

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 ANALISA PERMASALAHAN YANG DIHADAPI PERUSAHAAN

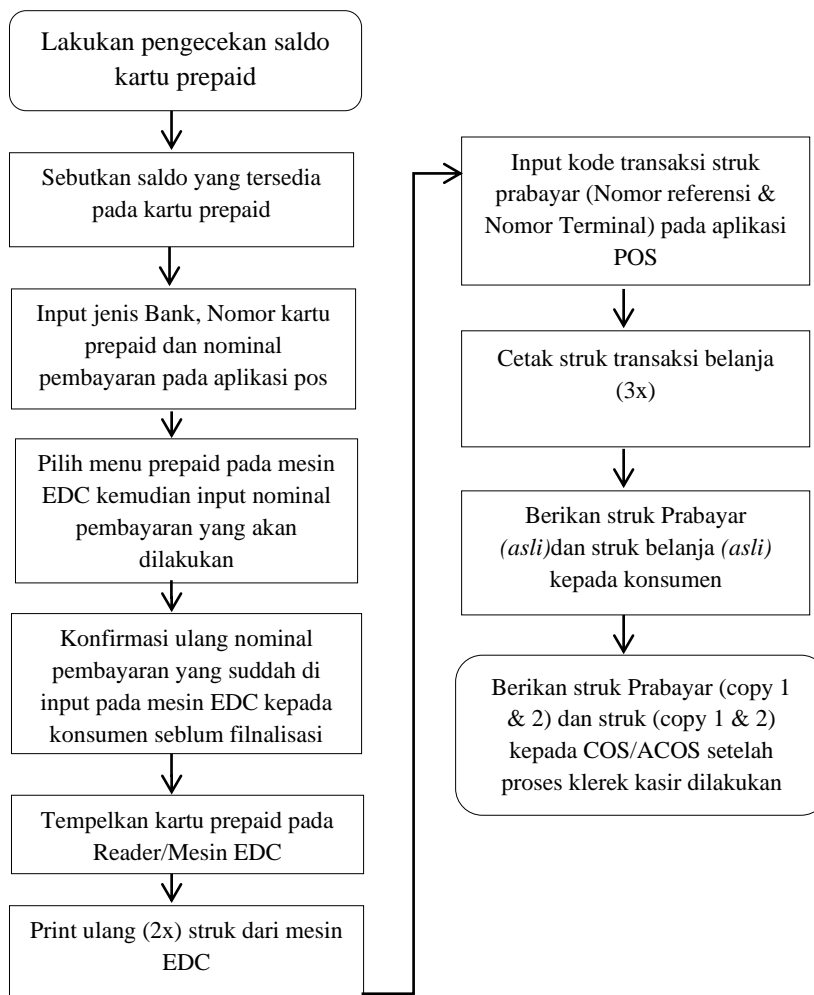
Perusahaan ritel adalah pemasaran produk meliputi semua aktivitas yang melibatkan penjualan barang atau jasa secara langsung ke konsumen akhir untuk penggunaan pribadi dan bukan bisnis. Penjual retail disebut juga dengan penjual eceran/ ritel, dimana jumlah produk yang dijual adalah satuan. Jika suatu institusi pabrikan menjual sesuatu dalam partai besar kepada pebisnis lain, maka hal tersebut tidak termasuk penjualan retail. Pada praktiknya pengusaha retail membeli produk (barang maupun jasa) dalam jumlah banyak dari produsen untuk dijual kembali kepada konsumen akhir dalam satuan yang lebih kecil.

Dalam dunia bisnis pastinya akan selalu mendapatkan permasalahan yang harus selalu kita hadapi. Terlebih dengan perkembangan dunia bisnis yang tengah pesat sekarang ini, pastinya akan muncul masalah-masalah baru yang melibatkan hampir di tiap aspek bisnis yang kita miliki. Apalagi perusahaan yang bergerak dibidang ritel yang hampir selalu mengalami permasalahan dan dengan tanda-tanda pergerakan serta pertumbuhan bisnis saat ini telah membawa paket masalah dan rintangan baru bagi dunia bisnis. Permasalahan yang sering dihadapi oleh PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk (Alfamart) adalah masalah kurangnya pengetahuan atau masih terdapat kesalahan karyawan toko tentang clerek transaksi non tunai dengan menggunakan mesin EDC (Electronic Data Capture)

baik dari penginputan sampai dengan clerek atau proses transaksi sehingga menyebabkan laporan pendapatan atau setoran harian toko selisih/kurang. Hal ini disebabkan kurangnya materi tambahan petunjuk melakukan transaksi non tunai kepada karyawan di toko dengan banyaknya layanan bank yang tersedia.

