

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

E-Learning merupakan cara baru dalam proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik khususnya intranet atau internet sebagai sistem pembelajarannya. E-Learning berasal dari dua kata, yaitu *Electronic* dan *Learning*. *Electronic* jika diartikan berarti sebuah alat yang dengan prinsip elektronika dapat melakukan hal atau benda lain sesuai dengan prinsipnya menggunakan media elektronika sementara *Learning* adalah proses pembelajaran.

Jika keduanya digabungkan maka secara keseluruhan E-Learning menjadi sebuah proses pembelajaran yang didukung oleh media elektronika. Sistem pembelajaran pada dasarnya merupakan cara-cara untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu tercapainya hasil belajar secara maksimal oleh peserta didik dalam kegiatan belajar. Hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa dapat diketahui kemampuan mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan dosen. Di Indonesia sudah mengembangkan sistem pembelajaran *online*, dimana proses pembelajaran antara mahasiswa dengan dosen bisa dijangkau dalam jarak jauh. Sistem ini dikenal dengan nama SPADA (Sistem Pembelajaran dalam Jaringan) Indonesia, yang merupakan salah satu program Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan

Tinggi untuk meningkatkan pemerataan akses terhadap pembelajaran yang bermutu di Perguruan Tinggi.

SPADA (Sistem Pembelajaran dalam Jaringan) Indonesia telah bekerjasama dengan beberapa Perguruan Tinggi Penyelenggara, salah satu diantaranya adalah Universitas Amikom Yogyakarta. Namun, pada penerapannya mahasiswa belum banyak mengetahui adanya sistem pembelajaran daring. Untuk mengenalkan kepada mahasiswa sekaligus mengembangkan program yang sudah ada maka penelitian ini mengambil Prodi D3 Teknik Informatika sebagai objek dalam perancangan sistem pembelajaran daring.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran dengan referensi yang sudah ada yaitu SPADA (Sistem Pembelajaran Daring) Indonesia?
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem pembelajaran daring (*online*) pada Prodi D3 Teknik Informatika?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan penulisan tidak menyimpang, maka hanya difokuskan pada beberapa pokok permasalahan dalam perancangan sistem pembelajaran daring ini, yaitu:

1. Program hanya dapat diakses khusus untuk mahasiswa prodi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Desain *user interface* menggunakan CodeIgniter berbasis PHP dan MySQL sebagai *server database*.
3. Program belum memiliki fitur *online course* dimana dosen dan mahasiswa bisa melakukan perkuliahan diwaktu yang sama ditempat yang berbeda.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan penelitian adalah :

1. Memberikan alternatif cara belajar baru dari sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran *online*.
2. Sistem yang sudah dibuat dapat dikembangkan menjadi sistem pembelajaran daring yang bermanfaat bagi objek.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki nilai manfaat, adapun manfaat yang dirasakan baik bagi penulis dan pihak-pihak yang menggunakan hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

- a. Untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman mengenai pembuatan sistem pembelajaran daring
- b. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama melakukan proses belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Bagi Akademik

- a. Dapat digunakan untuk mengenalkan kepada mahasiswa Prodi D3 Teknik Informatika akan adanya sistem pembelajaran daring (*online*).
- b. Memaksimalkan kualitas Program Studi.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pengumpulan Data

1. Observasi

Mencari data-data yang diperlukan untuk pembuatan sistem pembelajaran daring dengan melakukan pengamatan, pencatatan, serta penelitian di Prodi D3 Teknik Informatika.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan mencari referensi-referensi dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan permasalahan.

3. Data Dokumentasi

Pengumpulan data dari literature-literatur, dokumen dari internet, jurnal, gambar dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan permasalahan sebagai penunjang penelitian tentang objek penelitian.

1.6.2 Perancangan

Perancangan merupakan tahap selanjutnya setelah analisis sistem untuk mendapatkan gambaran jelas tentang apa yang akan dikerjakan selanjutnya.

1.6.3 Pengkodean

Pengkodean adalah pembuatan program dengan cara mengetikkan sintak-sintak dari bahasa pemrograman tertentu sesuai dengan perancangan sistem yang telah dibuat. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP.

1.6.4 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar laporan tugas akhir ini dibagi dan disusun dalam 5 bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang dari pembuatan tugas akhir, tujuan dan manfaat dari pembuatan tugas akhir, rumusan masalah dan batasan masalah dari pembuatan tugas akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan dari tugas akhir.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang penjelasan secara teoritis yang akan mengarah ke proses pembuatan tugas akhir.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi tentang gambaran objek yang diteliti, seperti struktur organisasi, sejarah berdirinya, dan juga seluk beluk di dalamnya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan dari pembuatan tugas akhir dan hasil dari program yang sudah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari pembuatan dan saran yang akan bermanfaat bagi pengembangan sistem pembelajaran daring yang digunakan sebagai bahan penelitian tugas akhir ini.

