

Perancangan Konten *E-Learning* untuk Kegiatan Pelatihan Karyawan Baru pada Ghaisaniyara Wedding dengan Menggunakan Metode SECI dan SAM

Designing E-Learning Content for New Employee Training Activities In Ghaisaniyara Wedding Using SECI and SAM Methods

1st Aranissa Mentari Darmawan
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
aranissamentarid@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Amelia Kurniawati
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
ameliakurniawati@telkomuniversity.ac.id

3rd Rayinda Pramuditya
Fakultas Rekayasa Industri
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
raysoesanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak—Persaingan bisnis adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari oleh setiap perusahaan. Salah satu cara untuk beradaptasi pada persaingan bisnis adalah dengan menjadikan perusahaan tersebut menjadi learning organization. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan memiliki manajemen pengetahuan yang baik. Salah satu bisnis yang tidak luput dari persaingan adalah wedding organizer, Ghaisaniyara Wedding adalah salah satunya. Pada kenyataannya, karyawan yang dimiliki Ghaisaniyara Wedding tidak sebanding dengan permintaan yang datang. Maka dari itu Ghaisaniyara Wedding harus melakukan perekrutan karyawan baru. Dengan adanya karyawan baru, dibutuhkan waktu untuk beradaptasi dan mendapatkan pengetahuan yang cukup mengenai jobdesk nya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat mendokumentasikan pengetahuan yang dibutuhkan oleh karyawan baru. Dalam hal tersebut dapat dibuat dengan menggunakan konten *e-learning*. Tugas Akhir ini bertujuan untuk membuat konten *e-learning* berdasarkan dari tacit *knowledge* karyawan senior Ghaisaniyara Wedding dalam melakukan jobdesk nya. Pada Tugas Akhir ini digunakan metode SECI untuk mengkonversi tacit *knowledge* dari karyawan senior menjadi sebuah best practice. Metode SAM digunakan untuk mengembangkan *knowledge* tersebut menjadi konten *e-learning*. Pada hasil akhir dari Tugas Akhir ini terdapat konten *e-learning* dari pengerjaan jobdesk karyawan wedding planner Ghaisaniyara Wedding. Konten *e-learning* ini kemudian dapat dijadikan acuan bagi karyawan baru Ghaisaniyara Wedding untuk melakukan jobdesk nya.

Kata kunci—*e-learning*, learning organization, SAM, dan SECI

Abstract—Business competition is something that cannot be avoided by every company. One way to adapt to business competition is to make the company a learning organization. This can be realized by having good Knowledge Management. One business that does not escape competition is a wedding organizer, Ghaisaniyara Wedding is one of them. In fact, the employees of Ghaisaniyara Wedding are not worth the requests that come. Therefore Ghaisaniyara Wedding must recruit new employees. With new employees, it takes time to adapt and gain sufficient knowledge about the jobdesk. Therefore we need a learning media that can document the knowledge needed by new employees. In this case it can be made using *e-learning* content. This study aims to create *e-learning* content based on tacit knowledge of senior employees of Ghaisaniyara Wedding in conducting their jobdesks. In this study the SECI method is used to convert tacit knowledge from senior employees into a best practice. The SAM method is used to develop this knowledge into *e-learning* content. In the final results of this study there is *e-learning* content from the job planning of Ghaisaniyara Wedding's wedding planner employees. This *e-learning* content can then be used as a reference for new employees of Ghaisaniyara Wedding to do their jobdesks.