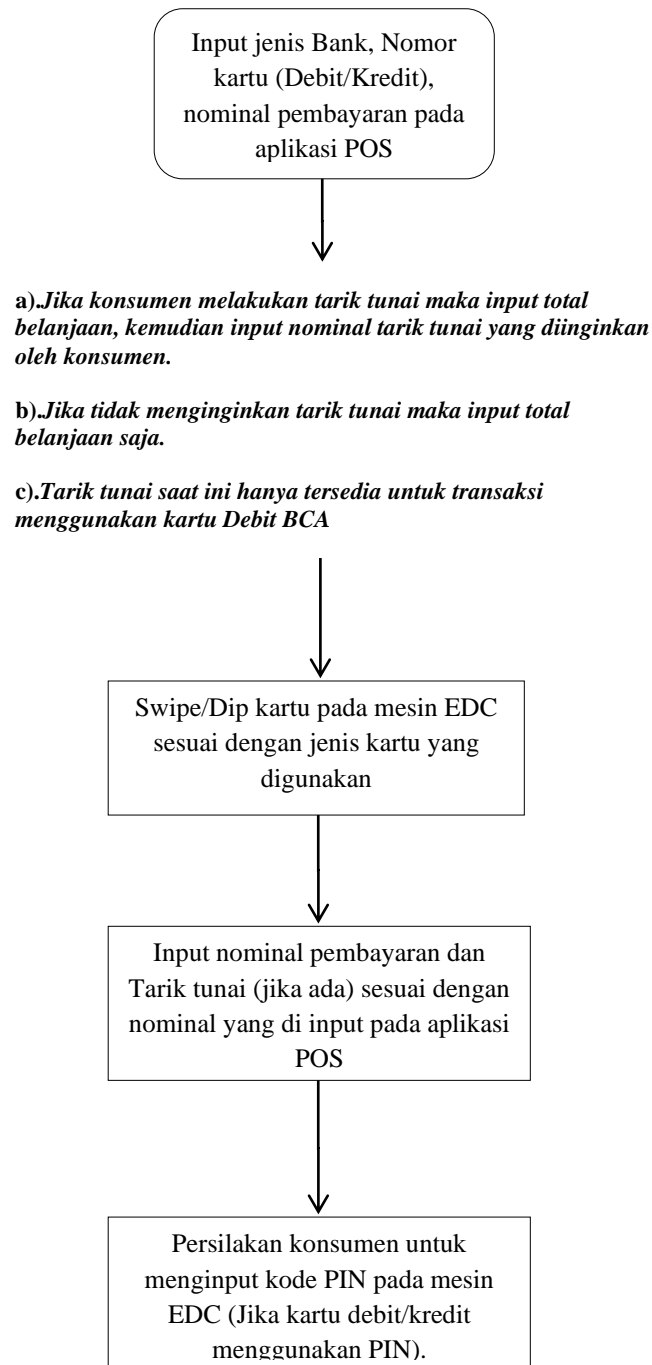
Permasalahan ini sering terjadi di perusahaan, seharusnya perusahaan harus cepat bertindak untuk memberikan solusi pembelajaran dan pelatihan untuk menyelesaikan masalah ini dengan cepat dan tepat waktu untuk karyawan yang ada di toko. Berikut prosedur / SOP transaksi belanja menggunakan Mesin EDC :

A. Menggunakan Kartu Pra Bayar (Prepaid)



Gambar 3.1 Prosedur Transaksi Kartu Pra Bayar (Prepaid)

