

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia memerlukan tenaga kerja yaitu sumber daya manusia yang berkualitas dan potensial. Mahasiswa yang akan menyelesaikan studi sarjana mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku perkuliahan untuk mengatasi masalah yang terjadi di lapangan. Maka dari itu, diperlukan inovasi untuk menerapkan teori pada realita yang ada di lapangan.

Menurut Anggi (dalam Gaál, Szabó, Obermayer, & Csepregi, 2015) pendidikan itu dapat dikatakan sebagai proses transfer ilmu (*sharing knowledge*), nilai, dan pembentukan kepribadian antar sumber daya manusia dengan segala aspek yang dicakupnya. Magang atau yang biasa disebut dengan kerja praktik bagi mahasiswa penting dilaksanakan untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan etika pergaulan di lingkungan kerja.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran. Industri *website* telah tumbuh pesat di dunia digital saat ini yang dimana membutuhkan sistem yang dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui berbagai *website* pembelajaran dan sistem administrasi telah tersedia baik dari pemerintah maupun pihak swasta. Munculnya beberapa *platform* pendidikan menambah variasi model pembelajaran selama belajar kerja praktik di setiap perusahaan.

PT Pupuk Indonesia (Persero) merupakan produsen pupuk Urea terbesar di Asia dan tercatat dalam 10 besar produsen pupuk Urea di dunia. Pada tahun 2017, total aset perusahaan mencapai Rp 128,49 triliun dan total kapasitas produksi pupuk mencapai 12,6 juta ton per tahun. PT Pupuk Indonesia (Persero) dan sepuluh anak perusahaannya merupakan produsen pupuk terbesar di Asia, yang meliputi pupuk Urea, NPK, ZA, Organik, dan SP-36. Pupuk-pupuk tersebut tersebar di pulau Jawa, Sumatera, dan dua Kalimantan. Kegiatan operasional Pupuk Indonesia *Group* meliputi industri pupuk, petrokimia, agrokimia, uap panas dan listrik, pengangkutan dan distribusi, perdagangan, serta EPC (*Engineering, Procurement and Construction*). Tujuan utama perusahaan ini adalah memperkuat ketahanan pangan nasional dan merekonstruksi sistem agribisnis dalam negeri.

Website pembelajaran dan administrasi merupakan sebuah platform atau situs web yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran dan administrasi di lingkungan pendidikan maupun perusahaan. Situs web ini dapat digunakan peserta kerja praktik oleh perusahaan dari staf administrasi diklat untuk mengakses

informasi penting seperti, pengumuman, tugas, materi pembelajaran, dan pengaturan administrasi lainnya.

Administrasi absensi sangat penting dalam setiap organisasi, baik itu perusahaan, sekolah, atau instansi pemerintah. Hal ini karena administrasi absensi membantu memastikan kehadiran dan kedisiplinan karyawan atau pegawai dalam melaksanakan tanggung jawab mereka. Dengan adanya administrasi absensi, perusahaan atau instansi dapat memantau jadwal kerja dan waktu kerja karyawan atau pegawainya secara efektif, sehingga dapat meminimalkan absensi yang tidak terjadwal dan meningkatkan produktivitas kerja. Selain itu, administrasi absensi juga membantu memenuhi kebutuhan data untuk proses penggajian dan pemenuhan hak karyawan atau pegawai, seperti cuti dan izin. Oleh karena itu, menjaga dan memperbarui administrasi absensi secara teratur sangat penting yang berguna menghindari kecurangan dan mempercepat input data.

Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan website pembelajaran ini adalah model ADDIE. Model ini merupakan salah satu model pengembangan yang sistematis. Menurut Mulyatiningsih (2012) model ADDIE terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: (1) Analisis (*analysis*), (2) Desain (*design*), (3) Pengembangan (*development*), (4) Implementasi (*implementation*), dan (5) Evaluasi (*evaluation*). Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dalam mengembangkan website pembelajaran dan administrasi ini diharapkan dapat menunjang validitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta kerja praktik di masing masing kompartemen (divisi).

Berdasarkan perizinan dengan Muhammad Refi selaku mentor dan Staff

Pengelolaan Pembelajaran dan Manajemen Pengetahuan dan Sendi Fitra Widyarti selaku staff Pengelolaan Pembelajaran di PT Pupuk Indonesia pada tanggal 10 September 2022, serta Mohammad Ramadhani selaku staff diperoleh informasi bahwa pembelajaran peserta magang dan administrasi presensi pada pembelajaran untuk peserta kerja praktik tergolong masih tidak optimal secara keseluruhan.

