**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Pada era modern seperti sekarang ini, teknologi informasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia agar dapat membantu serta memudahkan manusia dalam melakukan aktifitasnya. Salah satunya adalah banyaknya teknologi yang digunakan dalam memperoleh suatu informasi. Teknologi informasi sekarang ini dibutuhkan dalam berbagai bidang, baik itu bidang kesehatan, bisnis, pendidikan dan *entertainment*.

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia. Dengan masuknya pengaruh teknologi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktifitas kerja dan kompetitif.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *E-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*contents*) dan sistemnya. Saat ini konsep *E-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *E-learning* di lembaga

pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri (*Cisco System, IBM, HP, Oracle*, dsb).

Hakekat e-learning adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. *E-learning* dapat digunakan dalam pendidikan jarak jauh atau pendidikan konvensional tergantung dari kepentingannya. Mengembangkan model *E-learning* tidak sekedar menyajikan materi pelajaran ke dalam internet tetapi perlu dipertimbangkan secara logis dan memegang prinsip pembelajaran. Begitu pula desain pengembangan yang sederhana, personal, cepat, serta terdapat evaluasi online.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, bahawa Program Studi Pendidikan Informatika di STKIP PGRI Sumatera Barat belum memiliki *Website* *E-learning* sendiri, maka penulis ingin membuat aplikasi *E-learning* khusus pada Program Studi Pendidikan Informatika yang berfungsi sebagai penunjang pembelajaran. Untuk meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran, maka diperlukan aplikasi *E-learning* yang memiliki standarisasi yang cukup untuk dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa

Dari latar belakang di atas maka diangkat kasus ini ke dalam suatu penelitian berbentuk skripsi dengan judul **”PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI *E-LEARNING* PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA STKIP PGRI SUMBAR ”**.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi suatu masalah:

1. Bagaimana merancang dan membuat suatu sistem aplikasi *E-learning* atau media pembelajaran online dengan menggunakan Laravel?
2. Bagaimana alur aplikasi sistem aplikasi *E-learning* atau media pembelajaran online dengan menggunakan Laravel?
   1. **Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dibuat beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. *E-learning* yang dibangun hanya merupakan komplemen atau pelengkap, bukan sebagai pilihan utama dalam proses belajar mengajar.
2. *E-learning* yang dibangun hanya digunakan untuk Program Studi pada mata kuliah pemrograman web dasar.
   1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan di atas, maka rumusan masalah bagaimanakah membuat perancangan media komunikasi *E-learning* serta cara mengimplementasikan media komunikasi *E-learning* pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Sumatera Barat.

* 1. **Tujuan Penelitian dan Manfaat dari Penelitian**

1. **TujuanPenelitian**
   * + 1. Merancang sebuah media komunikasi *E-learning* pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Sumatera Barat, sehinga dosen dan mahasiswa dapat belajar dan mengirim materi atau tugas secara online.
       2. Dan perancangan media komunikasi *E-learning* pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Sumatera Barat dapat diimplementasikan dengan baik.
2. **Manfaat Penelitian**
   1. Manfaat Teoritis
3. Menambah wawasan dan pengetahuan yang berhubungan dengan perancangan media komunikasi *E-learning* pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Sumatera Barat.
4. Harapkan penelitian ini dapat meningkatkan dan mengembangkan kegiatan dalam proses pembuatan media komunikasi *E-learning* serta menjadi tambahan dan penguatan teori disamping teori-teori yang sudah ada sebelumnya
   1. Manfaat Praktis
5. Diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI SUMBAR dalam proses pembelajaran secara *online*.
6. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi mengenai perancangan media komunikasi *E-learning* pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Sumatera Barat