B. Menggunakan Kartu Debit / Kredit



Gambar 3.2 Prosedur Transaksi Kartu Debit/Kredit

Pada Gambar 3.1 merupakan prosedur sekaligus cara dalam melakukan transaksi belanja menggunakan mesin EDC (Electronic Data Capture) kartu Pra Bayar (Prepaid). Kartu Prepaid kartu yang diterbitkan oleh bank kepada nasabahnya dimana bisa diunakan untuk membayar atau bertransaksi disebuah merchant layaknya kartu kredit atau kartu debit. Permasalahan yang ada di PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk (Alfamart) untuk transaksi ini adalah terdapat beberapa toko yang mengalami kesalahan pada saat input kode transaksi Struk Prabayar (Nomor referensi & Nomor terminal) pada aplikasi POS kasir toko. Akibat kesalahan tersebut setoran penjualan mereka mengalami selisih data, selisih data ini akan terecord otomatis oleh pihak divisi keuangan (Finance) dan dibuatkan laporan berupa tindak lanjut untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

Pada Gambar 3.2 merupakan prosedur sekaligus cara dalam melakukan transaksi belanja menggunakan mesin EDC (Electronic Data Capture) kartu Debit/Kredit. Hal ini sama masalahnya dengan pada gambar 3.1 terjadi kesalahan karyawan toko melakukan proses transaksi non tunai menggunakan kartu debit/kredit yaitu, ketidaksesuaian pada saat karyawan toko input nominal pembayaran di aplikasi POS kasir dengan di mesin EDC (Electronic Data Capture). Akibat kesalahan ini pelaporan penjualan harian toko akan mengalami selisih. Permasalahan ini terjadi karena kurangnya pengetahuan atau materi tambahan pada karyawan toko tentang mengenai cara melakukan proses transaksi non tunai menggunakan mesin EDC. Jika perusahaan memberikan materi dengan cepat dan tepat waktu memberikan materi tambahan untuk karyawan toko hal ini akan meminimalisir terjadinya kesalahan dalam melakukan proses transaksi non tunai menggunakan mesin EDC.

3.1.1 Temuan Masalah

Berdasarkan pengamatan informasi yang penulis peroleh selama penulis melakukan kegiatan Kerja Praktek (KP) atau Apprentice, penulis menemukan beberapa masalah yang dihadapi oleh PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk (Alfamart), yaitu :

1. Kurangnya pengetahuan dan masih terdapat beberapa karyawan toko yang mengalami kesalahan dalam proses clerek transaksi di toko terutama transaksi non tunai menggunakan Electronic Data Capture (EDC) sehingga membuat toko Alfamart mengalami selisih data setoran.
2. Kurangnya efisiensi waktu dalam meminimalisir masalah yang ada ditoko.

Beberapa masalah diatas merupakan masalah yang sedang dihadapi oleh PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk (Alfamart) dalam proses bisnis. Dalam hal ini, permasalahan yang dihadapi harus segera ditemukan solusinya agar kegiatan bisnis berjalan dengan baik guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas bisnis.