Keyword—*e-learning*, learning organization, SAM, and SECI

I. PENDAHULUAN

Perusahaan jasa merupakan suatu bisnis yang memiliki aktivitas produksi yang produk nya tidak berwujud atau jasa dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan para konsumen dan mendapatkan keuntungan. Menurut Philip Kotler, perusahaan jasa adalah perusahaan yang menawarkan suatu tindakan bersifat abstrak atau tidak berwujud dan tidak menyebabkan perpindahan kepemilikan pada orang lain. Usaha di bidang jasa banyak diminati karena memulai usaha jasa membutuhkan modal yang relatif lebih sedikit dibandingkan di bidang komoditi dan beberapa perusahaan jasa tidak memerlukan ongkos produksi. Salah satu contoh perusahaan jasa adalah jasa *wedding organizer*, *wedding organizer* merupakan salah satu usaha jasa yang dikhususkan untuk membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan supervisi pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Ghaisaniyara Wedding merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa perencanaan pernikahan. Perusahaan yang didirikan pada tahun 2014 ini melayani berbagai aspek dalam perencanaan pernikahan, dimulai dari menata aspek visual dan membuat inspirasi pernikahan yang dipersonalisasi dari klien, berperan sebagai asisten yang berfokus pada perencanaan dan mengawasi jalannya acara pernikahan, serta menjadi pihak yang memperhatikan koordinasi dan memastikan acara pernikahan berjalan dengan baik. Pelayanan yang diberikan oleh perusahaan ini diantaranya adalah perencanaan anggaran, mengenal klien lebih dalam untuk mengetahui pernikahan idaman dari klien, membuat konsep pernikahan, membuat sketsa dan penempatan dekorasi pernikahan, mengatur foto *prewedding*, serta menata dan mengatur hari pernikahan klien. Pada tahun 2022, Ghaisaniyara Wedding memiliki 30 *project* pernikahan yang harus dikerjakan, dengan jumlah *project* terbanyak dalam satu bulan adalah 6 pernikahan. Dan pada tahun 2022, hanya terdapat tiga pegawai *Wedding Planner*. Permasalahan pada Ghaisaniyara Wedding adalah kurangnya pegawai dibandingkan dengan *project* pernikahan yang harus dikerjakan, sehingga perusahaan perlu melakukan perekrutan karyawan baru. Proses perekrutan karyawan baru Ghaisaniyara Wedding tidak memiliki jadwal pasti per tahunnya. Pegawai baru dapat direkrut kapan saja apabila memenuhi kriteria dan sesuai kebutuhan Ghaisaniyara Wedding. Oleh karena itu Ghaisaniyara Wedding tidak dapat melakukan kegiatan *training* pegawai pegawai baru secara terjadwal. Tidak adanya dokumentasi *knowledge* dari pegawai senior membuat proses adaptasi pegawai baru Ghaisaniyara Wedding lambat dikarenakan pegawai baru harus menanyakan perihal tahap-tahap pengerjaan *jobdesk* kepada

pegawai senior. Proses adaptasi pegawai baru tersebut juga menyita waktu pegawai senior yang sedang memiliki *project* yang harus dikerjakan. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, Ghaisaniyara Wedding membutuhkan dokumentasi *knowledge* dari pegawai senior yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk pegawai baru dalam melakukan pekerjaannya.

Suatu bentuk untuk meningkatkan pengetahuan dan dokumentasi yang dapat membantu proses adaptasi karyawan baru adalah *e-learning*. Saat ini *e-learning* mulai mengambil perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademik, profesional, perusahaan maupun industri. *E-learning* merupakan metode pembelajaran menggunakan media elektronik (audio/visual) melalui metode internet. Saat ini *e-learning* muncul sebagai paradigma baru dalam bidang pendidikan modern dan sudah banyak penelitian memperlihatkan bukti empiris dalam mendukung gagasan memanfaatkan teknologi *e-learning* secara efektif dapat memberikan banyak peluang [1]

Sistem *e-learning* juga sudah mulai di terapkan oleh beberapa perusahaan maju yang dimana bertujuan sebagai salah satu penunjang pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia (karyawan) Sumber daya manusia yang berkualitas merupakan aspek penting dalam mempertahankan keunggulan kompetitif dan mendukung strategi bisnis pada sebuah perusahaan. Pembelajaran secara *online* (tepatnya *e-learning*) yang didukung dengan banyaknya perkembangan dalam bidang multimedia dimana nantinya karyawan dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi *e-learning* pada Tugas Akhir ini adalah SECI dan SAM. Metode SECI digunakan untuk mengkonversi *tacit knowledge* yang dimiliki oleh karyawan Ghaisaniyara Wedding menjadi *explicit knowledge*. *Explicit knowledge* yang didapatkan dari metode SECI kemudian akan dijadikan materi dalam aplikasi *e-learning* Ghaisaniyara Wedding. Perancangan aplikasi *e-learning* dilakukan menggunakan metode *Successive Approximation Model* (SAM). SAM merupakan model pengembangan tangkas yang dibuat oleh Michael Allen, pelopor dan pemimpin yang diakui dalam desain alat dan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif. SAM adalah metode yang diterapkan Allen pada model desain instruksionalnya sebagai sarana untuk menciptakan cara yang lebih efektif dan efisien untuk membangun perangkat pelatihan dan instruksional yang berkualitas [2]. Metode SAM digunakan untuk Tugas Akhir kali ini karena metode SAM merupakan metode yang cukup sederhana tetapi sangat gesit serta dapat terus dikembangkan, dan metode SAM sesuai digunakan untuk permasalahan pada Tugas Akhir ini yang terbilang tidak terlalu luas jangkauan nya.

