

**RANCANG BANGUN *E-LEARNING* MENGENAI INFORMASI DAN
PENGUMPULAN TUGAS MANDIRI BAGI MAHASISWA STMIK
INSAN PEMBANGUNAN**



Dibuat Oleh :

Tiara Yulinda Putri

NPM : 2016 804 256

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
INSAN PEMBANGUNAN**

Jl. Raya Serang Km. 10 Pos Bitung – Tangerang

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu, dunia saat ini telah memasuki era globalisasi dengan teknologi informasi yang berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akan meningkatkan produktivitas. Selain itu, perkembangan teknologi informasi juga telah banyak mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi informasi telah berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan.

Pesatnya kemajuan teknologi ini harus diimbangi dengan upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan. Karena itu, dengan teknologi informasi dapat digunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang terampil dan andal. Dalam pencapaian tujuan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi sangat ditentukan oleh ketepatan penggunaan strateginya. Informasi untuk pendidikan dan pengetahuan bisa didapatkan melalui internet yang sudah cukup lama dikenal dan telah banyak dimanfaatkan untuk peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan di berbagai negara termasuk di Indonesia. Dengan dibantu teknologi informasi, peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan dapat di atasi dengan *E-learning*.

Definisi *E-learning* sendiri bermacam-macam, salah satunya *E-Learning* adalah sarana pendidikan yang mencakup motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi dan teknologi. Karena ada keterbatasan dalam interaksi sosial, siswa harus menjaga diri mereka tetap termotivasi. *E-Learning* efisien karena mengeliminasi jarak dan arus pulang pergi. Jarak dieliminasi karena isi dari *E-Learning* didesain dengan media yang dapat diakses dari terminal komputer yang memiliki peralatan yang sesuai dan sarana

teknologi lainnya yang dapat mengakses jaringan atau internet. (Matthew Comerchero dalam *E-Learning Concepts and Techniques* [Bloomsburg,2006]).

E-learning sebagai salah satu metode pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan untuk melengkapi media pembelajaran konvensional yang sering kali ditemukan beberapa keterbatasan diantaranya waktu, jarak dan biaya. Dengan adanya *E-learning* diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, salah satu metode yang digunakan adalah pemberian tugas kepada peserta didik. Tugas merupakan suatu pekerjaan yang harus diselesaikan sebagai kewajiban dari peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Pada dasarnya pemberian tugas adalah suatu bentuk metode penyampaian materi pelajaran dimana guru memberikan tugas tertentu agar peserta didik melakukan kegiatan belajar di rumah. Tugas adalah yang wajib dikerjakan atau yang ditentukan untuk dilakukan, pekerjaan yang menjadi tanggung jawab seseorang, pekerjaan yang dibebankan (KBBI ,2008:1492). Dalam aspek pembelajaran sendiri tugas memiliki nilai penting bagi peserta didik karena merupakan salah satu indikator dalam penilaian bagi peserta didik. Peserta didik yang tidak mengerjakan tugas ataupun belum mengerjakan biasanya tidak akan mendapatkan nilai untuk tugas.

STMIK Insan Pembangunan merupakan perguruan tinggi yang berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dimana selama ini proses pemberian dan pengumpulan tugasnya sering menggunakan cara yang konvensional, dengan kata lain proses penyampaian tugas kepada mahasiswa masih dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara mahasiswa dengan dosen di dalam kelas. Begitupula dengan proses pengumpulan tugas mahasiswa, masih ada dosen yang menyuruh mengumpulkan tugas pada saat jam pertemuan.

Selain itu kebanyakan mahasiswa di STMIK Insan Pembangunan juga sudah bekerja yang menyebabkan mahasiswa harus mengikuti pembelajaran di kelas yang berbeda setiap minggunya, mereka selalu berganti kelas antara kelas pagi dan malam mengikuti jadwal kerja mereka. Karena hal tersebut muncul permasalahan yang sering dikeluhkan mahasiswa yaitu dosen yang mengajar di kelas pagi dan kelas malam berbeda. Mahasiswa mengeluhkan hal tersebut karena sering kali nilai tugas mereka kosong dan harus mengkonfirmasi kepada dosen yang bersangkutan bahwa mereka sudah mengerjakan tugas yang diberikan.

Permasalahan seperti itu bisa muncul karena penyampaian tugas dari dosen yang tidak meluas. Biasanya dosen hanya menyampaikan tugasnya saat proses belajar berlangsung, ini mengakibatkan mahasiswa yang tidak bisa hadir tidak mengetahui informasi tentang tugas yang diberikan dikelasnya sendiri sehingga mahasiswa harus ikut mengerjakan tugas dari dosen dikelas lain. Karena itu harus ada media perantara agar semua mahasiswa mengetahui detail tugas yang diberikan.