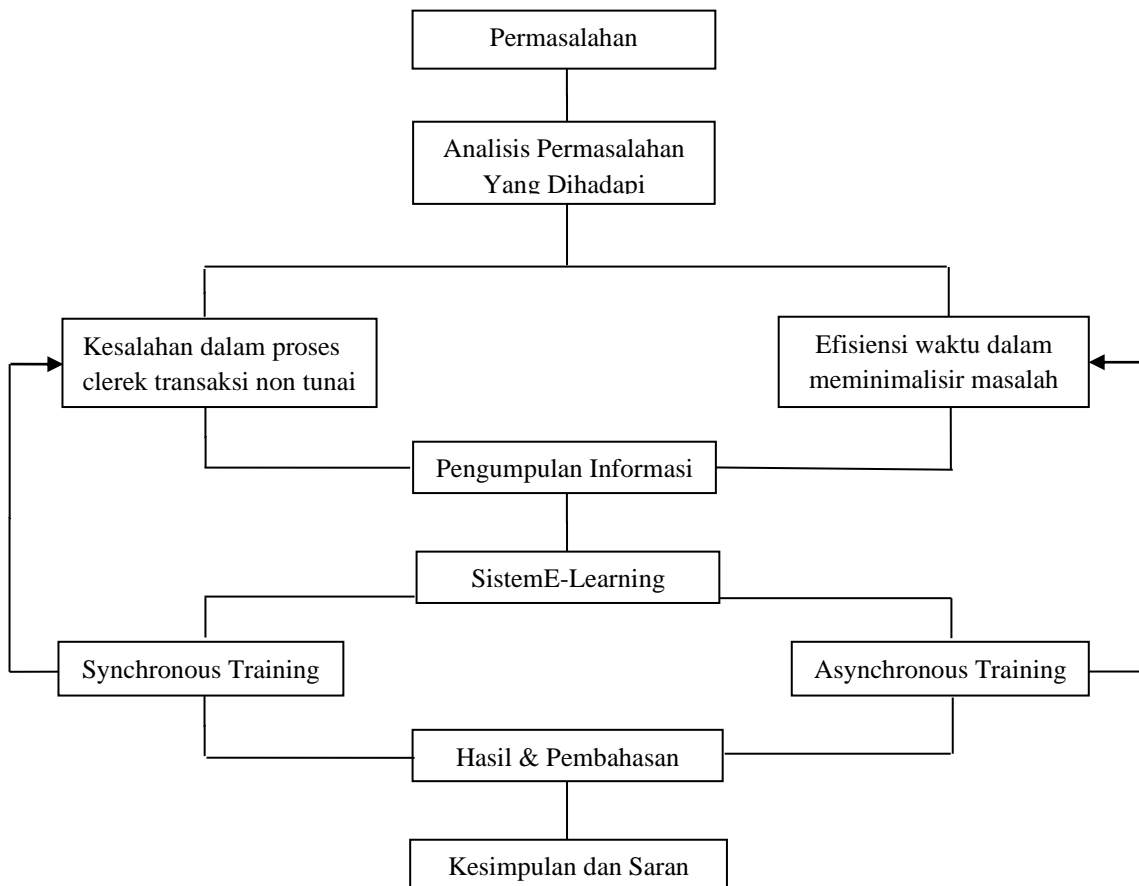
3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan temuan masalah diatas, masalah yang akan diteliti dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penerapan sistem E-Learning untuk memberikan pelatihan dan pengetahuan karyawan toko Alfamart untuk meminimalisir terjadinya selisih data setoran guna memaksimalkan pendapatan perusahaan?
2. Bagaimana pengaruh penerapan sistem E-Learning pada PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk (Alfamart) dalam meminimalisir masalah dengan waktu yang efisien?

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan pemaparan diatas mengenai temuan masalah-masalah yang dihadapi oleh PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk (Alfamart), menurut penulis kerangka pemecahan dari masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 1.2 Kerangka Pemecahan Masalah

Dari kerangka pemikiran, tergambar bahwa pemecahan masalah ini akan melakukan pendekatan Sistem E-Learning. Synchronous Training akan memberikan metode pelatihan berupa materi yang baik kepada karyawan toko yang dapat memberikan pengetahuan tentang proses clerek transaksi non tunai menggunakan mesin EDC (Electronic Data Capture) sehingga dapat

meminimalisir selisih data setoran. Sedangkan untuk memberikan waktu yang efisien maka Asynchronous Training dapat memberikan kemudahan yaitu karyawan toko dapat mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun. Setelah mengetahui informasi masalah yang terjadi di toko berikutnya dilanjutkan dengan sistem E-Learning yang akan menghasilkan output berupa pelatihan dan penambahan materi yang dibutuhkan karyawan toko. Dengan adanya sistem E-Learning akan memberikan kemudahan bagi karyawan toko dalam memperoleh wawasan guna meminimalisir terjadinya kesalahan dalam transaksi non tunai menggunakan EDC. Serta waktu yang dibutuhkan dalam memecahkan masalah akan menjadi lebih efisien

3.2 LANDASAN TEORI

3.2.1 Pengertian dan sejarah E-Learning

Dalam kegiatan bisnis untuk menjamin kelancaran operasional, ketepatan dan kecepata waktu dalam pelatihan dan pemberdayaan karyawan merupakan faktor yang sangat penting. Tanpa peencanaan yang matang sertapengendalian yang ketat, resiko kegiatan bisnis atau transaksi di toko menjadi kurang maksimal demimewujudkan kepuasan pada pelanggan/konsumen. Oleh karena itu, dibutuhkan suatau teknik maupun non sistem yang berfungsi untuk merencanakan pengendalian karyawan toko yang efektif dan tepat waktu dimana gerai toko Alfamart adalah merupakan ujung tombak kegiatan bisnis perusahaan PT. Sumber Alfaria Trijaya, Tbk (Alfamart).Teknik ataupun sistem tersebut adalah penerapan E-Learning. E-Learning adalah pembelajaran jarak jauh (distance learning) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau internet.

