

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan dunia Teknologi Informasi meningkat dengan sangat pesat dan memberikan manfaat hampir di segala bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan. Perkembangan teknologi pada saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat dan maju salah satu yang terkena dampaknya pada bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang secara sistematis diarahkan kepada suatu tujuan pembelajaran yang optimal, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran [1]. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan system e-learning untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Pendidikan di zaman informasi ini mempunyai kecenderungan gaya belajar aktif, *sequential*, *sensing*, dan *visual*. Pendidikan aktif mudah belajar dengan melakukan sendiri apa yang sedang dipelajari. Maka, mata kuliah yang terlalu banyak bersifat ceramah dan komunikasi satu arah serta terpusat kepada dosen (*teacher-centered*) tidak akan cocok dengan mereka. Sebaliknya, pembelajaran yang membuat mereka menerapkan teori dan melakukan sendiri apa yang sedang dipelajari akan dengan mudah menarik minat dan pada gilirannya kemampuan belajar mereka. Hal yang seharusnya selalu dijaga dalam system pembelajaran yang bersifat tatap muka di dalam kelas adalah adanya kehadiran pendidik dan peserta didik secara *synchronous*. Apabila hal ini tidak terjaga secara intens, maka pembelajaran yang bersifat tatap muka akan terganggu. Hal ini menjadikan pembelajaran tatap muka di dalam kelas kurang praktis bagi beberapa orang, karena tidak semua orang dapat melakukan hal tersebut secara intens [2]

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah

1. Bagaimana cara meminimalisir kecurangan dalam kalangan mahasiswa

2. Bagaimana cara memudahkan penilaian terhadap mahasiswa

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Merancang system *E-Learning* berbasis web sebagai media pembelajaran,
2. Membuat proses pembelajaran antara pelajar dan dosen menjadi lebih aktif,
3. Mempermudah proses pembelajaran

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan hanya berbasis web.
2. Mata kuliah yang digunakan yaitu Pengenalan Sistem Komputer dengan materi kuliah hardware, software

1.5 Metode Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Yang dilakukan dalam identifikasi masalah adalah mengkaji masalah, menentukan batasan

– batasan masalah dan menentukan solusi untuk permasalahan tersebut.

2. Pengumpulan Data

Tahapan ini adalah tahapan pengumpulan data yang terdiri dari data primer dan sekunder.

3. Analisis Sistem

Pada analisis sistem yaitu menentukan bagaimana melakukan analisis terhadap sebuah kebutuhan pengguna dan sistem.

4. Desain Sistem

Tahapan ini adalah tahapan mendesain sistem pada pembuatan E-Learning

5. Pembuatan Program

Tahapan ini adalah tahapan pembuatan program E-Learning

menggunakan bahasa pemrograman php dan menggunakan XAMPP untuk server yang berdiri sendiri atau localhost.

6. Evaluasi

Pengujian terhadap program E-Learning. Yang bertujuan untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik.

7. Perbaikan Program

Pada tahapan perbaikan program akan dilakukan perbaikan atau modifikasi terhadap E- Learning.

8. Implementasi

Tahapan ini adalah tahapan pemanfaatan program yang dapat digunakan dengan baik oleh dosen atau mahasiswa.

9. Penyusunan Laporan Tugas Akhir

Pada tahapan ini dilakukan pengambilan keputusan analisis dan kemudian membuat dokumentasi dalam bentuk Laporan Tugas Akhir.

1.6 Sistematika Penulisan

Bagian ini ditujukan agar penulisan buku tugas akhir lebih rapih dan teratur. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dibuatnya tugas akhir, batasan masalah tugas akhir, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi teori-teori penunjang Tugas Akhir. Teori-teori tersebut didapatkan dari berbagai sumber referensi terpercaya, baik dari buku, paper, dan lain-lain.

BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan aplikasi web quiz online serta perancangan, serta implementasi dari sistem.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai hasil pengujian dan analisis dari sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan analisis, serta saran-saran untuk pengembangan penelitian di masa depan.

LAMPIRAN