Selain itu mahasiswa juga sering mengalami kendala dalam mengumpulkan tugasnya, contohnya mahasiswa merasa sulit meluangkan waktu untuk mencetak tugasnya saat ada dosen yang meminta untuk mengumpulkan tugas dalam bentuk *hardcopy*. Mahasiswa juga sering lupa dengan alamat *email* milik dosen yang dituju saat ingin mengirimkan tugasnya.

Sehubungan dengan permasalahan diatas, maka penulis mengusulkan untuk membuat sistem seperti *E-learning* yang dapat memudahkan mahasiswa untuk melihat informasi tentang tugas yang diberikan dosen secara bebas serta mempermudah mahasiswa dalam mengumpulkan tugasnya tanpa harus repot mencetak dan menanyakan alamat email dosen terlebih dahulu. Maka dari itu penulis tertarik untuk membangun suatu sistem informasi di STMIK Insan Pembangunan dengan judul :

"Rancang Bangun *E-learning* Mengenai Informasi dan Pengumpulan Tugas Mandiri Bagi Mahasiswa STMIK Insan Pembangunan" study kasus yang dilakukan yaitu pada mahasiswa jurusan sistem informasi.

Karena di STMIK Insan Pembangunan telah dibangun sebuah sistem informasi akademik yang menyampaikan seluruh data mahasiswa, Dosen serta matakuliah yang diajarkan, sehingga dalam perancangan *E-learning* yang akan dibangun akan menyesuaikan akun mahasiswa berdasarkan semester yang ditempuh tanpa perlu melakukan registrasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi, yaitu :

1. Kebanyakan mahasiswa STMIK Insan Pembangunan mengeluhkan dosen yang mengajar di kelas malam dan kelas pagi berbeda yang membuat mereka bingung dalam mengerjakan tugas.
2. Aktivitas proses pemberian tugas masih dilakukan secara konvensional, sehingga tidak semua mahasiswa mengetahui informasi tentang tugas yang diberikan.
3. Mahasiswa sering mengalami kendala saat ingin mengumpulkan tugasnya.

1.3 Batasan Masalah

Agar fokus penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka diperlukan batasan masalah yang dibahas dalam pembuatan sistem informasi ini, adapun batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Fokus bahasan *E-learning* pada STMIK Insan Pembangunan ini hanya meliputi informasi yang berkaitan dengan tugas mandiri bagi mahasiswa.
2. Sistem yang dibuat adalah berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan *database* MySQL.

3. Pemodelan dalam sistem menggunakan *Use Case*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Flowchart*.
4. Perancangan sistem *E-learning* berbasis *web* ini dibatasi hanya pada jurusan sistem informasi.
5. Keamanan sistem pada program ini tidak dibahas.
6. Data yang diolah adalah data mahasiswa, data dosen, data mata kuliah, dan data tugas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana sistem Pemberian dan Pengumpulan Tugas yang saat ini sedang berjalan di STMIK Insan Pembangunan?
2. Bagaimana membangun sistem informasi *E-learning* untuk pemberian dan pengumpulan tugas berbasis *website* di STMIK Insan Pembangunan?
3. Bagaimana mahasiswa STMIK Insan Pembangunan dapat mengetahui informasi detail tugas yang diberikan dosen dengan mudah?

1.5 Tujuan Penulisan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem *E-learning* yang dapat membantu STMIK Insan Pembangunan agar lebih efektif dan efisien dalam pemberian dan pengumpulan tugas.

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem Pemberian dan Pengumpulan Tugas yang saat ini sedang berjalan di STMIK Insan Pembangunan.
2. Untuk membangun sistem informasi *E-learning* berbasis web di STMIK Insan Pembangunan.

3. Untuk membantu memudahkan mahasiswa mengetahui informasi detail tugas yang diberikan dosen tanpa terkendala saat tidak bisa menghadiri pertemuan.

1.6 Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa STMIK Insan Pembangunan dapat :
 - a. Mempermudah dalam hal pengaksesan tugas yang ingin disampaikan oleh dosen pada saat berhalangan hadir.
 - b. Mempermudah dalam mengumpulkan tugas yang sudah dikerjakan kepada dosen yang dimaksud.
2. Bagi dosen STMIK Insan Pembangunan dapat :
 - a. Membantu dosen dalam proses penyampaian tugas kepada semua mahasiswa.
 - b. Dosen dapat mengetahui mahasiswa yang mengerjakan tugas.

3. Bagi penulis

Manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini dapat mengimplementasikan materi kuliah yang sudah ditempuh diperkuliahan khususnya menerapkan *website* sebagai media informasi dan dapat memberikan informasi tentang pemanfaatan sistem informasi berbasis *web*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan dapat dikembangkan menjadi lebih sempurna.