

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah perusahaan pasti memiliki proses rekrutmen dan training karyawan. Setiap perusahaan dapat memiliki cara dan metode yang berbeda dalam proses tersebut. Metode yang digunakan tentunya disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Proses rekrutmen dan training sangat dibutuhkan untuk menyeleksi dan melatih karyawan agar didapat sumber daya manusia yang profesional, berkualifikasi tinggi dan mampu memahami sistem kerja di perusahaan.

PT. Temprina Media Grafika merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang jasa percetakan dan packaging. Produk yang dihasilkan seperti buku, majalah, Al-Qur'an dan kemasan. Perusahaan ini telah menggunakan mesin-mesin dan tenaga ahli dalam memenuhi kebutuhan dan melakukan aktivitas produksi. PT. Temprina Media Grafika merupakan bagian dari Jawa Pos Group. Perusahaan ini telah memiliki banyak cabang di Indonesia. Salah satunya adalah PT. Temprina Media Grafika Packaging Surabaya di Kecamatan Jambangan, Kota Surabaya.

PT. Temprina Media Grafika Surabaya saat ini sedang mengembangkan E-Learning berbasis Moodle. Moodle merupakan suatu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan sebagai media belajar. Moodle memiliki banyak fitur seperti akses materi, diskusi, tanya jawab, kuis, hingga evaluasi menggunakan browser. Jika dikaji lebih, moodle lebih banyak digunakan di dunia pendidikan seperti sekolah dan universitas. Namun, moodle juga dapat dimanfaatkan oleh perusahaan sebagai penunjang aktivitas. Bagi perusahaan Moodle dapat digunakan untuk melakukan perekrutan pekerja atau training dengan menggunakan fitur akses materi, kuis, tanya jawab, dan banyak lagi.

Magang atau Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan adalah menunjang keberhasilan E-learning dengan pemanfaatan fitur-fitur pada aplikasi Moodle yang berbasis web. Pemanfaatan yang dilakukan yaitu penggunaan fitur kursus dan menambahkan aktivitas sesuai dengan modul di PT. Temprina Media Grafika

Surabaya. Sehingga diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mahasiswa serta manfaat bagi perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, berikut merupakan perumusan masalah yang akan dikaji dari penggunaan aplikasi *Moodle* sebagai *E-learning* di PT. Temprina Media Grafika Surabaya.

1. Bagaimana Moodle dapat digunakan sebagai cara rekrutmen perusahaan?
2. Bagaimana Moodle dapat digunakan untuk melakukan training karyawan di perusahaan?
3. Bagaimana bentuk dan tampilan Moodle sebagai e-learning perusahaan?

1.3 Tujuan PKL

Tujuan dari PKL ini adalah menggunakan aplikasi Moodle sebagai sistem manajemen user, manajemen situs dan manajemen konten pada sistem Aplikasi Moodle PT. Temprina Media Grafika.

1.4 Manfaat PKL

1.4.1 Bagi Penulis

1. Memperoleh pengalaman kerja di PT. Temprina Media Grafika Surabaya.
2. Menambah pengetahuan mahasiswa mengenai dunia IT dan sistem informasi.
3. Sebagai bentuk perbandingan antara dunia perkuliahan dengan dunia kerja di lapangan.
4. Mengasah kemampuan teamwork mahasiswa.
5. Meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengerjakan suatu proyek.

1.4.2 Bagi Perusahaan

1. Dapat menilai kualitas pendidikan di UPN Veteran Jawa Timur melalui mahasiswa yang menempuh pendidikan di perguruan tinggi tersebut.

2. Dapat memberi masukan kompetensi yang sesuai dan memadai di dunia kerja.
3. Memperoleh bantuan dalam menyelesaikan proyek atau pekerjaan dari mahasiswa yang melakukan PKL.

1.4.3 Bagi Universitas

1. Dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mahasiswa yang lebih siap memasuki dunia kerja.
2. Memperoleh masukan kompetensi yang diperlukan di dunia kerja saat ini, khususnya di bidang Informatika.