

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini hampir semua bidang kehidupan membutuhkan teknologi di dalamnya sebagai media yang dapat membantu hidup manusia. Teknologi merupakan hasil karya ilmu pengetahuan yang juga dibuat dan dikembangkan oleh manusia itu sendiri. Salah satu contoh bidang teknologi adalah teknologi informasi yang sudah seperti bentuk dari kemajuan yang ada di dunia. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu di antaranya melalui jaringan internet (yusril 2019).

Bidang yang sangat terpengaruh oleh teknologi informasi salah satunya yaitu bidang pendidikan yang membutuhkan teknologi informasi yang paling mutakhir karena pendidikan merupakan salah satu kunci utama dari kemajuan sebuah teknologi. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pertemuan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih ke arah terbuka. Pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (fleksibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Pendidikan masa mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi, bukan berorientasi pada gedung sekolah (Haris Budiman. 2017). Selain itu dengan adanya teknologi informasi juga dapat mempermudah tersebarnya ilmu yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja sehingga ilmu dapat lebih mudah untuk didapatkan.

Bentuk teknologi informasi pendukung dalam bidang pendidikan yaitu *e-learning* yang pada saat ini sudah banyak diterapkan. *E-Learning* atau pembelajaran melalui media *online* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, *videotape*, transmisi satelit atau komputer. Dengan adanya *e-learning* kita dapat merubah pembelajaran konvensional dengan tatap muka menjadi mode digital tanpa perlu melakukan tatap muka (Kusmana 2011). Saat ini *e-learning* juga menjadi salah satu alternatif pembelajaran di lembaga pendidikan dan perbaikan infrastruktur di bidang telekomunikasi informasi yang akan menjadi tantangan bagi dunia pendidikan di Indonesia (Arief et al. 2018).

PT. Permata Insan Nusantara adalah spesialis konsultan independen yang berfokus pada penasihat untuk ICT strategis, integrasi sistem dan layanan *technical support*. Perusahaan ini telah berdiri selama kurang lebih 4 tahun. PT. Permata Insan Nusantara pada saat ini akan mengembangkan salah satu program yang bernama PIN (Permata Insan Nusantara) Institut. PIN Institut adalah sebuah program dalam bidang pendidikan sebagai layanan yang menawarkan pembelajaran bahasa asing. PT. Permata Insan Nusantara melalui PIN Institut berencana membuat *e-learning* untuk 3 bahasa asing yaitu, bahasa inggris, bahasa Jepang, dan bahasa arab. Untuk saat ini program bahasa asing yang akan dikembangkan terlebih dahulu adalah bahasa Jepang.



PT. Permata Insan Nusantara saat ini sudah mempunyai satu *e-learning* untuk pembelajaran bahasa Jepang yang bernama Waku Waku. *E-Learning* Waku Waku menggunakan salah satu platform dari LMS (*Learning Management System*) yaitu Moodle. Menurut (Rice & Rice 2006) Moodle adalah sistem manajemen pembelajaran gratis yang memungkinkan menciptakan pengalaman belajar online yang kuat, fleksibel, dan menarik. Untuk dapat menggunakan *e-learning* ini perlu dilakukannya pembelian program kursus terlebih dahulu pada website Waku Waku yang terpisah dengan *e-learning*.

Dalam *e-learning* bahasa Jepang ini terdapat 3 program kursus yang dapat dipilih sesuai kebutuhan. Pertama adalah Ryuusei yaitu program yang diperuntukkan untuk mahasiswa yang ingin melakukan studi dan mengejar beasiswa Jepang. Kedua adalah Nouryoku diperuntukkan kepada yang berminat untuk bekerja di Jepang. Dan yang ketiga adalah program Tokugi yaitu untuk yang berminat pada *basic* bahasa Jepang dan ingin memulai belajar bahasa Jepang.

E-Learning Waku Waku telah diatur agar bisa diakses oleh 4 aktor menggunakan akun dari masing-masing aktor tersebut. Adapun 4 aktor tersebut yaitu, tamu, peserta, pengajar, dan admin. Pada awalnya fitur yang telah ada pada *e-learning* Waku Waku ini adalah fitur materi yang di dalamnya juga terdapat latihan, selanjutnya ada fitur nilai, dan fitur peserta. Fitur peserta diakses untuk mengetahui keanggotaan dalam program kursus, dan fitur nilai untuk menampilkan nilai dari latihan yang dikerjakan. Pada *e-learning* Waku Waku ini perlu pengembangan bagaimana memberikan apresiasi kepada peserta agar minat belajar bahasa Jepang meningkat. Lalu untuk tampilan *e-learning* tersebut sudah menggunakan warna tema yang menggambarkan ciri khas Jepang tetapi masih ada bagian yang perlu ditambahkan dan untuk bagian konten juga masih perlu ditambahkan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, permasalahan yang ditemukan adalah :

- Bagaimana membuat tampilan moodle sesuai kebutuhan PT. Permata Insan Nusantara?
- Bagaimana membuat konten dengan kebutuhan yang diajukan PT. Permata Insan Nusantara?
- Bagaimana moodle bisa memberikan *reward* untuk pesertanya?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pengembangan *e-learning* bahasa Jepang Waku Waku adalah sebagai berikut :

- Memperbaiki tampilan sesuai kebutuhan PT. Permata Insan Nusantara.
- Memasukkan serta membuat konten ke dalam Moodle Waku Waku.
- Menambahkan fitur *reward* untuk peserta.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan *e-learning* bahasa Jepang Waku Waku adalah dapat membantu PT. Permata Insan Nusantara memiliki *e-learning* sesuai dengan yang diharapkan agar *user* yang menggunakannya dapat mendapatkan manfaat belajar bahasa Jepang dengan baik.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari *e-learning* berbasis Moodle Waku Waku dibatasi pada :

- a. Pengembangannya menggunakan platform LMS yaitu Moodle.
- b. Terdapat 4 aktor yang dapat mengakses Moodle adalah peserta, pengajar, tamu dan admin. Namun yang akan dijelaskan hanya 3 aktor yaitu, peserta, admin, dan tamu.
- c. Isi dari bagian kursus meliputi materi, latihan, rencana dan nilai yang hanya bisa diubah oleh admin atau pengajar.
- d. Siswa yang bisa memiliki hak akses penuh pada Moodle adalah mereka yang sudah melakukan pembelian program kursus di *website* Waku Waku.
- e. Pada pengerjaan pengembangan ini penulis diberikan tugas pengembangan atau *make over* pada Moodle, sehingga tidak terkait pada bagian pembuatan sistem informasi.



Sekolah Vokasi
College of Vocational Studies

