

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan yang muncul di Universitas Satya Negara Indonesia adalah proses pembelajaran itu hanya ada di kelas pada saat ini dan waktu pembelajaran terbatas sehingga pemahaman materi tidak sepenuhnya dimengerti oleh mahasiswa.

Sehingga penulis ingin menerapkan sarana pendukung pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja oleh para mahasiswa dan dosen. Di sisi lain Universitas Satya Negara Indonesia mempunyai fasilitas sarana prasarana dibidang teknologi informasi sangat mencukupi.

Seperti laboratorium komputer hal ini sangat memungkinkan sekali untuk pengembangan proses belajar mengajar sehari-hari menggunakan internet, baik di kampus maupun mahasiswa berada di luar kampus atau rumah. Melalui internet dosen dan mahasiswa dapat mencari berbagai informasi yang berhubungan dengan pelajaran maupun pendidikan sangat mendukung sekali untuk diadakanya pembelajaran berbasis internet.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, maka dapat ditentukan masalah-masalah yang berhubungan pada Universitas Satya Negara Indonesia adalah Bagaimana Merancang Aplikasi *E-learning* Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang penulis amati dalam permasalahan yang ada penulis membatasi batasan masalah tersebut agar pembahasan ini tidak terlalu meluas di antaranya:

1. Sistem otentikasi dapat membedakan setiap user yang login dengan melihat status yang dimiliki apakah user seorang mahasiswa, dosen atau admin.
2. Dosen dapat mengunggah materi pelajaran dan mahasiswa dapat mengunduh materi pelajaran tersebut.
3. Dosen dapat membuat sebuah kelas yang di dalamnya terdapat quiz, quiz adalah sebuah tugas yang berupa sekumpulan soal dengan jumlah soal yang ditentukan.
4. Mahasiswa bisa mengunggah tugas yang telah diberikan dosen.
5. Mahasiswa dan dosen dapat berdiskusi tentang materi pelajaran di luar jam matakuliah.

D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan dari pemilihan judul di atas penulis mempunyai tujuan dari skripsi ini adalah: Membangun Aplikasi *E-learning* Fakultas Teknik Usni.

2. Manfaat

Adapun manfaat dari skripsi ini sebagai berikut:

- a. Mempermudah mahasiswa dan dosen untuk belajar di mana saja dan kapan saja.
- b. Memudahkan para dosen untuk dapat mendistribusikan materi dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar lebih efektif dan mutu pendidikan lebih meningkat.
- c. Mempermudah pemberian informasi dari dosen kepada mahasiswa.
- d. Mempermudah mahasiswa untuk memperoleh materi pelajaran yang bisa mengunduh melalui aplikasi *E-learning*.
- e. Bisa mengunggah tugas atau pr kepada dosen begitu tugas selesai dikerjakan.
- f. Membantu mahasiswa yang kurang menguasai materi yang bisa berdiskusi dengan dosen dan teman-teman sekelasnya.
- g. Bertambahnya interaksi pembelajaran antara mahasiswa dan dosen yang bisa dilakukan di luar jam kuliah.

E. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi, sistematika penulisan disusun dan diatur dalam enam bab berikut adalah sistematika penulisannya:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan studi yang berisi uraian singkat dari beberapa penelitian terkait dan tinjauan pustaka yang berisi teori-teori yang digunakan untuk penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, metode pengumpulan data, metode pengolahan awal data serta eksperimen dan pengujian metode pengembangan sistem.

BAB IV ANALISA SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem yang dibutuhkan untuk diimplementasikan ke dalam sistem, merancang interaksi *user* dengan sistem dan merancang antar muka sistem.

BAB V PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan hasil dan implementasi dari rancangan-rancangan yang telah dibuat pada bab sebelumnya.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir menjelaskan kesimpulan dan saran dari keseluruhan penelitian yang sudah dilakukan.