E-learning pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Illionis di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (computer-assisted instruksion) dan komputer bernama PLATO. Sejak saat itu, perkembangan e-learning berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi.

Menurut (Michael, 2013:27) E-Learning adalah :

Pembelajaran yang disusun ialah dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau juga komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran.

Menurut (Chandrawati, 2010) E-Learning adalah :

Suatu proses pembelajaran jarak jauh dengan cara menggabungkan prinsip-prinsip didalam proses suatu pembelajaran dengan teknologi.

Menurut (Ardiansyah, 2013) E-Learning adalah :

Suatu sistem pembelajaran yang digunakan ialah sebagai sarana ialah sebagai proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka dengan secara langsung antara pendidik dengan siswa/i.

Menurut Rosenberg (2001) E-Learning adalah :

Menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Jadi penulis simpulkan bahwa E-Learning adalah metode pembelajaran cara baru menggunakan teknologi informasi dengan jarak jauh untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan khususnya internet sebagai penyambung pembelajarannya.

Berikut perkembangan e-learning dari masa ke masa :

Tahun 1990 : Era CBT (Computer-Based Training) di mana mulai bermunculan aplikasi e-learning yang berjalan dalam PC standalone ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (Video dan Audio) dalam format mov, mpeg-1, atau avi.

Tahun 1994 : Seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.

Tahun 1997 : LMS (Learning Management System). Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Dari sinilah muncul LMS. Perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar LMS yang satu dengan lainnya secara standar. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang dikeluarkan oleh AICC (Airline Industry CBT Committee), IMS, IEEE LOM, ARIADNE, dsb.

Tahun 1999 sebagai tahun Aplikasi E-learning berbasis Web. Perkembangan LMS menuju aplikasi e-learning berbasis Web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (learner) maupun administrasi belajar mengajarnya. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil.

Melihat perkembangan e-learning dari masa ke masa yang terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi, maka dapat disimpulkan bahwa e-learning akan menjadi sistem pembelajaran masa depan. Seiring perkembangan Internet, penggunaan sistem e-learning pun tumbuh luar biasa. Internet telah digunakan sebagai tool untuk melakukan pembelajaran.

Pakar E-Learning dunia Marc J. Rosenberg mendefinisikan e-learning sebagai penggunaan teknologi Internet untuk menyampaikan berbagai macam solusi guna meningkatkan pengetahuan dan kinerja. Jadi, e-learning mengacu pada kegiatan pembelajaran atau transfer informasi dan skill dengan menggunakan media Internet.

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Michael (2013:27), e-learning merupakan pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. E-learning memanfaatkan teknologi sebagai wadah untuk pengajaran melalui media online. Konten ini mempunyai sifat mandiri, dikarenakan pembelajaran e-learning akan di posting melalui media online dan akan tersimpan dalam suatu program yang nantinya dapat diakses secara mandiri oleh seseorang yang membuka program dari e-learning tersebut.

Indonesia telah menerapkan e-learning untuk proses pembelajaran hal tersebut dikarenakan banyak manfaat yang terdapat dalam konten ini yaitu e-learning

dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga seseorang tidak perlu mengeluarkan banyak waktu untuk datang kesuatu tempat untuk melakukan pembelajaran.

Selain itu e-learning juga sangat berguna bagi suatu perusahaan, hal tersebut diketahui melalui sebuah survei oleh majalah Forbes di Amerika dan Eropa yang telah mulai mengimplementasikan sistem manajemen pelatihan berbasis e-learning yang terdapat banyak manfaat untuk perusahaan yaitu menghemat waktu dan biaya. Perusahaan saat ini menggunakan e-learning sebagai media training bagi karyawan-karyawannya.

Penerapan e-learning pada suatu perusahaan dinilai sangat menguntungkan dari berbagai sisi yaitu (anywhere, anytime, anyspace), dengan konten ini perusahaan dapat memberikan pembelajaran dimana saja, kapan saja, dan diruang manapun selama didukung dengan keberadaan jaringan internet tentunya. Selain itu perusahaan konten ini sangat membantu perusahaan besar yang mempunyai banyak cabang, tidak perlu bersusah-payah mendatangi cabang perusahaan satu-persatu karena e-learning dapat menjangkau semua cabang perusahaan guna untuk melakukan training untuk karyawan perusahaan.

