

**RANCANG BANGUN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM***  
**LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN**  
**(Studi Kasus: Bumi Kreatif Institute)**

**SKRIPSI**

**DERY AHMAD KAMALINO**

**17185134**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**  
**UNIVERSITAS NUSA PUTRA**  
**SUKABUMI**  
**2020**

## **ABSTRACT**

*Learning at the LKP Bumi Kreatif Institute still uses conventional methods, so learning will not be carried out if students and instructors do not meet face to face. If a natural disaster occurs like the Covid-19 Pandemic, then LKP Bumi Kreatif Institute cannot operate because all compulsory education activities are at home. The author quoted from UNESCO the impact of Covid-19 on world education, namely "In April, 1.6 billion students were closed from schools, universities and other educational institutions, in order to realize the rate of spread of Covid-19. This figure is about 90% of the total student population in the world [1]". Thus the authors offer a solution to make a Learning Management System Application so that the LKP Bumi Kreatif Institut can operate again. Learning Management System is a system for online learning activities that has the scope of administration, delivery of material, and communication. So that learning will be packaged by means of multimedia (text, animation, video, sound) in the LMS will accelerate the process of mastering science and technology which can improve the quality of learning optimally. For this reason, the author will create a Learning Management System Design Building at the Creative Earth LKP Institute, thus in the learning process students do not need to be regulated directly by the instructor.*

**Keywords:** *LMS, Web, Creative Earth LKP Institute.*

## **ABSTRAK**

Pembelajaran di LKP Bumi Kreatif Institute masih menggunakan cara konvensional, sehingga pembelajaran tidak akan terlaksana jika siswa dan instruktur tidak bertatap muka langsung. Jika terjadi bencana alam seperti halnya Pandemi Covid-19, maka LKP Bumi Kreatif Institute tidak dapat beroperasi karena semua kegiatan mengharuskan belajar di rumah. Penulis mengutip dari UNESCO dampak Covid-19 untuk dunia pendidikan yaitu “Pada bulan April, 1,6 miliar pelajar diliburkan dari mulai sekolah, universitas, dan lembaga pendidikan lainnya, demi menekan laju penyebaran Covid-19. Angka tersebut yaitu sekitar 90% dari seluruh populasi siswa di dunia [1]”. Dengan demikian penulis menawarkan solusi membuat Aplikasi *Learning Management System* agar LKP Bumi Kreatif Institute bisa beroperasi kembali. *Learning Management System* adalah sistem untuk kegiatan belajar secara online yang mempunyai ruang lingkup administrasi, penyampaian materi, dan komunikasi. Sehingga pembelajaran akan dikemas dengan cara multimedia (teks, animasi, video, suara) yang ada pada *LMS* akan mempercepat (akselerasi) proses penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran secara optimal. Untuk itu penulis akan membuat Rancang Bangun *Learning Management System* di LKP Bumi Kreatif Institute, dengan demikian dalam proses belajar siswa tidak perlu tatap muka secara langsung dengan instruktur.

**Kata Kunci:** *LMS, Web, LKP Bumi Kreatif Institute.*

## **BAB I PENDAHULUAN**

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia industri semakin meningkat dari mulai era industri 1.0 sampai di era industri 4.0 seperti saat ini yang mengharuskan kita mengupgrade setiap kegiatan agar terkoneksi dengan internet, seperti halnya kegiatan di perusahaan, di rumah sakit, bahkan di dunia pendidikan sekalipun, sehingga internet sangat penting demi mempermudah setiap kegiatan tersebut [2].

Khususnya dalam dunia pendidikan untuk mempermudah proses pembelajaran dapat menggunakan *Learning Management System* yang bisa menghasilkan sebuah proses sistem informasi yang mudah, cepat, dan tak terbatas oleh waktu, seperti halnya proses pembelajaran, pengarsipan data, dan keuangan. Semua itu merupakan dampak positif dalam penggunaan internet di dunia pendidikan.

Setiap lembaga pendidikan dalam melaksanakan kegiatannya pasti memiliki proses yang berbeda-beda, seperti halnya di Lembaga Kursus Dan Pelatihan Bumi Kreatif Institute. Disini penulis mencoba menganalisis proses kegiatan yang ada di Lembaga Kursus dan Pelatihan Institute [3].

Lembaga Kursus Dan Pelatihan Bumi Kreatif Institute ini bergerak di bidang Pertanian, Kewirausahaan, dan Ekonomi Kreatif. Adapun untuk bidang Pertanian ada Pelatihan Hidroponik, untuk bidang Kewirausahaan yaitu Pelatihan Pendamping Wirausaha, dan untuk Ekonomi Kreatif ada Pelatihan Pembuatan Moci dan Pelatihan Pembuatan Kue Pesta.

