

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Internet adalah media yang paling memegang peran penting dalam kehidupan manusia saat ini. Dimana dalam melakukan kegiatan sehari – hari seperti belanja (*e-shopping*), membayar pajak (*e-banking*), berkomunikasi (*e-mail*) dilakukan dengan media internet. Dan ternyata internet juga mempengaruhi sektor – sektor penting dalam tatanan kenegaraan mulai dari sektor ekonomi, politik, sosial dan tak luput dunia pendidikan. Dimana dalam dunia pendidikan fenomena ini lebih dikenal dengan konsep “*E-learning*”.

Maka pada TA saya ini saya bermaksud mencoba memperkenalkan sedikit kecanggihan internet dalam sebuah *web E-learning*. Dengan adanya konsep *web e-learning* maka memungkinkan mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis. *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen / guru / instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran.

Dalam *e-learning*, faktor kehadiran guru atau pengajar otomatis menjadi berkurang. Hal ini disebabkan karena yang mengambil peran guru adalah komputer dan panduan-panduan elektronik (*e-book*). Dengan adanya *e-learning* para guru / dosen / instruktur akan lebih mudah :

1. melakukan pemutakhiran bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang mutakhir
2. mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna meningkatkan wawasannya
3. mengontrol kegiatan belajar peserta didik

1.2 Tujuan PA

Tujuan penelitian adalah :

Merancang dan menganalisa sebuah website E-learning berbasis *multimedia*.

1.3 Rumusan Masalah

1. Proses sinkronisasi antar aplikasi yang digunakan
2. Proses instalasi software perancang web.
3. Penambahan konten / bahan ajar pada web
4. Penambahan user baik user guru maupun murid.
5. Settingan konfigurasi LMS (Learning Management System)
6. Membahas proses pembuatan bahan ajar.

1.4 Batasan Masalah

1. Pemrograman berbasis PHP.
2. Webservice yang dipakai Apache.
3. Database yang digunakan MySql.
4. Animasi berbasis Flash.
5. Tidak membahas proses backup, upload ke hosting / domain.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan untuk Proyek Akhir ini adalah :

1. Studi literatur
2. Riset & aplikasi
3. Perancangan program

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, tujuan rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. DASAR TEORI

Menjelaskan definisi website multimedia , disertai deskripsi singkat tentang software yang harus dipersiapkan dalam perancangan web.

BAB III. PERANCANGAN WEBSITE MULTIMEDIA

Menjelaskan proses pembuatan web dari proses instalasi pada localhost, penambahan user, pembuatan kursus, learning path, dan penambahan dokumen.

BAB IV. ANALISIS PERANCANGAN WEBSITE MULTIMEDIA

Menjelaskan analisa desain dan settingan yang ada pada web.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan proses yang telah dilakukan selama perancangan proyek akhir.