Tetapi kekurangan dari metode SAM adalah metode ini dilakukan secara berulang-ulang agar dapat mendapatkan hasil yang terbaik, dan karena perulangan itu lah metode SAM bisa terdapat *error* pada proses nya dan dikatakan sebagai metode yang membuang-buang waktu dan tenaga. Dilihat dari penelitian terdahulu, metode yang banyak digunakan untuk membuat *e-learning* adalah metode ADDIE, tetapi metode tersebut lebih kompleks dari metode SAM dan sudah terlalu sering digunakan. Sehingga pada Tugas Akhir kali ini penulis menggunakan metode baru yaitu *Successive Approximation Model (SAM)*. [3] Perancangan *e-learning* dengan menggunakan metode SECI dan SAM untuk Ghaisaniyara Wedding diharapkan dapat membantu perusahaan untuk menjaga aset yang dimiliki oleh perusahaan dengan cara mendokumentasikan dari pengetahuan yang dimiliki oleh karyawan. Dan kemudian pengetahuan tersebut dibuat menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pegawai untuk memudahkan dalam melakukan pekerjaannya.

II. KAJIAN TEORI

A. Knowledge Management

Knowledge Management (KM) merupakan salah satu cara untuk mengidentifikasi, memilih, mengatur, dan menyebarkan informasi serta keahlian penting di dalam suatu organisasi sebagai upaya untuk mengembangkan produktivitas dan prestasi kerja sehingga mampu meningkatkan daya

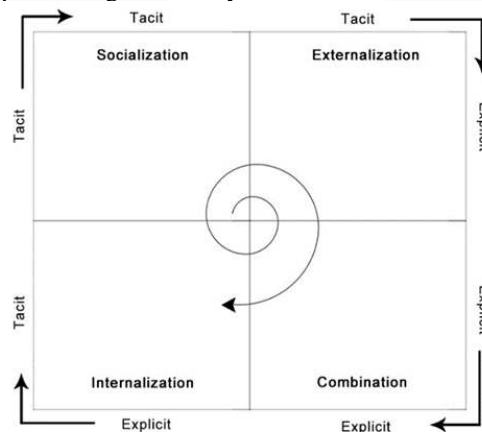
saing organisasi tersebut. Selain itu *Knowledge Management* dapat dimanfaatkan sebagai cara dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia dalam organisasi, peningkatan hasil belajar dalam suatu institusi pendidikan dan peningkatan pengetahuan. [4]

B. Learning Organization

Menurut Watkins dan Marsick, *learning organization* merupakan suatu sistem integratif yang digunakan di dalam tempat kerja maupun di lingkungan organisasi untuk mendukung proses belajar. Berdasarkan pendapat pendahulunya, Argris and Schon dan Sange, P.M., Watkins dan Marsick mengatakan bahwa *learning organization* dapat dinyatakan dalam tujuh dimensi, yaitu : *continuous learning, inquiry and dialogue, team learning, embedded system, empowerment, system connection, dan strategic leadership*. [5]

C. Metode SECI

Dalam melakukan proses konversi dari tacit *knowledge* menjadi *explicit knowledge* dapat dilakukan melalui empat jenis proses, yaitu *Socialization, externalization, combination, dan internalization* atau yang biasa disebut SECI (I. Nonaka and H. Takeuchi, 1995). Metode SECI merupakan siklus dalam SECI yang ditunjukkan pada gambar berikut.



GAMBAR 1
(Metode SECI)

1. Socialization (from tacit to tacit)

Socialization merupakan suatu proses berbagi pengalaman dan penciptaan *tacit knowledge* seperti berbagi kemampuan teknis. Seorang individu dapat memperoleh *tacit knowledge* langsung dari orang lain tanpa menggunakan bahasa. Kunci utama dalam mendapatkan *tacit knowledge* adalah pengalaman. Tanpa

pengalaman, seseorang sulit untuk dapat mengerti atau memahami proses pemikiran orang lain. Di dalam organisasi, *Socialization* memungkinkan karyawan untuk fokus dalam menyampaikan gagasan dan konsep mereka daripada memendamnya, atau mereka juga mengkritisi suatu gagasan karyawan lain. *Socialization* terjadi di antara individu dan proses kuncinya termasuk

menangkap pengetahuan individu, berbagi pengetahuan individu, interaksi diantara pengalaman yang telah dibagikan, dan *feedback* tanpa dikritisi.

