

Bab 1

Pengenalan Produk

1.1. Latar Belakang

Sistem pembelajaran elektronik atau dalam bahasa Inggris bisa disebut *Electronic Learning* (*e-Learning*) dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. *Electronic Learning* (*e-Learning*) merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-Learning*, peserta ajar *learner* atau murid tidak harus duduk manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung.

Pada era teknologi sekarang ini, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting, karena pendidikan merupakan akar dari peradaban sebuah bangsa. Pendidikan sekarang telah menjadi kebutuhan pokok yang harus dimiliki setiap orang agar bisa menjawab tantangan kehidupan. Untuk memperoleh pendidikan yang efektif dan efisien maka diciptakanlah *e-Learning*. *Electronic Learning* (*e-Learning*) dapat memudahkan peserta didik dan juga pendidik dalam melakukan kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

Dalam menghadapi perkembangan dan kemajuan yang cukup dewasa ini maka merupakan tugas dan kewajiban bagi institusi atau perguruan tinggi untuk meningkatkan cara mengajar yang lebih menarik dan atraktif serta dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Sebagai perwujudannya adalah pembuatan *e-Learning* untuk pembelajaran *web programming* yang berfungsi untuk mengembangkan cara belajar kreatif peserta ajar. *Web programming* menghasilkan aplikasi-aplikasi yang memiliki teknologi maju bahkan lebih pesat dari pemrograman lain (pemrograman *desktop*) karena cakup penggunaannya lebih luas dan lebih efisien baik dari biaya, waktu ataupun lainnya.

Berdasarkan hal di atas dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan suatu *e-Learning* yang bervariasi dan menarik bagi pembelajaran *web programming* sebagai bahan untuk peningkatan cara belajar kreatif peserta ajar.

1.2. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan karya akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Membuat konten *e-Learning* untuk mata kuliah *Web Programming* yang lebih interaktif.
- b. Membuat konten *e-Learning* dengan materi PHP dan *Form Input* yang dilengkapi dengan konten serta elemen yang lebih mudah untuk dimengerti.
- c. Membuat konten *e-Learning* dengan materi JavaScript yang dilengkapi dengan konten serta elemen yang lebih mudah untuk dimengerti.
- d. Membuat konten *e-Learning* dengan materi PHP & MySQL yang dilengkapi dengan konten serta elemen yang lebih mudah untuk dipahami.
- e. Membuat konten *e-Learning* dengan materi *Web Design* yang dilengkapi dengan konten serta elemen yang lebih mudah untuk dipahami.

1.3. Batasan Produk

Batasan masalah dari produk ini adalah sebagai berikut.

- a. Konten *e-Learning* ini hanya digunakan untuk mata kuliah *Web Programming* di Telkom Applied Science School.
- b. Konten *e-Learning* ini hanya menyampaikan materi tentang PHP dan *Form Input*, JavaScript, PHP & MySQL, serta materi *Web Design*.
- c. Konten ini menyediakan fitur *video* sebagai materi pendukung.
- d. Konten ini berjalan di *web browser* dan *desktop* dengan *plugin* flash player.
- e. Konten yang dibuat dalam bentuk *file* Adobe Captivate dengan format *swf*.

1.4. Sistematika Penulisan

- Bab 1 Menjelaskan tentang latar belakang, tujuan, batasan produk dan sistematika penulisan.
- Bab 2 Menjelaskan tentang arsitektur produk yang terdiri dari elemen multimedia, struktur modul, kebutuhan sumber daya manusia, *tools* yang digunakan, serta tinjauan pustaka.
- Bab 3 Menjelaskan tentang bagaimana proses pembuatan produk, mulai dari langkah-langkah penggunaan Adobe Captivate dan menjelaskan tentang struktur modul.
- Bab 4 Menjelaskan tata cara instalasi dan penggunaan produk.
- Bab 5 Berisi penutup yang terdiri dari hambatan yang dialami dan saran untuk pengembangan produk.