

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang sudah semakin berkembang mempengaruhi kebiasaan dan juga kehidupan sehari-hari. Teknologi Informasi sudah menjadi bagian yang sangat penting di era digital seperti sekarang, salah satu penerapannya yaitu dalam dunia pendidikan atau pembelajaran. Dalam penerapannya seperti pada perguruan tinggi dan institusi pendidikan yang lain dimana fasilitas internet dan sistem informasi menjadi peran utama dalam memberikan pelayanan informasi kepada mahasiswa, dosen, alumni dan juga masyarakat. Layanan informasi di dalam dunia pendidikan memberikan beberapa kemudahan seperti untuk bisa diakses dimana saja dan kapan saja.

Pada jaman sekarang kegiatan belajar mengajar sudah beralih menjadi sistem pembelajaran online yang biasa disebut dengan online *learning* (*E-learning*). *E-Learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk melakukan pembelajaran (Santosa,dkk. 2021). Penggunaan media pembelajaran online *learning* atau *E-learning* pada perguruan tinggi dan institusi pendidikan sudah banyak digunakan sebagai sarana untuk membantu mahasiswa menerapkan proses pembelajaran secara maksimal (Puji Astuti,dkk. 2018). Selain itu *E-learning* juga digunakan sebagai media pembelajaran kegiatan proses belajar kegiatan magang dari perusahaan atau kantor yang bekerja sama untuk melakukan pembelajaran online.

PT. Otak Kanan merupakan salah satu perusahaan yang juga mulai merencanakan pembelajaran secara online menggunakan *E-Learning* untuk membantu mahasiswa ataupun siswa yang sedang magang disana. Kegiatan proses belajar mengajar magang saat ini masih harus datang ke perusahaan atau kantor, tentunya ini belum maksimal dalam proses pembelajaran magang berlangsung. Pengembangan perangkat lunak atau aplikasi pembelajaran secara online yang sedang dikembangkan di PT. Otak Kanan yaitu *E-learning* Sigarda. Selain melakukan pengembangan dari perangkat lunak atau aplikasi pembelajaran yang akan digunakan nanti juga diperlukan pengujian perangkat lunak.

Pengujian perangkat lunak juga menjadi salah satu hal yang sangat penting dilakukan untuk mencapai standart kualitas sistem aplikasi yang akan digunakan nantinya. Selain itu pengujian juga dilakukan untuk memastikan fitur dan fungsi dari perangkat lunak sudah benar dan mencegah dari kesalahan yang mungkin terjadi selama pengembangan perangkat lunak atau aplikasi tersebut. Beberapa metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah *Blackbox Testing* dan *System Usability Scale*. Penggunaan metode *Blackbox Testing* dilakukan untuk mengetahui dan memastikan fungsionalitas dari aplikasi yang telah dikembangkan. Selain metode *Blackbox Testing* ada satu metode yang digunakan dalam pengujian aplikasi *E-Learning* Sigarda PT. Otak Kanan yaitu *System Usability Scale* yang penerapannya digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terkait perangkat lunak atau aplikasi *E-Learning* Sigarda PT. Otak Kanan. Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka laporan magang ini diusulkan sebuah topik penelitian dengan judul " Pengujian Sistem *E-Learning* PT. Otak Kanan Menggunakan Metode *Blackbox Testing* dan *System Usability Scale* (SUS) ".

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum dan manfaat dari penyelenggaraan kegiatan magang adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta menambah pengalaman kerja bagi mahasiswa tentang kegiatan perusahaan, industri, instansi dan atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat magang.
- b. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan yang sering dijumpai di lapangan atau tempat magang dengan yang diperoleh di kampus saat perkuliahan.
- c. Mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki baik itu secara akademis maupun yang non akademis.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus dari penyelenggaraan kegiatan magang adalah mampu menyediakan aplikasi untuk media pembelajaran PT. Otak Kanan dengan berbasis website yang akan digunakan oleh mahasiswa atau siswa ketika magang di PT. Otak kanan Surabaya. Aplikasi media pembelajaran ini mempunyai beberapa fitur seperti berikut:

- a. Melihat semua program yang tersedia di PT. Otak Kanan.
- b. Melihat semua testimonial dari mahasiswa atau siswa yang sudah pernah magang di PT. Otak Kanan.
- c. Mengisi Logbook harian magang.

