

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website merupakan media untuk mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia yang memudahkan kita dalam bertukar informasi dengan cara menghubungkan koneksi internet. *Website* kini sudah berkembang dengan berbagai perubahan dari masa ke masa. Salah satu contoh perkembangan *website* itu sendiri adalah *E-Learning*.

E-learning adalah sebuah metode pembelajaran berbasis *website* maupun aplikasi yang bersifat online dan bisa diakses oleh semua orang. Di era globalisasi seperti saat ini, teknologi informasi sudah dapat diakses oleh semua kalangan, karena sudah banyak komputer yang terhubung dengan internet yang semakin berkembang pesat. Dewasa ini membuat semua orang dapat belajar dengan mudah, cepat dan praktis dengan adanya *website e-learning*.

Hanya bermodalkan koneksi internet dan *gadget* seperti laptop, tablet dan smartphone di mana dan kapan saja semua orang khususnya pelajar bisa belajar ilmu pengetahuan umum secara interaktif dengan menggunakan *website e-learning*.

ayokitabelajar.com adalah sebuah *website e-learning* yang menyajikan informasi tentang materi belajar mengajar untuk semua kalangan, seperti SD, SMP, SMA dan Umum. ayokitabelajar.com *user* dapat melakukan proses belajar mengajar dengan cara mengunggah materi dan video serta dapat men-*download* materi yang ada di dalamnya.

Untuk metode belajar menggunakan video, user dapat melihat video dengan syarat mempunyai hak akses secara penuh oleh pengunggah video tersebut dengan cara mengirimkan permintaan untuk melihat video tersebut.

Laravel merupakan sebuah PHP *Framework* atau *Back-end Framework* yang digunakan untuk mempermudah para *developer* atau *programmer* dalam membangun dan mengembangkan sebuah *website*.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis membuat skripsi *website e-learning* dengan judul **"Pembuatan Website ayokitabelajar.com Sebagai Sarana Belajar Interaktif Pengetahuan Umum Berbasis Website Menggunakan Laravel"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, muncul sebuah permasalahan, yaitu bagaimana membuat *website* "ayokitabelajar.com" sebagai sarana belajar interaktif pengetahuan umum dengan menggunakan *framework laravel*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan seperti berikut:

- a. *Website* belajar interaktif pengetahuan umum ini hanya dapat diakses melalui komputer atau *smartphone* yang terhubung dengan internet.
- b. Target pengguna dari *website* ini adalah untuk semua kalangan seperti SD, SMP, SMA dan Umum.

- c. Untuk melihat video, user wajib mendapatkan hak akses penuh dari pengunggah video tersebut dengan cara mengirimkan permintaan kepada pengunggah.
- d. *Software* yang di gunakan dalam pembuatan *website* ini adalah
 1. Laravel 4.2
 2. Composer
 3. Web Browser
 4. Text Editor Sublime Text 3
 5. MAMP Pro
 6. Adobe Photoshop CC 2015
- e. *Website* ini bisa di akses secara gratis melalui url "ayokitabelajar.com"

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk menerapkan sistem belajar mengajar interaktif secara *online* menggunakan *Website E-learning* ayokitabelajar.com

1.4.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan *website* interaktif pengetahuan umum berbasis laravel adalah:

1. Untuk mempermudah para siswa maupun guru dalam proses belajar mengajar dan mencari referensi mata pelajaran pengetahuan umum.

2. Mengenalkan cara belajar interaktif yang mudah dan menyenangkan menggunakan *Website E-learning*.
3. Meningkatkan jam belajar siswa agar lebih produktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dari buku, jurnal, catatan dan laporan yang tersedia di perpustakaan untuk mendapatkan referensi yang bersangkutan dengan masalah yang akan dipecahkan.

b. Metode Literatur

Teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan fasilitas situs website yang ada di internet yang mempunyai hubungan erat dengan judul tugas akhir ini.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis SWOT, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

1.5.3 Metode Pengembangan

Dalam skripsi ini, metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Rapid Application Development (RAD)*. *Rapid Application Development* adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang mengutamakan waktu yang singkat dan cepat serta hasil yang berkualitas

tinggi dalam pembangunan atau perancangan sebuah *software*. Metode pengembangan RAD mempunyai fase-fase seperti berikut:

1. *Business Modelling*

Tahap ini untuk mencari model bisnis yang akan diterapkan dan mencari jawaban dari pertanyaan seperti berikut:

- a. Informasi apa yang mengendalikan bisnis ini?
- b. Informasi apa saja yang akan dimunculkan?
- c. Siapa yang memunculkan informasinya?
- d. Ke mana saja informasi tersebut akan diberikan?
- e. Siapa saja yang akan memproses informasi itu?

2. *Data Modelling*

Tahap ini merupakan sebuah aliran informasi yang akan didefinisikan dari bagian fase *Business Modelling* dan disaring ke dalam serangkaian objek yang dibutuhkan untuk menopang bisnis tersebut.

3. *Process Modelling*

Merupakan sebuah fase dimana mencari informasi yang diperlukan untuk mengimplementasikan sebuah fungsi bisnis. *Process Modelling* diciptakan untuk menambah, memodifikasi, menghapus atau mendapatkan kembali sebuah objek data.

4. *Application Generation*

RAD lebih berfokus dalam proses kerja dengan menggunakan komponen program sebelumnya yang masih dapat dipakai.

5. *Testing and Turnover*

RAD selalu memperhatikan pemakaian program yang sudah ada, sehingga ketika ditambahkan dengan program baru kemudian dilakukan di testing pada program baru tersebut, waktu yang diperlukan akan lebih sedikit.

1.5.4 **Metode Testing**

Pengujian *website* ini menggunakan metode *Black Box Testing*. Metode *Black Box Testing* ini adalah sebuah pengujian yang dilakukan berdasarkan kegunaan pada sebuah sistem perangkat lunak. Metode pengujian *Black Box* berusaha untuk menemukan masalah seperti berikut:

1. Fungsi-fungsi yang salah atau error.
2. Kesalahan *interface* (antar muka).
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database*.

1.6 **Sistematika Penulisan**

Dalam metode Sistematika Penulisan bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan laporan skripsi. Adapun sistematika penulisan yang dibuat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan di jelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian,

metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, akan membahas tentang tinjauan pustaka, dasar teori, metode analisis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini, penulis akan menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan membahas tentang implementasi database, interface dan pengujian sistem website.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan, serta saran yang ingin disampaikan.