

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN *E-LEARNING* ETIKA DAN  
*GROOMING* DALAM *HOSPITALITY* BERBASIS WEB UNTUK  
MENINGKATKAN POTENSI GENERASI Z DALAM MENGHADAPI  
*ERA SOCIETY 5.0***

**Mariani Putri Yunita De Deus<sup>1</sup>, Ni Putu Lorina Prematasari<sup>2</sup>, Fara Rihma  
Fauziah<sup>3</sup>, Dr. Luh Kadek Budi Martini, SE., MM<sup>4</sup>**

**Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Bali International Institute of Tourism  
Management**

**[jrseruni@gamil.com](mailto:jrseruni@gamil.com)**

**Abstrak**

*Perkembangan teknologi saat ini sudah berkembang sangat pesat dan semua aktivitas manusia bergantung pada kecanggihan teknologi. Apalagi dalam dunia hospitality menerapkan etika dan grooming itu sangat lah penting. Dengan metode riset studi pustaka yang membahas tentang pengembangan pembelajaran e-learning etika dan grooming dalam hospitality yang berbasis web untuk meningkatkan potensi generasi z dalam meningkatkan pembelajaran juga memudahkan dalam mengakses secara online dan memanfaatkan jaringan internet. Dengan adanya web ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mengenai etika dan grooming. Pengakses dapat lebih mudah mengakses modul-modul, vidio, atau pun beberapa soal-soal untuk pembelajaran. Melalui e-learning berbasis web, akan terbentuk sebuah interaksi belajar antara pengajar dan pengakses web dan memudahkan dalam proses belajar karena bisa diakses dimana dan kapan pun. Sistem ini dikembangkan memakai teknologi berbasis web serta dipergunakan buat kelayakan sistem belajar mengajar.*

*Kata kunci: e-learning, berbasis web, etika dan grooming, hospitality.*

**Pendahuluan**

Dunia pendidikan mengalami perubahan yang sangat besar seiring menggunakan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju. Perkembangan tersebut menyebabkan perubahan pada dunia pendidikan yaitu metode pembelajaran, media pembelajaran dan proses pembelajaran. Bentuk kemajuan perkembangan teknologi dan informasi pada dunia pendidikan adalah *E-learning* yang berbasis web. *E-learning* menurut Ramadhani (2012) merupakan sebuah penemuan yang telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perubahan dalam proses pembelajaran. Proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan materi dari dosen atau pengajar, tetapi juga mengikut sertakan

mahasiswa seperti melakukan aktivitas diantaranya mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Materi atau modul untuk bahan ajar bisa divisualisasikan di banyak sekali format serta bentuk yang masuk dan interaktif, sehingga mahasiswa akan termotivasi buat terlibat lebih jauh dalam proses *during* pembelajaran. *E-learning* berbasis web ini tidak hanya untuk kalangan mahasiswa saja tapi bisa di akses untuk orang-orang yang ingin belajar tentang etika dan *grooming* dalam *hospitality*. *Hospitality* sendiri merupakan termasuk keramahan jika berbicara tentang sektor pariwisata, keramahan dapat dibandingkan dengan semangat, jiwa, dan semangat industri. Tanpa keramahan dalam pariwisata, semua hal yang ditawarkan adalah komoditas yang tidak bernyawa tanpa nilai pasar.

Kata etika berasal dari kata Yunani "ethos" yang berarti muncul dari kebiasaan. Tindakan, sikap, atau tindakan manusia adalah perspektif objek dalam skenario ini. Ilmu tentang sikap dan kesusilaan individu dalam lingkungan sosialnya, yang meliputi hukum-hukum dan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan perilaku yang dianggap patut, didefinisikan sebagai etika. Aturan, norma, atau proses yang pada umumnya dijadikan pedoman atau sebagai seorang individu dalam melakukan tindakan dan perilaku disebut sebagai etika pada umumnya. Pada pengertian ini etika artinya ilmu yang menyelidiki baik serta buruk, dan kewajiban, hak, serta tanggung jawab sosial dan moral yang diemban setiap manusia pada kehidupan sosialnya. Etika pula bisa didefinisikan sebagai seperangkat nilai yang berkaitan menggunakan moral serta kesalahan individu.