1.2.3 Manfaat Magang

Dengan adanya kegiatan magang bagi mahasiswa ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis.
 - a. Sebagai salah satu syarat dalam menempuh studi D4-Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
 - b. Untuk menambah pengetahuan serta pengalaman di dunia kerja yang sesungguhnya.
 - c. Melatih diri mahasiswa menjadi lebih disiplin, tanggung jawab, dan membentuk mahasiswa yang berkarakter.
2. Bagi Politeknik Negeri Jember.
 - a. Sebagai bahan untuk evaluasi kurikulum yang telah diajarkan, sehingga dapat menyesuaikan dengan tenaga kerja yang berkompeten dalam bidangnya.
 - b. Sebagai media untuk pengenalan Instansi pendidikan Program Studi D4-Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
3. Bagi Instansi atau Perusahaan Magang.

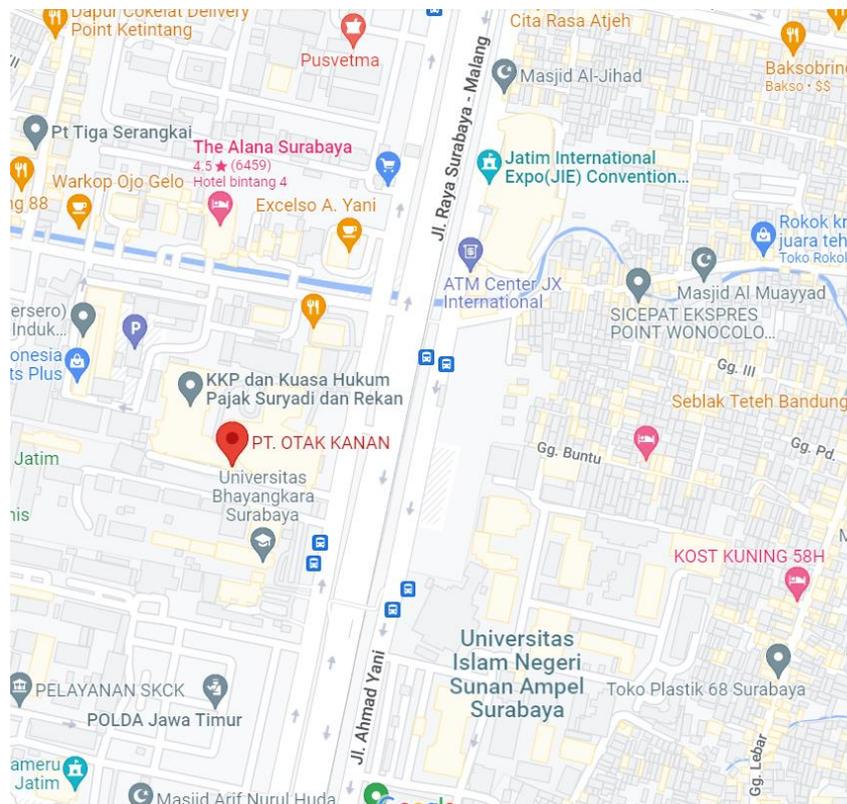
- a. Sebagai sarana untuk kerjasama antara perusahaan atau instansi magang dengan Jurusan Teknologi Informasi.
- b. Dapat menjadi bahan masukan bagi perusahaan untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil pengkajian dan analisis yang dilakukan mahasiswa selama Magang.

1.3 Lokasi dan Waktu

Untuk lokasi dan waktu pelaksanaan kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

1. Lokasi Magang.

Lokasi kegiatan magang di Kantor PT. Otak Kanan berada di Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No.88, Ketintang, Kec. Gayungan, Kota SBY, Jawa Timur 60234.



Gambar 1. 1 Peta lokasi Magang PT. Otak Kanan

2. Waktu Magang.

Kegiatan magang di PT. Otak Kanan ini dilaksanakan mulai tanggal 05 September 2022 s/d 16 Januari 2023.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan magang ini adalah dengan menggunakan metode diskusi secara langsung dengan pembimbing lapang mengenai pengerjaan aplikasi media pembelajaran PT. Otak Kanan dan diskusi selama magang berlangsung.