

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak teretinggalkan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan *e-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan maupun industri.

Seiring adanya teknologi informatika sebagai jurusan baru di Universitas negeri di daerah kepulauan madura membutuhkan suatu teknologi tersendiri untuk mengembangkan jurusan dan mahasiswanya. untuk sementara ini proses perkuliahan yang di lakukan masi bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses perkuliahan antara mahasiswa dengan dosen hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara mahasiswa dengan dosen di dalam kelas. Jika pertemuan antara mahasiswa dengan dosen tidak terjadi maka secara otomatis proses perkuliahan pun tidak dapat dilaksanakan. Dengan demikian mahasiswa tidak dapat menerima materi dengan sempurna oleh dosen karna terbatas waktu yang di miliki oleh dosen. dengan adanya *e.learning* dapat menambah efektivitas dalam proses perkuliahan sebagai sarana dalam proses perkuliahan oleh dosen. Dengan demikian Maka perlu dibuat

suatu aplikasi *e-Learning* berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses perkuliahan di Prodi teknik multimedia dan jaringan serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada mahasiswa.

E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet atau media jaringan komputer lain. Dengan *e-Learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada mahasiswa bisa dilakukan dengan mudah melalui media on-line

1.2. Rumusan masalah

- 1.2.1. Bagaimana membuat sebuah sistem yang bisa memberikan fasilitas perkuliahan pada mahasiswa melalui situs internet
- 1.2.2. Bagaimana merancang suatu *aplikasi e - Learning* pada Prodi Teknik Multimedia Dan Jaringan di Universitas Trunojoyo Madura berbasis web ?
- 1.2.3. Bagaimana menerapkan aplikasi *e-Learning* di Prodi Teknik Multimedia Dan Jaringan Universitas trunojoyo madura sehingga mampu mendukung kegiatan perkuliahan ?

1.3. Batasan Masalah

- 1.3.1. Implementasi *e-Learning* Prodi Teknik Multimedia Dan Jaringan berbasis web sehingga dapat mendukung penyampaian materi di Lingkungan Prodi Teknik Multimedia Dan Jaringan, meliputi pengolahan data sebagai berikut :
 - a. User (Administrator,Dosen, Mahasiswa).
 - b. Materi (Upload,Download,ujian Online)
 - c. penggunaan softwer pendukung XAMMP,PHP MYADMIN
- 1.3.2. Implementasi *E-learning* Multimedia Dan Jaring Universitas Trunojoyo Madura hanya mencakup jurusan TMJ (Teknik Multimedia dan Jaringan) saja.

1.4. Tujuan dan Manfaat

- 1.4.1 Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah untuk merancang pembuatan aplikasi *E-learning* yang berbasiskan web pada Prodi Teknik Multimedia Dan Jaringan Universitas Trunojoyo Madura,untuk meminimalisir kesulitan para masiswa, dan dosen dalam perkuliahan. Serta mengembangkan tingkat belajar mahasiswa agar lebih aktif dan mudah dalam mendapat materi perkuliahan
- 1.4.2 Manfaat pembuatan aplikasi *E-learning* yang, adalah dapat memudahkan mahasiswa untuk mengetahui materi tambahan dan mudah dalam mendapat info terbaru tentang perkuliahan serta memudahkan dalam ujian.

Bagi seorang dosen manfaat dari aplikasi *E-Learning* ini dapat memudahkan dalam pemberian materi mata

kuliah, serta dalam hal ujian ataupun kuis yang biasanya sering ada kendala, dalam pemberian materi ataupun ujian karna padatnya acara dosen itu sendiri

1.5. Metodologi

Metode yang akan dalam penulisan proposal tugas akhir ini meliputi dua bagian yaitu metode analisis dan metode perancangan.

1.5.1. Metode Analisis

- a. Pengamatan : melakukan pengawasan terhadap kegiatan perkuliahan yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi *E-learning*.
- b. Wawancara : meminta keterangan atau pendapat mengenai aplikasi *E-learning* kepada mahasiswa melakukan tanya jawab.
- c. Studi Pustaka : melakukan perkuliahan serta penelitian melalui buku-buku yang memuat berbagai macam materi tentang aplikasi *E-learning* sebagai bahan referensi.

1.5.2. Metode Perancangan menggunakan metode perancangan berbasis *object* melalui tahapan :

- a. Pembuatan aplikasi web
- b. Pembuatan rancangan basis data
- c. Pembuatan rancangan tampilan.