Dari hasil analisis penulis dengan menggunakan metode wawancara langsung dengan pihak terkait, proses kegiatan Lembaga Kursus dan Pelatihan Bumi Kreatif Institute Sukabumi Masih menggunakan cara konvensional. Sehingga dalam proses pembelajaran hanya bisa dilakukan jika siswa dan instruktur melakukan tatap muka secara langsung, dengan demikian tidak menutup kemungkinan ketika terjadi bencana alam seperti Pandemi Covid-19 yang mengharuskan belajar di rumah sehingga mengakibatkan LKP Bumi Kreatif Institute ini tidak beroperasi [1].

Untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis bermaksud untuk membuat bahan penelitian skripsi dengan judul **Rancang Bangun *Learning Management System* di Lembaga Kursus Dan Pelatihan Bumi Kreatif Institute.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Analisis *LMS* di LKP Bumi Kreatif Institute.
2. Bagaimana Perancangan *LMS* di LKP Bumi Kreatif Institute.
3. Bagaimana Implementasi Prototipe *LMS* di LKP Bumi Kreatif Institute.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian ini tidak terlalu luas dan terarah, maka ruang lingkup penelitian seputar *LMS* ini dibatasi sebagai berikut :

1. Obyek Penelitian dilakukan hanya di LKP Bumi Kreatif Institute.
2. Hanya membahas mengenai proses pembelajaran di LKP Bumi Kreatif Institute.
3. Hanya menangani sistem pembayaran peserta kursus dan pelatihan yang ada di LKP Bumi Kreatif Institute.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian seputar *LMS* ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis sistem pembelajaran pada Kursus dan Pelatihan yang ada di LKP Bumi Kreatif Institute.
2. Untuk menghasilkan aplikasi *Learning Management System* yang bisa membantu masalah di LKP Bumi Kreatif Institute.
3. Untuk implementasi aplikasi *Learning Management System* yang telah dibuat di LKP Bumi Kreatif Institute.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat membantu dan mempermudah proses pembelajaran di LKP Bumi Kreatif Institute.
- 2) Dapat membantu dan mempermudah pengembangan LKP Bumi Kreatif Institute.
- 3) Untuk dijadikan referensi penelitian selanjutnya dalam pengembangan sistem supaya lebih baik lagi.
- 4) Sebagai syarat menyanggah gelar strata satu di Universitas Nusa Putra.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistem penulisan dalam penelitian ini akan di jelaskan kedalam setiap bab dengan pembagian bab sebagai berikut :

### **BAB 1 : Pendahuluan**

Pendahuluan merupakan bagian pertama dari skripsi, yang terdiri dari : (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) batasan masalah (4) tujuan penelitian dan (5) manfaat penelitian (6) sistematika penulisan.

### **BAB II : Tinjauan Pustaka**

Isi dari bab ini adalah tentang teori-teori yang digunakan saat penelitian sehingga penelitian ini tidak dinyatakan plagiat. Adapun penambahan atau perubahan isi dari tiap-tiap bab ini memungkinkan bila selama penelitian berlangsung ditemukan perkembangan teori, hukum, dalil, teorema, aksioma, formula, asumsi atau lainnya sehingga kerangka teori atau kerangka pemikiran rekayasa pun berubah.

### **BAB III : Metodologi Penelitian**

Isi dari bab ini adalah metode yang digunakan saat penelitian, maka peneliti harus mempertanggung jawabkan dan memberikan argumentasi yang cukup bahwa metodologi yang di gunakan sesuai rencana analisis. Jika terjadi perubahan maka harus sesuai dengan metode yang akan dilaksanakan, sehingga Skripsi ini jauh dari kesalahan yang tidak di inginkan.

#### **BAB IV : Hasil dan Pembahasan**

Pada prinsipnya bahwa suatu penelitian bersifat khas, tidak ada duanya. Oleh karenanya dalam pengaturan sistematika penulisan tidak dilakukan pada keseluruhan bab. Isi dari bab ini terdiri dari beberapa bab yang terpisah sesuai dengan karakteristik penelitian dan keperluan peneliti untuk menyampaikan kegiatan dan hasil penelitiannya. Pada prinsipnya peneliti harus melakukan seluruh tahapan yang tercantum dalam metode penelitiannya. Dengan demikian pembagian babnya dapat disusun berdasarkan tahapan atau gabungan dari beberapa tahapan yang tercantum dalam metode penelitian. Dengan demikian pembagian babnya dapat disusun berdasarkan tahapan atau gabungan dari beberapa tahapan yang tercantum dalam metode penelitian. Nama bab disesuaikan dengan isi bab, dalam arti tidak harus sama dengan yang tertulis dalam metode penelitian. Uraikan alat yang digunakan, data yang terlibat, pihak yang terlibat, waktu dan tempat yang digunakan, pengujian yang telah dilakukan, dan semua langkah-langkah yang dilakukan peneliti hingga diperoleh hasil penelitian. Hasil penelitian sebaiknya muncul sebagai bab tersendiri yang kemudian diikuti bab pembahasan hasil penelitian.