Selain itu banyak perusahaan di Indonesia yang berharap menggunakan e-learning yang akan menguntungkan untuk perusahaan misalnya biaya pelatihan yang dikeluarkan perusahaan dapat menjadi lebih rendah. Biaya rendah disini meliputi biaya transportasi, dengan adanya teknologi e-learning ini perusahaan tidak perlu jauh-jauh mendatangi lokasi pelatihan, cukup menggunakan koneksi internet, maka pelatihan sudah bisa dilakukan.

3.2.2 Tipe-tipe E-Learning

1. Synchronous Training

Synchronous berarti ” pada waktu yang sama”. Jadi, synchronous training adalah tipe pelatihan, dimana proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan murid sedang belajar. Pelatihan e-learning synchronous lebih banyak digunakan untuk seminar atau konferensi yang pesertanya berasal dari beberapa negara. Penggunaan tersebut sering pula dinamakan web confrence atau webinar (web seminar) yang sering digunakan di kelas atau kuliah universitas online.

2. Asynchronous Training

Asynchronous berarti ”tidak pada waktu yang bersamaan”. Jadi, seseorang dapat mengambil pelatihan pada waktu yang berbeda dengan pengajar memberikan pelatihan. Pelatihan ini lebih populer di dunia e-learning karena memberikan keuntungan lebih bagi peserta pelatihan karena dapat mengakses pelatihan kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu, pelajar dapat memulai pelajaran dan meyelesaikannya setiap saat. Paket pelajaran berbentuk bacaan dengan animasi, simulasi, permainan edukatif, maupun latihan atau tes dengan jawabannya. Akan tetapi, ada pelatihan asynchronous training yang dipimpin, dimana pengajar memberikan materi pelajaran lewat internet dan peserta pelatihan mengakses materi pada waktu yang berlainan. Peserta dapat berdiskusi atau berkomentar dan bertanya melalui bulletin board

3.2.3 Manfaat E-Learning

Adapun kegunaan atau manfaat dari proses E-Learning antara lain :

1. Kemudahan akses bagi karyawan dari tempat kerja tanpa harus datang secara fisik. Hal ini memberikan manfaat dari segi waktu bagi karyawan dimana pembelajaran bisa dilakukan tanpa harus meninggalkan pekerjaan dalam waktu lama, bahkan akses dapat dilakukan diluar jam kerja dengan pengatryan waktu yang disesuaikan dengan kemampuan dan keinginan pekerja (learning while working).
2. Ketersediaan informasi yang melimpah dan sumber-sumber di seluruh dunia .dengan menggunakan internet sebagai media pembelajaran akan didapatkan sumber informasi untuk pengayan materi yang jumlahnya sangat tak terbatas.
3. Biaya yang lebih kecil secara keseluruhan dibandingkan dengan pelatihan konvensional. Sekalipun biaya investasi awal pembangunan sistem E-Learning cukup besar, namun dalam jangka waktu panjang, nilai biaya menurun seiring dengan pemakaian E-Learning seperti pengurangan ruang-ruang tempat pelatihan berarti pemangkasan biaya sewa dan perluasan ruang kantor/perusahaan, pengurangan biaya akomodasi peserta pelatihan, dll.
4. Kecepatan dan kemudahan update materi/pengetahuan dari perusahaan kepada karyawan sehingga peningkatan kompetensi bisa diperoleh dalam waktu singkat dan mempersiapkan karyawan untuk menghadapi tantangan usaha lebih cepat dan meningkatkan keunggulan kompetitif perusahaan.
5. Pemerataan kesempatan belajar dan pengembangan diri sebagai seluruh karyawan dengan mendapat kesempatan yang sama untuk membangun sikap

proaktif dalam pengembangan kompetensi diri yang akan meningkatkan kinerja karyawan.

Sedangkan menurut Pranoto, dkk (2009:309) menyatakan manfaat dari E-Learning adalah :

- Pemakaian E-learning sebagai penunjang jalannya proses belajar dapat meningkatkan daya serap mahasiswa terhadap materi yang diajarkan.
- Meningkatkan partisipasi aktif dari mahasiswa
- Meningkatkan kemampuan belajar mandiri dari mahasiswa
- Meningkatkan kemampuan kualitas materi pendidik dan pelatihan
- Meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, yang mana dengan perangkat biasa dapat mengalami kesulitan.