Penampilan fisik seorang ialah potret diri yang bisa mengungkapkan jati dirinya pada orang lain. Orang seringkali kali tidak menyadari pentingnya kesan atau image pada penampilannya. Pengetahuan atau bakat yang baik serta pekerjaan yang berkualitas tinggi diperlukan tetapi bahkan keterampilan terbaik pun dapat dihancurkan oleh kesan yang buruk. Penampilan merupakan salah satu hal yang penting untuk diperhatikan kecantikan dan ketampanan bukanlah kondisi mutlak, tapi setiap orang harus memahami bagaimana cara menampilkan diri agar terlihat lebih profesional. Bagaimana cara duduk, berbicara, berjalan, berdiri, berpakaian serta merias diri. Respons positif atau negatif tergantung dari *image* yang disampaikan, misalnya melalui cara berpakaian, perilaku dan perbuatan, sopan santun dan lain-lain.

Etika dan *grooming* lebih jauh lagi meliputi bagaimana berperilaku serta berbicara. Pada dasarnya, *grooming* merupakan cara kita menampilkan diri secara fisik serta mental di hadapan orang lain sebagai akibatnya orang lain tersebut mempersepsikan kita menjadi sebuah pribadi yang baik, sopan, serta menyenangkan. Sedangkan etika merupakan kebiasaan dan tata cara berperilaku yang baik dan sopan.

Woodhouse (2015), di sisi lain mendefinisikan *grooming* sebagai kerapian, baik yang terlihat maupun tidak. Yang tidak tampak adalah sikap kebersihan,

menghindari kecerobohan, dan kebiasaan berpenampilan rapi, sedangkan yang tampak adalah cara berpakaian dan merias wajah. Dalam menghadapi *era society* kini pembelajaran tentang etika dan *grooming* tidak hanya diajarkan secara langsung, namun saat ini bisa dipelajari lebih mudah secara online melalui website, hal ini bisa disebut menggunakan *E-learning*. Dengan adanya media pembelajaran *E-learning* berbasis web ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan aman karena situasi covid-19 meningkatkan minat pengakses web dalam belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar mengenai etika dan *grooming* dalam *hospitality*. Hal ini dikarenakan *E-learning* menuntut pengakses agar bisa berinteraksi dan lebih memanfaatkan internet, seperti mengakses berita yang luas, mendapatkan banyak informasi dan memunculkan keaktifan dalam belajar yang disebabkan adanya suatu tantangan, serta ketersediaan materi buat pembelajaran.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sekarang memungkinkan sejumlah besar pilihan untuk merancang dan membangun sistem pendidikan. Khususnya konsep dan model pembelajaran online, yang dijuluki *E-learning* oleh banyak orang. Tujuan utama penerapan teknologi ini adalah untuk meningkatkan efisiensi, efikasi, transparansi, dan akuntabilitas pembelajaran. Selain itu, dalam hal pelajaran online, program *E-learning* harus memberikan kemudahan dukungan profesional. Jelas dari pernyataan bahwa *E-learning* menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, akuntabilitas, dan kemudahan belajar. Dengan objeknya adalah layanan pembelajaran yang memenuhi tujuan tersebut lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Menyadari pemanfaatan *E-learning system* akan memberi dukungan belajar mengajar, dalam implementasi dan pengembangan *E-learning system* yang dilakukan untuk memperkaya pengajaran dalam menyampaikan informasi-informasi yang dapat memudahkan mahasiswa dalam menguasai bidang ilmu yang dipelajarinya terutama di bidang *hospitality*.

## Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data studi pustaka berupa buku-buku referensi, dan jurnal ilmiah. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan tinjauan pustaka yang berfokus pada buku dan sumber informasi lainnya.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, artinya menciptakan informasi berupa catatan dan data deskriptif dalam teks yang diteliti. Upaya ini dilakukan untuk menggali data-data dan mendapatkan informasi sebagai bahan untuk melakukan penelitian dan memperoleh teori-teori serta pengetahuan baru guna menunjang penelitian yang dilakukan.

## Hasil dan Pembahasan

Pendidikan merupakan wahana yang penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan system pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang dapat diandalkan. Pembelajaran etika dan *grooming* dalam *hospitality* selama ini dosen menggunakan media pembelajaran yaitu white board, buku paket, LCD dan joobshet.