Administrasi untuk absensi hanya menggunakan media konvensional menggunakan kertas dan harus melakukan konfirmasi secara manual untuk absensi para peserta kerja praktik diperusahaan. Pembelajaran antara mentor dengan peserta kerja praktik masih tergolong konservatif dengan satu arah saja. Peserta kerja praktik dan mentor memiliki akses *smartphone* pribadi dan laptop untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan kerja praktik. Melihat kondisi tersebut, peneliti memberikan solusi alternatif melalui pengambilan kuesioner untuk mengetahui penggunaan website pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta kerja praktik yang mendominasi adalah artikel pada Lampiran 13. Artikel yang dikemas dalam tampilan yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran peserta kerja praktik.

Kaitan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa website pembelajaran dapat mempermudah penyebaran materi pembelajaran dan fitur mengenai data informasi serta Arsip Sejarah Perguruan Tinggi Seni di Indonesia. Proyek ini menghasilkan website untuk mengakses kebutuhan pembelajaran (Trihanondo dan Endriawan, 2019). Penelitian lain juga menyatakan penelitian dengan judul Pengembangan Sistem Informasi Kehadiran Siswa Berbasis Website, proyek ini menghasilkan website untuk mengakses kebutuhan pembelajaran yaitu absensi.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif serta Model Pembuatan Website ADDIE sangat layak digunakan (Florensius, 2022). Pada akhirnya belum pernah dilaksanakan penggabungan penelitian mengenai pengembangan website pembelajaran dan administrasi hingga saat ini.

Bedasarkan informasi yang ada diperusahaan adalah kurangnya media administrasi absensi dan proses transfer ilmu pembelajaran, hal ini dikarena kurang adanya *platform* yang sesuai. Perlu adanya dilakukan inovasi yang mampu untuk menunjang proses pembelajaran dan administrasi menjadi efisien.

Diharapkan untuk para peserta kerja praktik dan mentor termotivasi untuk menggunakan media ini secara mandiri dan proses transfer ilmu terkait budaya perusahaan akan lebih mudah tersampaikan. Pada penelitian ini akan dibuat sebuah *website* Pembelajaran dan Administrasi menggunakan metode ADDIE dan disimpulkan menjadi judul **“Pengembangan Website Pembelajaran dan Administrasi untuk Peserta kerja praktik PT Pupuk Indonesia (Persero)”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- a. PT Pupuk Indonesia belum memiliki website untuk memberikan informasi berupa artikel kepada peserta kerja praktik.
- b. Website pembelajaran yang digunakan oleh peserta dalam belajar masih sebatas media konvensional.
- c. Belum optimalnya penggunaan fitur administrasi untuk presensi para peserta.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemukan, oleh karena itu perlu adanya pembatasan masalah agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang diidentifikasi. Batasan masalah dalam penelitian ini berfokus pada *development* website pembelajaran dan administrasi pada PT Pupuk Indonesia (Persero) yang digunakan oleh perusahaan untuk peserta kerja praktik dalam mempelajari muatan kompetensi Budaya Perusahaan dan sistem administrasi absensi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang dapat ditentukan yaitu:

1. Bagaimanakah proses rancang bangun mengembangkan website pembelajaran dan administrasi untuk peserta kerja praktik di PT Pupuk Indonesia (Persero)?
2. Bagaimanakah hasil uji validitas website pembelajaran dan administrasi untuk peserta kerja praktik di PT Pupuk Indonesia (Persero)?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka

tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun website pembelajaran dan administrasi untuk peserta kerja praktik di PT Pupuk Indonesia (Persero).
2. Untuk mendeskripsikan validitas website pembelajaran dan administrasi untuk peserta kerja praktik di PT Pupuk Indonesia (Persero).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagaiberikut:

1. Manfaat Teoritis

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa sumbangan pemikiran mengenai penggunaan bahan ajar digital pembelajaran berbasis *website* pembelajaran. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat memberikan data empiris sebagai kontribusi pada kajian keilmuan tentang pengembangan website untuk pembelajaran dan administrasi di lembaga.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Kerja Praktik

Pengembangan website pembelajaran dan administrasi diharapkan dapat membantu peserta kerja praktik untuk memudahkan

dalam memahami pelajaran setiap kompartemen divisi terutama dalam hal belajar individual, serta dapat membangkitkan motivasi peserta kerja praktik untuk mendalami peran mereka dalam belajar praktik di perusahaan.

b. Bagi Mentor

Pengembangan bahan ajar digital ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi mentor untuk membuat artikel daring yang informatif, efektif, dan efisien, dan mentor tidak hanya menggunakan media konvensional dalam bimbingan serta pengadministrasian absensi sehingga lebih cepat dan efisien.

c. Bagi Peneliti dan Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu Pengembangan website pembelajaran dan administrasi yang berisikan narasi berbentuk *blog*, video, audio, serta gambar. Produk *website* pembelajaran interaktif ini akan dikembangkan menggunakan framework Bootstrap serta pendukung Laravel dan beberapa aplikasi *Xampp*, *Visual Studio Code*, *MySQL* untuk menunjang kebutuhan *build* serta software grafis yaitu Figma untuk membantu tampilan ilustrasi dari *website*.