2. *Externalization* (from tacit to *explicit*)
Externalization merupakan suatu proses artikulasi tacit *knowledge* ke dalam konsep *explicit* melalui bentuk, analogi, konsep, hipotesis, atau model. Ketika individu mencoba untuk mengkonseptualisasi sebuah gambar, individu mengekspresikan hal-hal yang penting ke dalam bentuk bahasa atau tulisan, hal tersebut merupakan bagian aksi dari konversi tacit *knowledge*. *Externalization* merupakan tahapan proses dalam *knowledge* conversion dan biasanya terlihat selama tahap pembuatan konsep dari pengembangan produk baru.
3. *Combination* (from *explicit* to *explicit*)
Combination merupakan proses mengumpulkan, menyatukan dan mengintegrasikan konsep-konsep ke dalam *knowledge* system. Atau juga menciptakan *explicit knowledge* baru dengan membawa *explicit knowledge* yang lainnya secara bersamaan dari beberapa sumber. Dengan demikian, seseorang dapat menukar dan menggabungkan *explicit knowledge* melalui percakapan, pertemuan, memo, dan lainnya. *Combination* adalah transfer pengetahuan antara sekelompok orang, lalu mendukung perubahan bentuk suatu pengetahuan kolektif. *Combination* memberikan penyebaran dan distribusi pengetahuan internal dan eksternal di antara sekelompok orang.
4. *Internalization* (from *explicit* to tacit)
Internalization merupakan proses merubah *explicit knowledge* ke tacit *knowledge*, yang sangat berhubungan dekat dengan “learning by doing”. Proses internalisasi pengalaman dan pengetahuan dicapai melalui mode lain dari penciptaan pengetahuan ke dalam tacit *knowledge* seorang individu, seperti kerja praktik. *Internalization* menjadi mudah jika pengetahuan tertangkap dalam dokumen atau disampaikan dalam bentuk cerita, secara dasar dalam bentuk *explicit knowledge*. Dokumentasi juga menjadi fasilitas untuk melakukan transfer *explicit knowledge* kepada orang lain dengan demikian membantu orang lain merasakan atau mengalami pengalaman secara tidak langsung.

Internalization juga memungkinkan karyawan untuk melakukan pengalaman yang telah dilakukan karyawan lainnya.

D. Metode Successive Approximation Model (SAM)

Successive Approximation Model (SAM) merupakan salah satu model pengembangan *e-learning*. Allen & sites membuat model alternative untuk model ISD tradisional – seperti ADDIE. SAM menggunakan proses yang lebih iteratif yang lebih menekankan pada prototyping daripada model lainnya. Model ini mengasumsikan bahwa para pemangku kepentingan akan berubah pikiran tentang apa yang perlu, apa yang akan bekerja, apa yang mereka butuhkan, dan siapa yang akan dimasukkan dalam kelompok peserta didik. Perubahan yang akan dilakukan di setiap tahap proyek perlu diperbarui melalui proses berulang. Dengan model ini, kolaborasi sangat penting untuk mencegah potensi masalah [3]

E. E-learning

Kamarga (2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar asynchronous melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Dan Rosenberg menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. [6]

III. METODE

A. Tahap pendahuluan

Pada tahap pendahuluan terdiri atas beberapa langkah, yaitu studi literatur, studi lapangan, identifikasi masalah, perumusan masalah, dan tujuan penelitian. Pada tahap studi literatur membahas tentang dasar literatur yang akan dipakai pada penelitian yang akan dilakukan. Pada penelitian ini, studi literatur yang akan digunakan adalah mengenai *e-learning*, Learning Organization, metode SECI, dan metode Successive Approximation Model (SAM). Pada tahap studi lapangan dilakukan wawancara dan observasi kepada karyawan bagian Wedding Planner Ghaisaniyara Wedding. Tahap identifikasi masalah dilakukan untuk merumuskan masalah yang terdapat pada objek penelitian. Masalah yang sudah teridentifikasi kemudian akan dirancang sebuah rumusan masalah. Pada tahap tujuan penelitian membahas tujuan dari penelitian yang akan dilaksanakan

berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya.

