adalah pada efektifitas dan efisiensi sumber daya. Hal ini menghambat proses pengembangan konten ataupun pengembangan sistem karena sumber daya yang ada tidak optimal. Selain itu proses dalam manajemen proyek produksi konten digital masih dilakukan secara manual. Apabila dilihat pada analisa eksternal perusahaan, kesempatan UMN sebagai universitas yang telah memiliki pengalaman pada *e-learning* dapat menjadikan peluang untuk menyediakan *platform* ataupun layanan pembuatan konten digital. Dengan memanfaatkan peluang ini *revenue* UMN menjadi bertambah. Selain itu UMN melalui BPP dapat menyediakan layanan konsultan untuk pembuatan konten ataupun pembuatan sistem e-learning.

Seiring dengan hal tersebut, tantangan yang dihadapi saat ini adalah munculnya *platform-platform* baru yang menyediakan konten pembelajaran yang

beragam dengan harga yang terjangkau. Platform belajar ini menjadi tantangan karena menyediakan pilihan sertifikasi sehingga dapat mengurangi jumlah mahasiswa baru kedepannya. Selain itu kehadiran penyedia jasa pembuatan konten digital juga dapat menjadi sumber persaingan bisnis.

TOWS	Opportunities	Threat
Strength	<p style="text-align: center;">(SO)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Membuka layanan eksternal untuk pengembangan konten digital dan pengembangan sistem e-learning ● Membuka layanan konsultan untuk keperluan e-learning 	<p style="text-align: center;">(ST)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Menyiapkan sistem yang dapat mengakomodir alur proses produksi
Weakness	<p style="text-align: center;">(WO)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Meningkatkan Infrastruktur ● Memberikan edukasi kepada user terkait kelebihan pemanfaatan elearning 	<p style="text-align: center;">(WT)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Meningkatkan kecepatan produksi dengan mempertahankan atau meningkatkan kualitas yang ada saat ini. ● Sinergi dengan program studi

Sumber: Olahan Peneliti

Tabel 2. 2 Analisis TOWS

Berdasarkan tabel di atas, melihat pada *strength* dan *opportunities* yang ada UMN dapat membuka layanan eksternal yang berfungsi sebagai penyedia konten digital ataupun layanan pembuatan konten digital dan sistem *e-learning*. Selain itu UMN dapat juga membuka peluang sebagai konsultan dalam pembuatan konten

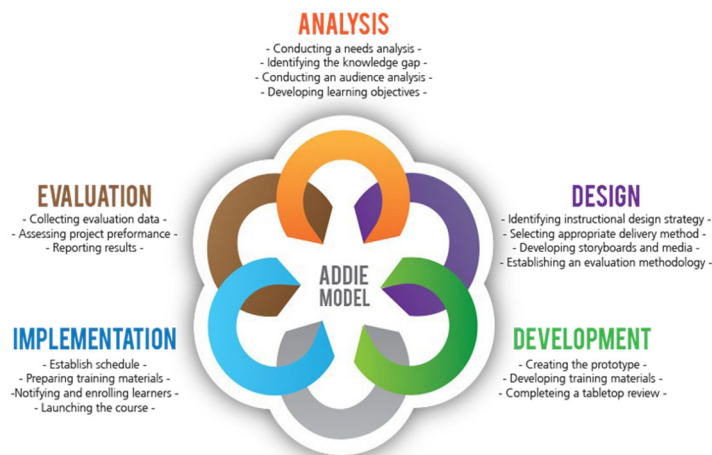
digital maupun pembuatan sistem *e-learning*. Jika melihat pada *strength* dan *weakness*, BPP memerlukan sebuah sistem yang dapat membantu mengatur proses produksi konten. Sistem yang ada dapat membantu untuk mengoptimalkan sumber daya yang ada saat ini ataupun menentukan jumlah sumber daya yang dibutuhkan. Berkaitan dengan *weakness* dan *opportunities* yang ada UMN perlu meningkatkan infrastruktur agar lebih stabil. Hal ini diperlukan untuk menjaga kepuasan pengguna dalam menggunakan *e-learning*. Selain itu BPP juga dapat memberikan edukasi kepada user agar dapat memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran. Terkait dengan *weakness* dan *threat*, BPP dapat meningkatkan kecepatan produksi namun tetap mempertahankan atau meningkatkan kualitas konten. Hal ini diperlukan agar UMN dapat mulai menyediakan konten-konten digital yang dapat diakses publik. Selain itu program studi juga dapat bersinergi secara aktif dalam pembuatan konten digital sehingga proses pembuatan konten digital dapat optimal. Sinergi dengan program studi dapat membantu produktifitas pengembangan konten digital di BPP.