Dalam *website* pembelajaran ini terdapat bagian-bagian, yang meliputi:

1. Produk yang sudah jadi berbentuk *website* yang dapat digunakan sebagai website resmi untuk para peserta kerja praktik di PT Pupuk Indonesia
2. Domain yang digunakan menggunakan domain terbatas.
3. Website dikembangkan menggunakan *template* Bootstrap 5 dan Laravel yang sesuai dengan kebutuhan *user* yang memungkinkan untuk kenyamanan peserta kerja praktik.
4. Proses pembuatan sistem dilakukan dengan *framework* Laravel versi 8 dan Bootstrap versi 5, dengan bahasa pemrograman PHP serta basis data MySQL , kode *editor* menggunakan *Visual Studio Code*, dan peramban web menggunakan *Google Chrome*.
5. Website dapat diakses fleksibel dengan koneksi internet yang baik.
6. Website dilengkapi *management* artikel dan galeri berupa teks, ilustrasi, dan video.
7. Sasaran produk yaitu mahasiswa yang melakukan kerja praktik di PT Pupuk Indonesia.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran atau informasi yang berfungsi untuk

membantu mentor dari perusahaan dalam meningkatkan dan pengetahuan peserta kerja praktik dan dapat memacu peserta kerja praktik untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran website ini merupakan salah satu alternatif sumber belajar peserta Kerja praktik dalam membantu kegiatan Kerja praktik pada artikel dan administrasi, yaitu:

1. Dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini, diharapkan dapat merangsang dan menarik perhatian peserta Kerja praktik dalam mengikuti pembahasan budaya perusahaan, administrasi perusahaan dan lain-lain.
2. Dengan menggunakan media website tidak dibatasi dengan ruang dan waktu.
3. Pengembangan media website membahas artikel terkait perusahaan dengan demikian adanya website ini untuk mengembangkan SDM dari bidang teknologi pendidikan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan website pembelajaran dan administrasi ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1. Dapat membantu mentor dalam menerangkan informasi tentang perusahaan untuk kebutuhan pembelajaran para peserta kerja praktik;
2. Dapat mempermudah peserta kerja praktik dalam mempelajari struktur organisasi, budaya perusahaan, hingga artikel sesuai dengan divisi mereka;

3. Pembelajaran akan menjadi lebih efisien untuk memudahkan pembelajaran mandiri untuk para peserta kerja praktik.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan website pembelajaran dan administrasi ini yaitu:

1. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga website dalam penelitian pengembangan tidak dilengkapi dengan beberapa fitur.
2. Website dalam penelitian ini hanya dapat digunakan jika terhubung dengan koneksi internet.
3. Administrasi absensi dalam penelitian ini menggunakan fitur *template open source* dari Bootstrap.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman dan menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Web, adalah sistem untuk mengakses, memanipulasi, dan mengunduh dokumen hipertaut yang terdapat dalam komputer yang dihubungkan melalui internet (KBBI, 2016).
2. Model ADDIE merupakan model yang digunakan dalam merancang website pembelajaran dan administrasi, model ini terdiri dari 5 langkah, yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

3. Bootstrap adalah sebuah *framework* untuk CSS dan bersifat *open source* yang dibuat oleh Mark Otto dan Jacob Thornton.
4. PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa *script* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis.
5. Budaya perusahaan dapat didefinisikan sebagai perangkat sistem nilai-nilai (*values*), keyakinan-keyakinan (*beliefs*), asumsi-asumsi (*assumptions*), atau norma-norma yang telah lama berlaku, disepakati dan diikuti oleh para anggota suatu perusahaan sebagai pedoman perilaku dan pemecahan masalah-masalah perusahaannya. Budaya perusahaan juga disebut budaya organisai, yaitu seperangkat nilai-nilai atau norma-norma yang telah relatif lama berlakunya, dianut bersama oleh para anggota perusahaan (karyawan) sebagai norma perilaku dalam menyelesaikan masalah-masalah perusahaan (Korporat).