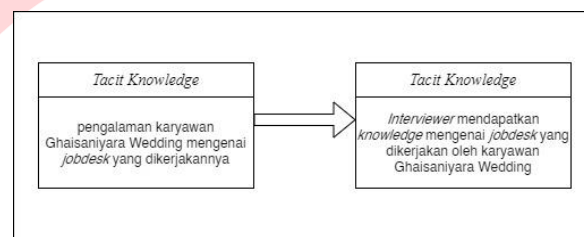
- B. Tahap Perancangan Sistem Terintegrasi
 Pada tahap perancangan sistem terintegrasi dilakukan perancangan *e-learning* dengan menggunakan metode *basic SAM*. Metode *basic SAM* memiliki 3 tahap yaitu *evaluate*, *design*, dan *development*. Namun pada tugas akhir kali ini dilakukan tahap *evaluate* kembali setelah tahap *development*. Tahap *evaluate* kedua dilakukan untuk melakukan pengujian pada *e-learning* untuk mengetahui apakah *e-learning* sudah beroperasi dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Pada tahap *evaluate* dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui kondisi existing pada Ghaisaniyara Wedding dan kebutuhan pengguna untuk melakukan perancangan *e-learning*. Tahap *evaluate* dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pegawai wedding planner Ghaisaniyara Wedding. Selanjutnya pada tahap *design* Pada tahap *design*, dilakukan pembuatan konten *e-learning*. Pada penelitian ini, pembuatan konten *e-learning* dilakukan dengan mengkonversi *tacit knowledge* yang dimiliki oleh karyawan Wedding Planner Ghaisaniyara Wedding menjadi *explicit knowledge* menggunakan metode SECI. Data yang diproses adalah data hasil wawancara antara penulis dan narasumber yaitu karyawan Ghaisaniyara Wedding. Selanjutnya pada tahap *development* dilakukan pembuatan dan pengembangan sistem *e-learning* berdasarkan konten *e-learning* yang didapatkan dari tahap *design*. Setelah *e-learning* dirancang, dilakukan tahap *evaluate* kembali untuk melakukan pengujian terhadap *e-learning*. Pengujian yang dilakukan adalah uji fungsionalitas dan *User Acceptance Test*.
- C. Tahap Analisis dan Rekomendasi
 Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap tahapan yang dilakukan selama pengumpulan dan pengolahan data dalam proses perancangan *e-learning* untuk kegiatan pelatihan karyawan baru Ghaisaniyara Wedding menggunakan metode SECI dan SAM. Pada tahap analisis juga akan menganalisis mengenai hasil uji fungsionalitas dan *User Acceptance Test*.
- D. Tahap Kesimpulan dan Saran
 Pada tahap ini diperoleh kesimpulan dari penelitian ini yang menjawab rumusan masalah dan memenuhi tujuan penelitian.

Saran digunakan untuk menjadi koreksi dalam melakukan penelitian selanjutnya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

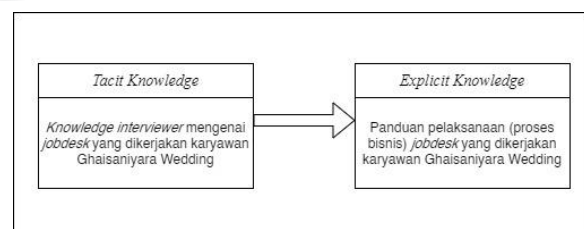
Evaluate : Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui kondisi existing pada Ghaisaniyara Wedding dan kebutuhan pengguna untuk melakukan perancangan *e-learning*. Tahap *evaluate* dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pegawai *wedding planner* Ghaisaniyara Wedding.

Design : Pada tahap ini dilakukan pembuatan konten *e-learning*. Pada penelitian ini, pembuatan konten *e-learning* dilakukan dengan mengkonversi *tacit knowledge* yang dimiliki oleh karyawan Wedding Planner Ghaisaniyara Wedding menjadi *explicit knowledge* menggunakan metode SECI. Data yang diproses adalah data hasil wawancara antara penulis dan narasumber yaitu karyawan Ghaisaniyara Wedding.