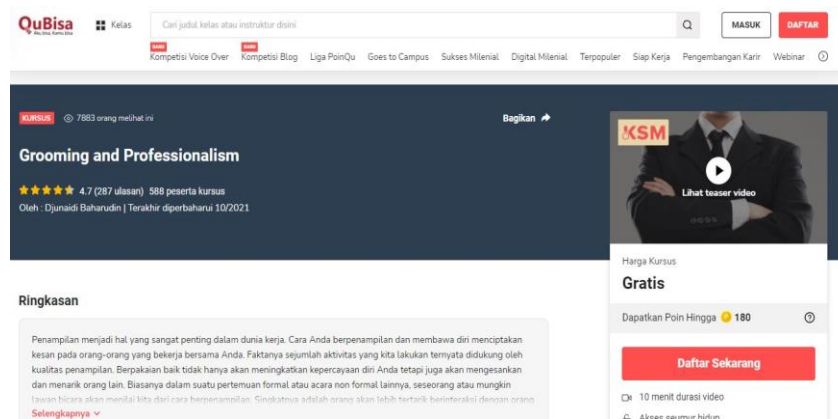
Namun dengan kemajuan teknologi informasi saat ini pendidikan yang lebih maju kini berpeluang untuk menggunakan sistem *E-learning* berbasis web untuk membantu proses belajar mengajar. Dengan *E-learning* pengajar bisa menyampaikan materi pembelajaran berupa vidio, gambar, maupun modul - modul yang dapat di akses melalui internet sehingga orang- orang yang ingin belajar etika dan *grooming* dalam *hospitality* dapat mengaksesnya dengan mudah. Modul dapat diakses kapan saja dan dari lokasi mana saja. Membangun sistem *E-learning* menjadi persoalan bagi lembaga pendidikan yang telah memiliki infrastruktur, sumber daya manusia, dan sumber pembiayaan yang memadai. Akan tetapi bagaimana bila kita tidak mempunyai berbagai sumber daya tersebut. Dengan keterbatasan ini kita akan mencoba membangun sistem *E-learning* dengan professional.

Membangun sebuah *E-learning* yang dimana nanti pengakses bisa belajar mengenai etika dan *grooming* dan memungkinkan seseorang belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan diperkenalkannya *Open Source Learning Management System* (LMS) berbasis web sekarang mudah untuk membangun dan menggunakan *E-learning*. Internet tidak hanya digunakan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk memberikan kebebasan kepada siswa atau pengakses web untuk mengeksplorasi sumber belajar dan terhubung dengan teman sebaya dan pengajar secara online.

Saat membuat sistem *E-learning*, penting untuk mengingat dua hal audiens target dan hasil pembelajaran yang diinginkan. Harapan dan tujuan mereka untuk terlibat dalam *E-learning*, kecepatan mereka dapat mengakses internet atau jaringan, biaya mengakses internet, dan latar belakang mereka dalam hal kesiapan untuk belajar dan pada hasil yang diperlukan untuk menentukan keluasan materi, pemahaman belajar tentang hasil belajar, dan pengetahuan sebelumnya. Untuk biaya pengakses web tidak perlu khawatir karena biayanya sangat murah dan anda mendapatkan pengetahuan tentang etika dan *grooming* dalam *hospitality*.

Melalui *E-learning* berbasis web ini para pengajar dapat mengelola materi – materi yang nanti akan di jelaskan, seperti meng-*upload* modul yang nanti bisa di pelajari oleh pengakses, memberikan penjelasan berupa vidio dan gambar kepada pengakses web, menerima hasil yang telah dikerjakan pengakses modul , membuat

tes / *quiz* yang nanti dapat di kerjakan oleh pengakses untuk menilai seberapa pahamiannya dalam mengakses modul yang telah di berikan, memberikan nilai, memonitor keaktifan seberapa sering pengakses ini dalam membuka web untuk belajar , mengolah nilai, dan berinteraksi dengan pengakses secara online dan melalui forum diskusi dan chat untuk memudahkan dalam berkomunikasi jika ada suatu hal yang masih belum dimengerti. Di sisi lain pelajar atau orang- orang yang ingin belajar tentang etika dan *grooming* dalam *hospitality* dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran, berinteraksi dengan sesama pengajar dan pengakses, mengerjakan tes / *quiz*, dan melihat pencapaian hasil belajar.



**Gambar 1.** Salah satu contoh web dari Qubisa

Web diatas merupakan salah satu contoh *E-learning* dari Qubisa yang dimana membahas tentang *grooming*, yang bisa di akses dengan mudah secara online dan menggunakan jaringan internet.

Berikut termasuk dalam sistem *E-learning*:

1. Materi pembelajaran dan soal evaluasi.  
 Materi berupa modul dengan soal evaluasi dapat disediakan, dan hasil evaluasi dapat ditampilkan. Temuan ini dapat digunakan sebagai standar, dan pengakses akan menerima informasi yang mereka butuhkan.
2. Komunitas.  
 Pengakses dapat bergabung dengan komunitas online untuk mengumpulkan dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan.
3. Dosen melalui internet.  
 Dosen tersedia setiap saat untuk memimpin pengakses, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam diskusi.
4. Kemungkinan Kolaborasi atau kerja sama secara online.  
 Terdapat software yang dapat mengatur pertemuan online sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara bersamaan atau *real time*, terlepas dari lokasi.
5. Multimedia.

Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian kurikulum untuk menarik minat peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Anita Anggraini tentang pembelajaran *E-Learning* pada tahun 2018 tercatat bahwa penggunaan *E-learning* sebagai pengganti perkuliahan konvensional (*non E-learning*) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir analitis peserta didik terhadap permasalahan-permasalahan pada mata kuliah Pengantar Akuntansi I ini tidak efektif. Tetapi walaupun demikian, rata-rata kemampuan berpikir analitis kelompok elearning juga cukup besar, yaitu 67,23 dengan sekitar 31.92% peserta didik yang lebih unggul dibelajarkandengan cara *E-learning* dari pada *non E-learning* sehingga e-learning juga cukup bagus untuk digunakan, tetapi mungkin tidak sebagai pengganti pembelajaran konvensional, melainkan sebagai suplemen (tambahan) dan/atau komplemen (pelengkap) pembelajaran.

**Tabel 1.** Hasil uji formalitas

		<i>Unstandardized Residual</i>
N		47
<i>Normal Parameters<sup>a,b</sup></i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	13.32505877
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.079
	<i>Positive</i>	.055
	<i>Negative</i>	-.079
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>		.544
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.928

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  ( $\alpha$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa pada tingkat kepercayaan 95% ada perbedaan antara kelompok *non E-learning* dengan kelompok *E-learning*, di mana ratarata nilai kemampuan berpikir analitis kelompok *non E-learning* lebih unggul secara signifikan dibandingkan kelompok *E-learning*, yang berarti bahwa *E-learning* ini tidak efektif digunakan sebagai substitusi (pengganti) perkuliahan konvensional. Hasil lengkap pengujian keefektifan *E-learning* sebagai pengganti pembelajaran *non E-learning* dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Hasil pengujian paired samples test

	<i>Paired Differences</i>						<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>					
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>				
<i>Pair 1 nonelearning - elearning</i>	7.638	15.239	2.223	3.164	12.113	3.436	46	.001	



Hasil analisis juga diperoleh bahwa dari total 47 orang sampel, ada sebanyak 27 orang peserta didik yang lebih unggul dibelajarkan dengan cara *non E-learning* dari pada *E-learning*, dan ada 15 orang peserta didik yang lebih unggul dibelajarkan dengan cara *E-learning* dari pada *non E-learning*, serta ada 5 orang peserta didik yang tidak ada perbedaan berarti ketika dibelajarkan dengan cara *E-learning* maupun *non E-learning*. Tetapi walaupun demikian, rata-rata kemampuan berpikir analitis kelompok *e-learning* juga cukup besar, yaitu 67,23 sehingga *E-learning* juga cukup bagus untuk digunakan, tetapi mungkin tidak sebagai pengganti pembelajaran konvensional melainkan sebagai suplemen (tambahan) maupun komplemen (pelengkap) pembelajaran.

Berikut merupakan beberapa keuntungan menggunakan *E-learning* untuk kegiatan pembelajaran, antara lain:

- *E-learning* dapat mengurangi waktu dan biaya pembelajaran.
- *E-learning* memudahkan siswa untuk berinteraksi dan cepat mendapat sebuah informasi.
- Siswa dapat berbagi informasi satu sama lain dan mengakses sumber belajar kapan saja dan dalam urutan apa pun, memungkinkan mereka untuk meningkatkan penguasaan materi pembelajaran.
- Dengan *E-learning*, siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar-mengajar melalui komputer dan jaringan, bukan hanya di dalam kelas.

*E-learning* memiliki beberapa keunggulan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Ini adalah cara untuk membuat siswa atau pengakses yang ingin belajar etika dan *grooming* lebih mudah dan nyaman dalam belajar. *E-learning* merupakan kemajuan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemudahan dalam belajar tidak hanya penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga kemampuan berbagai kompetensi mahasiswa atau pengakses. Menggunakan teknik ini tidak hanya mendengarkan informasi pengajar tetapi juga untuk secara aktif bisa menonton video pembelajaran, mengakses modul kapan saja dan dimana saja, belajar jadi lebih asik karena bisa berkomunikasi langsung dengan pengajar secara mudah melalui online, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Bahan ajar dapat divirtualisasikan dalam berbagai cara untuk membuatnya lebih menarik dan dinamis, sehingga memotivasi siswa atau pengakses dalam belajar etika dan *grooming* dalam *hospitality*.