3.2.4 Karakteristik E-Learning

Menurut Nursalam (2008:135), karakteristik dari E-Learning yaitu:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik
2. Menggunakan keunggulan komputer (digital median dan komputer networks)
3. Memanfaatkan bahan ajar yang sifatnya mandiri (self learning materials) lalu selanjutnya disimpan di komputer, menjadikan bisa diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja.
4. Menggunakan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemauan belajar dan hal-hal yang berhubungan dengan administrasi pendidikan bisa dilihat kapan saja di komputer.

3.2.5 Komponen E-Learning

Secara garis besar, komponen E-Learning dibagi kedalam tiga bagian, sistem, isi, dan peralatan.

a. E-learning System(sistem)

E-learning system merupakan system atau cara yang digunakan dalam mengatur bagaimana memmanagement kelas, pembuatan materi atau isi, forum diskusi, sistem ujian online, sistem penilaian atau raport dari hasil proses pembelajaran dan semua yang berhubungan dengan proses belajar mengajar yang biasa dilakukan di kelas. Hal ini biasa disebut dengan Learning Management System(LMS).

b. E-learning Content (isi)

E-learning conten merupakan isi dari learning management system. Isi dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk konten berbentuk multimedia interaktif atau konten teks seperti buku atau modul yang biasa di dapatkan di proses belajar mengajar.

c. E-Learning infrastructure (Peralatan)

Peralatan/infrastruktur E-Learning dapat berupa personal komputer, jaringan komputer dan perlengkapan multimedia dan bahkan bisa menggunakan mobile serta teleconference.

Ketiga komponen E-Learning ini tidak akan lepas kegunaannya. Semua saling berkesinambungan dalam pelaksanaannya. LMS merupakan komponen besar dalam kelangsungan pemanfaatan E-Learning. Pada umumnya, LMS akan memberikan sebuah tool bagi instruktur, educator untuk membuat website

pelatihan dan mengatur akses kontrol, sehingga hanya peserta yang terdaftar yang dapat mengakses dan melihatnya. Selain menyediakan pengontrolan, LMS juga menyediakan berbagai tools yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, seperti menyediakan layanan untuk mempermudah upload dan share material pengajaran, diskusi online, chatting, penyelenggaraan kuis, survey, laporan (report) dan sebagainya.

3.2.6 Syarat Penerapan E-Learning

1. Meaningful content

Untuk melakukan penerapan e-learning dalam perusahaan hal yang paling utama harus diperhatikan adalah mengenai isi konten e-learning yang akan di bagikan. Isi dari e-learning yang akan di bagikan harus bermanfaat bagi perusahaan ataupun karyawan perusahaan misalnya mengandung makna tertentu yang berguna untuk proses pembekalan bagi karyawan perusahaan.

2. Effective learning design

Hal kedua yang harus diperhatikan dalam penerapan e-learning dalam perusahaan adalah mengenai keefektifan dari isi e-learning tersebut, isi konten e-learning harus efektif sehingga para karyawan perusahaan yang mengakses dapat mudah menerima pembelajaran dengan baik dan juga sesuai dengan tujuan perusahaan.

3. Technology that works

Hal ketiga yang harus diperhatikan yaitu mengenai ketepatan isi dari e-learning yang akan disampaikan. Yang dimaksud ketepatan disini adalah e-learning harus disajikan dengan tepat, sehingga pembelajaran dapat bekerja

dengan optimal, selain itu karyawan perusahaan juga akan mendapatkan apa yang dibutuhkan oleh perusahaan dan karyawan juga mendapatkan pengalaman pembelajaran melalui ketepatan isi e-learning yang disampaikan.

3.3 METODE YANG DIGUNAKAN

Dalam menyelesaikan laporan ini, penulis telah mengumpulkan bahan-bahan dan informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan sistem E-Learning yang diperlukan dalam pembuatan laporan ini. Dalam mengumpulkan informasi tersebut penulis melakukan beberapa metode, yaitu:

1. Metode Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek yang dilakukan di lapangan secara langsung maupun tidak langsung.

2. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data dengan cara menggunakan buku atau referensi yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas. Metode ini dilakukan oleh penulis dengan cara membaca buku dan literatur yang terkait dengan sistem E-Learning

3.4 RANCANGAN PROGRAM YANG AKAN DILAKUKAN

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemui oleh penulis selama melakukan Kerja Praktek (KP) atau Apprentice di PT Sumber Alfaria Trijaya, Tbk. Memiliki rancangan program yang akan dilakukan untuk membantu mengatasi masalah yang dihadapi oleh perusahaan.

3.4.1 Menerapkan Sistem E-Learning type Synchronous Training

Synchronous E-Learning adalah pembelajaran sinkron yang terjadi melalui sarana elektronik (bersifat realtime, dijadwalkan dalam 1 waktu, kadang dadakan, kolektif dan sering kolaboratif, adanya simulasi maya (peserta didik, fasilitator atau instruktur). Terdapat beberapa mode yang dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dan pelatihan pada Synchronous Training yaitu, Video Conferencing, Web Casting dan Web Conferencing. Dari beberapa mode ini, penulis memilih Web Conferencing karena praktik terbaik dari semua format E-Learning online web conferencing unggul dalam pengembangan "tingkat tinggi" keterampilan belajar (seperti sintesis, analisis, sosialisasi, akulturasi). Keuntungan terbesar dari konferensi Web adalah kemampuan untuk instruktur untuk menyajikan konten dalam sejumlah cara yang berbeda, mengumpulkan umpan balik dan memberikan klarifikasi, dan kemudian memfasilitasi praktek pembelajaran dan pemecahan masalah kolaboratif. Seperti disebutkan sebelumnya, teknologi sinkron diidentifikasi di atas sedang menjalani konvergensi signifikan dan redefinisi.

3.4.2 Menerapkan Sistem E-Learning type Asynchronous Training

Komunikasi online Tidak Langsung atau Asynchronous adalah mediasi komputer dan layanan dari dalam terlaksanakannya komunikasi yang dilakukan secara tunda, dengan menggunakan media seperti:

- **Email**

Email merupakan sebuah media dimana karyawan bisa berkiriman pesan dengan karyawan lain, dimana email bersifat (free time) bisa dibaca dimana

saja (adanya koneksi internet) menggunakan perangkat mobile atau perangkat computer yang sudah terintegrasi secara umum.

- **Podcasting**

Podcasting adalah sebuah sistem untuk mendownload file dari berbagai sumber seperti radio internet, ke dalam komputer personal dan mendengarkannya melalui komputer ataupun player media digital. Untuk dapat menikmati layanan ini, perlu melakukan registrasi pada radio internet ataupun sumber-sumber lain, dengan menggunakan software khusus. Setelah itu, software ini secara otomatis akan mendownload ke dalam komputer toko maupun smartphone karyawan toko, setiap materi terbaru yang muncul di internet. Karyawandapat mendengarkannya kapan saja tidak terikat waktu, seperti pada saat berangkat atau pulang dari kerja.

- **Threaded Discussions**

Sebuah daftar kronologis komentar disebuah forum diskusi. Dimana seseorang dapat membaca sebuah materi/paparan informasiakan tetapi tetap memperhatikan etika dalam internet.Seperti membaca dengan seksama sebelum meninggalkan komentar. Komentar disertai teori yang berlaku.

Contoh: materi yang dipaparkan tentang proses transaksi non tunai menggunakan mesin EDC.

Manfaat penerapan Asynchronous training :

Seorang peserta mampu mengikuti pembelajar/pelatihan dengan keinginan mereka sendiri, tanpa harus khawatir mengenai masalah penjadwalan. Ini mungkin akan menjadi pilihan yang sempurna bagi pengguna yang menikmati mengambil waktu mereka dengan setiap rencana pembelajaran dalam pelatihan

dan akan lebih memilih untuk meneliti topik sendiri. Penerapan Asynchronous training akan memberikan dampak baik dalam mengatasi efisiensi waktu dalam menyelesaikan masalah tanpa karyawan harus datang ke kantor untuk menyelesaikannya. Contohnya, karyawan membutuhkan informasi tambahan mengenai proses transaksi non tunai menggunakan mesin EDC. Selanjutnya pihak manajemen akan memberikan informasi berupa materi yang dibuat dan dikirimkan melalui sistem E-Learning Asynchronous training untuk menambah pengetahuan para karyawan toko Alfamart dan dapat dibuka oleh karyawan toko yang membutuhkan.