

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan kemajuan teknologi pada era *modern* saat ini membuat sistem yang ada harus lebih di tingkatkan lagi dengan sistem yang sudah ada menjadi sistem teknologi informasi dan komunikasi yang dibutuhkan. Termasuk juga pada dunia pendidikan, pendidik dan peserta didik yang sedang melakukan proses belajar-mengajar yang biasanya berada dalam satu ruangan, sekarang pun proses belajar-mengajar dapat dilakukan lewat media Internet yang sekarang lebih dikenal dengan *E-learning*. Dengan *E-learning* memudahkan pendidik dan peserta didik melakukan proses belajar yang dapat di akses di mana saja dan kapan saja dengan bantuan Internet.

Dan di bidang investasi, Indonesia dan Korea Selatan menyepakati perjanjian untuk bekerja sama pada sektor teknologi, industri dan pertukaran budayanya. Sehingga banyak menghasilkan kesempatan lapangan pekerjaan, membuat masyarakat yang ingin terjun kedalam kerja sama antara Korea Selatan di sektor-sektor tersebut harus memahami Bahasa Korea agar lebih percaya diri ketika terjun pada kerja sama tersebut, Oleh karena itu banyak tempat yang menyediakan kursus Bahasa Korea yang mengharuskan membeli buku dan bisa memakan banyak waktu dan biaya.

Dengan sistem teknologi informasi yang sudah ada pada dunia pendidikan yaitu *E-learning* dan kursus Bahasa Korea yang bisa memakan banyak waktu dan biaya. Solusi yang dapat diambil dari permasalahan ini salah satunya dengan menciptakan *E-learning* Bahasa Korea yang dapat memudahkan masyarakat

pemula untuk menciptakan kegiatan pembelajaran tanpa dibatasi tempat dan waktu.

(Susanto, Galuh, & Astuti, 2017) Indonesia berada di urutan ke 62 dari 72 negara dalam kualitas sistem pendidikan. Sebenarnya Indonesia sudah menginvestasikan banyak sumber daya untuk bidang pendidikan hampir 20 persen anggaran diperuntukan untuk pendidikan, namun bukan hanya sekedar infrastruktur pendidikan dasar dan menengah di Indonesia, belum dapat menyiapkan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan analitis (PISA, 2015). Sehingga tanpa murid yang berkualitas perguruan tinggi di Indonesia akan sulit untuk mengembangkan penelitian atau *research* mereka agar dapat bersaing dengan dunia internasional. Hal ini menunjukkan perlunya penyertaan dan pemaksimalan teknologi berbasis internet di bidang pendidikan dengan tujuan agar sistem pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik mulai dari pendidikan dasar. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi pada dunia pendidikan melihat dari permasalahan diatas yaitu dengan membangun aplikasi pembelajaran yang sering disebut juga dengan *E-learning*.

Dengan permasalahan yang dibahas diatas penulis membuat program *web E-learning* Bahasa Korea untuk dijadikan media alternatif yang berisi materi huruf, bilangan, kosakata dan percakapan dasar serta materi soal yang bisa menjadi pendalaman materi – materi tersebut.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Memberikan kemudahan kepada masyarakat yang mempunyai masalah pada segi tempat dan waktu untuk mempelajari Bahasa Korea.
2. Memperluas pengetahuan pada masyarakat dan menciptakan kesempatan

peluang kerja di perusahaan asal Korea.

Sedangkan Manfaat penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut :

1. Manfaat untuk penulis

Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Jurusan Manajemen Informatika pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

2. Manfaat untuk objek penelitian

- a. Sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan kualitas belajar-mengajar.
- b. Membantu dan mempermudah dalam menjalankan proses pembelajaran yang sudah berjalan.

3. Manfaat untuk pembaca

- a. Memahami dan mengetahui tentang proses *E-learning* yang lebih fleksibel dalam segi ruang, waktu dan tempat.
- b. Menambah wawasan berbahasa Korea dengan *E-learning* yang dapat dipelajari kapan pun dan di mana pun.

1.3. Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang penulis gunakan dalam metode pengembangan perangkat lunak menggunakan model *waterfall* Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2016:29). Yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang di hasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logis dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang di hasilkan sesuai dengan yang di inginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk

membuat perangkat lunak baru.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data dengan menggunakan :

1. Pengamatan

Penulis melakukan pengamatan pada *web E-learning* yang sudah ada dan dari kegiatan pengamatan dapat diketahui apa saja kekurangan yang ada pada sistem program tersebut.

2. Wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan melakukan tanya jawab pada pihak yang terkait. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara langsung dengan pihak SEKAI ELITE Education & Training Center.

3. Studi Pustaka

Pengumpulan data di dapat dengan cara mengumpulkan data-data untuk mendukung proses komputerisasi sistem. Dalam hal ini penulis menggunakan buku dan referensi- referensi yang berhubungan dengan judul yang diambil.

1.4. Ruang Lingkup

Pada Penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis membatasi pembahasan permasalahan yaitu dari pengunjung meliputi *home* lalu *member* meliputi *register*, *login*, *materi*, *profile*, *kuis*, *diskusi*. Sedangkan dari *tutor* meliputi *login*, data kategori, data materi, *diskusi* dan data *kuis*. Dengan catatan *member* di harus kan untuk *login* terlebih dahulu dan dapat men-*download* file materi pdf yang ada.



UNIVERSITAS