GAMBAR 2
(Tahap Socialization)

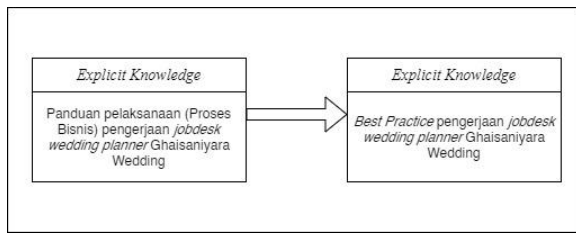
Socialization : Pada tahap *Socialization* dilakukan proses wawancara dengan karyawan bagian wedding planner dan sales and marketing Ghaisaniyara Wedding. Wawancara dilakukan dengan membahas perihal jobdesk yang dilakukan oleh karyawan bagian wedding planner dan sales and marketing Ghaisaniyara Wedding. Tahap *Socialization* dilakukan untuk mendapatkan *tacit knowledge* karyawan Ghaisaniyara Wedding dan menjadikan *tacit knowledge* tersebut menjadi bahan dalam tahapan selanjutnya.



GAMBAR 3
(Tahap externalization)

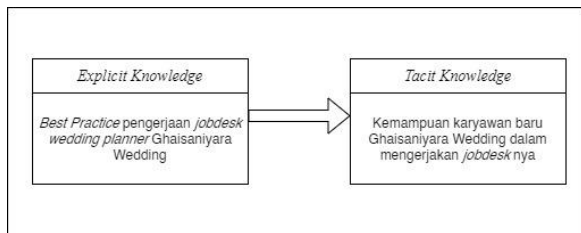
Externalization : Tahap *externalization* merupakan tahapan *knowledge conversion* dengan metode SECI setelah tahap *Socialization*. Pada tahap *externalization* dilakukan

pengkonversian tacit *knowledge* yang didapat dari pengetahuan dan pengalaman seseorang menjadi *explicit knowledge* yang berupa dokumen atau panduan yang akan diolah pada tahap selanjutnya



GAMBAR 4
(Tahap externalization)

Combination : Tahap *combination* merupakan tahap setelah tahap *externalization*. Pada tahap ini panduan pelaksanaan yang dihasilkan pada tahap *externalization* akan dikonversi ke dalam bentuk *explicit knowledge* berupa *best practice* pada kegiatan pengerjaan *jobdesk* karyawan *wedding planner* Ghaisaniyara Wedding.



GAMBAR 5
(Tahap internalization)

Internalization : Tahap *internalization* merupakan tahap terakhir dalam proses konversi *knowledge* menggunakan metode SECI. Pada tahap ini akan dilakukan konversi *explicit knowledge* menjadi *tacit knowledge*.

Develop : Pada tahap *develop* dilakukan pembuatan dan pengembangan aplikasi *e-learning*. Perancangan aplikasi *e-learning* dilakukan dengan menggunakan konten yang telah didapatkan pada tahap *design*. *E-learning* dirancang dengan menggunakan platform *wordpress*. Pada tahap *develop* dilakukan perancangan *storyboard*, hak akses *e-learning* dan pembuatan aplikasi *e-learning*.

Evaluate : Pada tahap *evaluate* yang kedua dilakukan pengujian pada *e-learning* yang telah di rancang pada tahap sebelumnya. Pengujian yang dilakukan adalah uji fungsionalitas dan *User Acceptance Test* (UAT). Pada uji fungsionalitas dilakukan pengujian mengenai pengoperasian *e-learning* apakah sudah berjalan dengan baik. Pengujian selanjutnya adalah *User Acceptance Test* (UAT), pengujian UAT dilakukan untuk mengetahui apakah *e-learning* dapat diterima dan telah sesuai dengan kebutuhan serta keinginan pengguna.

TABEL 1
(Hasil pengujian UAT kepada *user e-learning* Ghaisaniyara Wedding)