#### **BAB V : Penutup**

Bab ini berisi ringkasan dari bab sebelumnya, yakni bab tentang pembahasan hasil penelitian yang membahas tentang ketercapaian tujuan penelitian. Melalui bab ini pembaca dengan mudah dapat memahami, bahwa penelitian telah menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan atau belum. Oleh sebab itu sebaiknya cara penyajiannya disesuaikan dengan format penyajian di rumusan masalah maupun di tujuan penelitian. Jadi bab ini bukan merupakan ringkasan penelitian. Apabila hasilnya tidak semua teratasi, atau banyak kendala yang dihadapi, maka penulis dapat menyampaikannya sebagai saran penelitian untuk ditindaklanjuti peneliti selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Indonesia, "Majalah," 13 Juli 2020. [Online]. Available: <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-53385718>.
- [2] D. B. P, "Sejarah Revolusi Industri 1.0 Hingga 4.0," Menara Ilmu Otomasi Departemen Teknik Elektro dan Informatika Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada, 9 October 2018. [Online]. Available: <https://otomasi.sv.ugm.ac.id/2018/10/09/sejarah-revolusi-industri-1-0-hingga-4-0/>. [Accessed 10 Juni 2020].
- [3] R. K.Ellis, *A Field Guide to Learning Management System*, 2001.
- [4] T. Muhammad, "Perancangan Learning Management System Menggunakan Konsep Computer Supported Collaborative Learning," *Jurnal Produktif*, vol. Vol 1, no. <https://pdfs.semanticscholar.org>, pp. 35-48, 2017.
- [5] Yakub, *PENGANTAR SISTEM INFORMASI*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.
- [6] S. d. M. B. Romney, *Sistem Informasi Akuntansi*, 13 ed., Jakarta, 2015.
- [7] A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi, 2003.
- [8] Jogyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori*, Yogyakarta: Andi Offset, 1998.
- [9] A.-B. B. Ladjamudin, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- [10] B. Hartono, *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- [11] D. D. D. d. K. N. Fauzi, *Sistem Informasi Manajemen*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013.
- [12] Jogyanto, *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan*, Yogyakarta: Andi, 2005.
- [13] J. H. d. Mustakini, *Sistem Informasi Teknologi*, Andi Offset: Yogyakarta, 2009.

- [14] Kertahadi, Sistem Informasi Manajemen, Jakarta: PT Pustaka Binaman Pressindo, 2007.
- [15] J. A. O. George M. Marakas, Pengantar Sistem Informasi, Jakarta: Salemba Empat, 2017.
- [16] S. d. M. Raymond, Sistem Informasi Manajemen, Jakarta: Salemba Empat, 2007.
- [17] Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi, Yogyakarta: Andi, 2015.
- [18] Rusman, Model - Model Pembelajaran, Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2012.
- [19] Hermawan dan Ahmadi, E-Business & E-Commerce, Yogyakarta: Andi, 2013.
- [20] Beki, Mahir Membuat Website dengan Adobe, Yogyakarta: Andi, 2015.
- [21] M. L. Rahmadi, Tips Membuat Website tanpa Coding & Langsung, Yogyakarta: Andi, 2013.
- [22] Fathansyah, Basis Data, Bandung: Informatika, 2007.
- [23] Y. Kustiyaningsih, Pemrograman Basis Data berbasis Web Menggunakan PHP dan Mysql, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- [24] B. Raharjo, Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL,, Bandung: Informatika, 2011.
- [25] Kadir, Abdul, Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL, Yogyakarta: Andi, 2008.
- [26] M. Arief, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql, Yogyakarta: Andi, 2011.
- [27] W. Komputer, Panduan Aplikasi Dan Solusi (PAS) Membuat Aplikasi Client Server Dengan Visual Basic 2008, Yogyakarta: Andi Offset, 2010.
- [28] S. d. Suhardjono, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- [29] Jogiyanto, Analisis dan Rancangan Sistem Informasi: pendekatan terstruktur

teori dan praktek aplikasi bisnis, Yogyakarta: Andi, 2010.

- [30] S. d. Sukamto, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset, 2013.
- [31] R. A. d. Sukamto, *Langkah-langkah Pengujian Perangkat dan Evaluasi Piranti Lunak*, Bandung: Informatika, 2009.
- [32] S. d. Rosa, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*, Bandung: Modula, 2011.
- [33] Simarmata, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Medan: Andi, 2009.
- [34] Bauer, "Definisi Usability Testing," Indonesia, 2010.
- [35] Sastramihardja, materi kuliah rekayasa: HCI, Bandung : Teknik Informatika ITB, 2006.
- [36] K. Steve, *don't make me think! A common Sense approach to web usability*, california: new riders, 2006.
- [37] Pressman, *Software Engineering : a practitioner's approach*, New York: McGraw-Hill, 2010.
- [38] H. Khotimah, I. Hermadi, S. Sianturi and Y. Nurhadryani, "Pengujian usability untuk meningkatkan antarmuka aplikasi mobile," *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri Informatika*, vol. 2, no. 2, pp. 83-93, 2013.
- [39] R. Anggraeni, *Pengukuran Usability Aplikasi Menggunakan Evaluasi*, 2007.