2.3. Identifikasi Masalah



Gambar 2. 1 Alur Proses Pengembangan Konten
Sumber: Olahan Peneliti

Secara garis besar proses pengembangan konten digital di Biro Pengembangan Pembelajaran UMN terdiri dari tiga tahap utama yaitu, proses pengajuan, proses produksi dan proses manajemen data. Saat ini sistem yang sudah dimiliki oleh BPP UMN hanya pada tahap pertama yaitu *Request Management System*. Sistem ini dipergunakan tidak hanya untuk pengajuan pembuatan konten namun juga dipergunakan untuk keperluan pengajuan yang berkaitan dengan BPP UMN seperti pengajuan penarikan data untuk keperluan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).



Gambar 2. 2 Model ADDIE
Sumber: images.google.com

Proses produksi konten digital di BPP UMN menggunakan model ADDIE sebagai dasar pengembangannya. Proses ini terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Culatta, 2020). Proses *analysis*

dilakukan oleh *Subject Matter Expert* (SME) atau dosen bersama dengan *Instructional Designer* (ID) untuk menyusun *lesson plan* agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Selanjutnya proses *design* dilakukan oleh ID dengan menentukan aktivitas dan konten yang akan dibuat untuk pembelajaran asinkron.

Setelah proses *design*, proses *development* melibatkan SME, ID, dan Videographer untuk merekam konten video pembelajaran. Proses *development* terdiri dari beberapa tahap sampai konten digital siap untuk diterapkan pada *Learning Management System* (LMS). Pada proses *implementation* konten digital diserahkan kepada tim *technical development* untuk diterapkan pada LMS. Setelah pengguna menggunakan konten tersebut di LMS, proses *evaluation* dilakukan untuk mengukur kualitas dari konten yang telah dibuat.

Pada proses *analysis* dan *design*, setiap dokumen yang telah dibuat disimpan pada GoogleDrive maupun penyimpanan internal perangkat kerja ID. Hal ini menjadikan proses penarikan data harus dilakukan secara manual dengan mencari pada GoogleDrive ataupun meminta ID untuk menyerahkan dokumen yang dilakukan pada proses *analysis* dan *design*. Pada proses *development*, terbagi menjadi beberapa bagian pekerjaan yang dilakukan oleh SDM yang berbeda. Pada proses ini koordinasi diperlukan antara SME, ID, VE, dan DG. Pada proses ini setiap pekerjaan dilist pada googleSheet yang dibagikan dan setiap SDM memiliki hak untuk mengedit. Dengan kondisi ini maka bisa ditemukan kondisi SDM yang lupa mengupdate pekerjaan atau melihat list pekerjaan yang ada di googleSheet. Proses *implementation* dan *evaluation* saat ini dilakukan berdasarkan permintaan dari ID tanpa adanya halaman untuk memonitor permintaan tersebut.

2.4. Pernyataan masalah

Dari alur proses yang ada di *content development* BPP UMN, terdapat permasalahan pada manajemen manajemen sumber daya manusia sehingga sumber daya yang ada tidak dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien. Permasalahan manajemen sumber daya ini berdampak pada perhitungankebutuhan sumber daya baru maupun beban kerja sumber daya yang ada saat ini.