UAT <i>User E-learning</i> Ghaisaniyara Wedding		
No	Pernyataan	Presentase
1	Tampilan aplikasi <i>e-learning</i> menarik	86%
2	Fitur – fitur pada aplikasi <i>e-learning</i> sudah cukup baik	86%
3	Aplikasi <i>e-learning</i> mudah untuk digunakan	86%
4	Aplikasi <i>e-learning</i> memudahkan pegawai baru untuk memahami langkah-langkah dalam melakukan <i>jobdesk</i> nya	80%
5	Konten <i>course</i> pada <i>e-learning</i> mudah untuk dipahami	80%
6	Konten <i>course</i> pada <i>e-learning</i> dapat membantu pegawai untuk belajar secara mandiri	86%
7	Tampilan teks dan gambar pada materi <i>course e-learning</i> jelas	86%
8	Tampilan teks pada <i>quiz</i> jelas	94%
9	<i>Quiz</i> dapat menjadi tolak ukur pemahaman pegawai pada proses penanganan klien dan pencarian vendor	94%
10	Aplikasi <i>e-learning</i> secara keseluruhan sudah cukup baik	94%

Pada tabel dijelaskan mengenai hasil dari *User Acceptance Test* yang dilakukan oleh tiga *user e-learning* Ghaisaniyara Wedding. Berdasarkan tabel tersebut dapat dikatakan bahwa aplikasi *e-learning* sudah cukup baik. Hal tersebut didukung oleh tampilan aplikasi *e-learning* yang menarik dan *e-learning* memiliki fitur-fitur yang cukup baik. Dari hasil presentase tersebut menunjukkan bahwa aplikasi *e-learning* mudah untuk digunakan dan memudahkan pegawai baru untuk memahami langkah-langkah dalam melakukan *jobdesk* nya. Hal tersebut didukung oleh konten *course* yang mudah untuk dipahami serta tampilan teks dan gambar yang jelas pada materi *course*. Pada tabel Berikut juga menjelaskan bahwa *quiz* yang terdapat pada aplikasi *e-learning* memiliki tampilan teks yang jelas sehingga dapat menjadi tolak ukur pemahaman pegawai pada proses penanganan klien dan pencarian vendor.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Tugas Akhir yang telah dilakukan, aplikasi *e-learning* dirancang untuk pembelajaran karyawan baru *wedding planner* Ghaisaniyara Wedding. Konten *e-learning* dibuat berdasarkan *best practice* yang didapatkan dari proses wawancara yang kemudian digunakan metode SECI untuk mengkonversi *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge*. Pada tahap pembuatan *e-learning* menggunakan metode *Successive Approximation Model*. Aplikasi *e-learning* dirancang menggunakan platform *wordpress*. Aplikasi *e-learning*

dilengkapi dengan informasi umum mengenai Ghaisaniyara Wedding, portofolio Ghaisaniyara Wedding, *course*, dan *quiz* sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan pegawai baru *wedding planner* Ghaisaniyara Wedding. Pada aplikasi *e-learning* terdapat tiga *user* yang terlibat, di antaranya adalah karyawan baru, *Chief Operating Officer*, dan *admin*. Setiap *user* memiliki keterlibatan sesuai dengan peran dan tugas masing-masing sehingga dalam penggunaan aplikasi *e-learning* hak akses yang diberikan menyesuaikan dari peran dan tugas setiap *user*.

REFERENSI

- [1] S. Kosasi, "Perancangan *E-learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Guru dan Siswa," *J. Inform.*, no. 0362, p. 27213, 2015, doi: 10.1007/s10619-011-7079-6.
- [2] H. Barton, E. Akosua, and A. A. Yeboah, "Adopting Successive Approximation Model For The Development Of Locally-Made Interventionary Manipulatives For The Teaching Ang Learning Of Mathematics In Basic Education Context : The Case Of Akrom M / A And Knust Primary Schools," *Arts Des. Stud.*, vol. 43, no. 2000, pp. 1–22, 2016.
- [3] M. Sam and Y. R. Kim, "Advanced Instructional Design for Successive E-Learning: Based on the Successive Approximation Advanced Instructional Design for Successive *E-learning*: Based on the Successive Approximation Model (SAM)," no. March, 2019.
- [4] I. Journal and S. Engineering, "Volume 1 No 1 – 2015 Lppm3.bsi.ac.id/jurnal IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering," vol. 1, no. 1, pp. 36–41, 2015.
- [5] M. I. Basori, "Pengaruh Learning Organization Terhadap Kinerja Organisasi Dengan Budaya Organisasi Sebagai Variabel Moderasi Pada Perpustakaan Universitas Airlangga," *Progr. Stud. Ilmu Inf. dan Perpustakaan, Fak. Ilmu Sos. dan Ilmu Polit. Univ. Airlangga Surabaya*, 2017.
- [6] M. Susanti, "UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR," pp. 1–15, 2016.