

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah mempengaruhi alat bantu dalam mengajar di berbagai lembaga pendidikan. Salah satu teknologi tersebut adalah *Learning Management System (LMS)*. *Learning Management System (LMS)* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara *online*. *Learning Management System (LMS)* saat ini telah banyak digunakan oleh berbagai lembaga pendidikan seperti *E-Learning* Polbeng, Dicoding, Ruang Guru, *Digital Talent*, dan sebagainya. *Learning Management System* tidak hanya bisa digunakan sebagai media pembelajaran terkurikulum saja, namun juga bisa mencakup bidang yang lebih luas seperti pembelajaran di bidang karir, contohnya belajar menjahit, memasak, teknik berwirausaha dan lain sebagainya.

Pengambilan keputusan karir merupakan proses yang kompleks, dimana ditemukan berbagai kesulitan yang dialami individu ketika menentukan keputusan karir (Germeijs dan Verschueren, 2006). Pada penelitian yang dilakukan oleh Ruseno Arjangga dengan judul “Identifikasi Permasalahan Pengambilan Keputusan Karir Remaja” memiliki hasil dari 566 remaja 44,7 persen remaja masih mengalami kesulitan dalam pengambilan keputusan karir, 32.51 persen mengalami tingkat kesulitan sedang. Dari pernyataan dan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa lulusan sekolah menengah atas sederajat termasuk individu yang kesulitan dalam menentukan karir, dimana hal itu akan berdampak buruk untuk masa depan para lulusan sekolah menengah atas sederajat saat ini. Contohnya mereka yang tidak dapat menemukan karir yang tepat akan mengambil jalur pendidikan atau pekerjaan yang tidak sesuai dengan bakat yang dimiliki. Hal tersebut akan mempengaruhi efektivitas mereka dalam menempuh pendidikan atau pekerjaan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dibutuhkan sebuah *Learning Management System* (LMS) dengan nama “KarirMu” yang menyediakan media pembelajaran dari berbagai macam karir yang ada. Sistem ini dirancang menggunakan *framework* Laravel. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *Learning Management System* KarirMu bagi siswa menengah atas sederajat menggunakan metode *extreme programming*. Aplikasi ini nantinya akan memberikan jalur belajar bagi lulusan sekolah sederajat untuk menentukan karir.

Phie Chyan (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Rancang Bangun Learning Management System Sebagai Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh”. Pada tahun 2018, angka partisipasi kasar pendidikan tinggi di Indonesia mencapai 33,3%. belum mendekati target nasional di 50% pada tahun 2024. Tujuan Penelitian ini adalah untuk merancang Learning Management System (LMS) untuk mendukung penerapan pembelajaran jarak jauh dan mampu mendukung penyusunan, penggandaan dan distribusi bahan ajar, proses penilaian belajar dalam berbagai bentuk model evaluasi belajar dan mendukung interaksi antara pengajar dan siswa melalui berbagai bentuk interaksi menggunakan media audio visual. Hasil yang diperoleh adalah sebuah LMS yang mampu memenuhi kebutuhan belajar mengajar secara jarak jauh maupun *blended learning* yang telah diimplementasikan dalam lingkungan Universitas Atma Jaya Makassar. Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Waterfall*.

Adi Supriyatna (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Metode *Extreme Programming* Pada Pembangunan *Web* Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja”. Saat ini proses penerimaan dan ujian seleksi peserta pelatihan kerja pada balai latihan kerja masih dilakukan dengan cara konvensional, peserta harus mendatangi lokasi balai latihan kerja untuk melakukan pendaftaran dan mengikuti ujian seleksi, dampaknya hal ini menjadi salah satu hambatan bagi masyarakat yang ingin mengikuti program pelatihan kerja. Selain itu kurangnya penyebaran informasi kepada masyarakat tentang periode penerimaan peserta pelatihan kerja yang dilaksanakan oleh balai latihan kerja. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah aplikasi berbasis *web* dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang bermanfaat bagi masyarakat untuk memudahkan dalam

proses pendaftaran dan pelaksanaan ujian seleksi menjadi peserta pelatihan kerja. Serta diharapkan dapat meminimalkan hambatan yang selama ini terjadi. Hasil penelitian ini berupa aplikasi penyebaran informasi dan ujian seleksi peserta pelatihan berbasis *web* yang dapat memberikan kemudahan kepada calon peserta untuk mendapatkan informasi terkait balai latihan kerja, melakukan pendaftaran sampai dengan melakukan ujian seleksi. Metode perancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Extreme Programming*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dapat dirumuskan yaitu bagaimana merancang *Learning Management System* KarirMu bagi siswa menengah atas sederajat menggunakan metode *extreme programming*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan pada penelitian ini adalah aplikasi *Learning Management System* (LMS) hanya dibangun pada sisi *backend*, sisi admin, dan sisi siswa (Website).

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *Learning Management System* KarirMu bagi siswa menengah atas sederajat menggunakan metode *extreme programming*.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah memberikan sarana belajar bagi lulusan sekolah sederajat untuk dapat menentukan karir yang tepat bagi mereka.