## **Kesimpulan**

Di era digital revolusi industri 5.0, kita akan dihadapkan pada banyaknya teknologi berbasis digital yang harus kita kuasai atau paling tidak kita ikuti, *E-learning* adalah suatu keharusan dan *E-learning* merupakan salah satu yang dapat kita gunakan dalam dunia pembelajaran.

Tujuan adanya *E-learning* etika dan *grooming* dalam *hospitality* yaitu untuk meningkatkan pemahaman mengenai etika dan *grooming*, memudahkan dalam mengakses modul-modul atau materi, mencoba dalam latihan soal / *quiz* untuk menilai seberapa paham kita terhadap modul yang telah kita pelajari, belajar dimana pun dan kapan pun secara online dan memanfaatkan teknologi dan internet.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sekarang memungkinkan sejumlah besar pilihan untuk merancang dan membangun sistem pendidikan, khususnya konsep dan model pembelajaran online, yang dijuluki *E-learning* oleh banyak orang. Dari uraian tersebut jelas bahwa sistem ini menggunakan teknologi informasi dan komunikasi sebagai alat dengan tujuan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, akuntabilitas, dan kenyamanan belajar dengan objeknya adalah layanan pembelajaran yang lebih baik, menarik, interaktif, dan atraktif. Era 5.0 menyadari pemanfaatan *E-learning* sistem akan memberi dukungan belajar mengajar, dalam implementasi dan pengembangan *E-learning* sistem yang dilakukan untuk memperkaya pengajaran dalam menyampaikan informasi-informasi yang dapat memudahkan mahasiswa atau orang – orang yang ingin menguasai bidang ilmu yang dipelajarinya terutama di bidang *hospitality*.

### Ucapan Terimakasih

Puji, syukur, dan terima kasih penulis persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berbagai rahmat dan nikmat yang telah diberikan sehingga proses penyelesaian artikel ini berjalan dengan lancar.

Dalam menyelesaikan artikel ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak hal ini dikarenakan oleh keterbatasan pengalaman. Untuk itu penulis menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dan membantu di antaranya adalah:

1. Ibu, Dr. Luh Kadek Budi Martini, SE., MM. selaku Dosen Pembimbing Karya Ilmiah yang dengan sabar telah membimbing penulis dan selalu memberikan masukan dan semangat dalam menulis artikel ini.
2. Teman – teman satu organisasi karya ilmiah STIE BIITM yang selalu membantu dan memberi penulis masukan dan juga semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan artikel ini.
3. Orang tua yang selalu mendukung dengan doa dan semangat yang tidak ada habisnya.
4. Terima kasih juga untuk idola penulis yaitu BTS yang dimana BTS ini merupakan salah satu boy grup asal Korea Selatan yang selalu membuat penulis semangat, memberikan kata-kata motivasi yang selalu membuat penulis merasa senang, musik dan liriknya yang selalu memberikan sebuah kekuatan tersendiri dalam diri penulis.



## Daftar Pustaka

### Sumber artikel jurnal:

Santoso E. W, Astuti Ayu G.Y, 2017, *Perancangan E-learning Berbasis Web Pada SMP Negeri 3 Patuk Gunungkidul Yogyakarta*, ISSN: 2338-8145 (Print), 2338-9761 (Online), 8 pages.

Wassalam F.J.O, Umar R, Yudhana A, 2017, “*Implementasi Dan Pengembangan Sistem E-learning Berbasis Web Pada Stimik Muhammadiyah Paguyangan*”, 4 pages.

Rohaeni H, Hikmah S.A, Rahmayani R, 2018, “*Be Good Atitude Dalam Berpenampilan Pada UMKM Mang Piat Kabupaten Bandung Bara*”t, E-ISSN: 2614-6711, 7 pages.

Wirawan W.P, *Pengembangan Kemampuan E-learning Berbasis Web ke dalam M-Learning*, 6 pages.

Karwati E, 2014, *Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa*, 14 pages.

Yustanti I, Novita D, 2019, *Pemanfaatan E-learning Bagi Para Pendidik Di Era Digital 4.0 Utilization Of E-learning For Educators In Digital Era 4.0*, 9 pages.

Anggrain A, 2018, *Keefektifan Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Sebagai Pengganti Perkuliahan Konvensional Untuk Meningkatkan Kemampuan Analitis Mahasiswa*, 11 pages.

### Sumber website/ halaman online:

Prameswari, H.S.2021.Qubisa, <https://www.qubisa.com/>, Diakses tanggal 29 desember 2021.