



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi secara umum merupakan keperluan serta sarana berbentuk aneka macam peralatan atau sistem yang berfungsi untuk memberikan suatu kenyamanan serta kemudahan bagi manusia, khususnya dalam bidang pendidikan. Dengan kemajuan teknologi, perkembangan pendidikan semakin lama semakin mengalami perubahan demi meningkatkan mutu pendidikan. Proses belajar yang cepat, efektif dan efisien merupakan tujuan pembelajaran yang menekankan pada penguasaan materi secara cepat dan tuntas. Pendidikan dengan sistem secara tatap muka merupakan model utama dalam proses pembelajaran, tetapi model pembelajaran online mulai dikembangkan terutama pada mahasiswa dipandang memiliki kedewasaan dan kemandirian dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu parameter keberhasilan multimedia interaktif dari segi efektifitas pembelajaran.

Politeknik Negeri Sriwijaya adalah perguruan tinggi negeri yang terdapat di kota Palembang, Sumatera Selatan. Pada saat ini *Learning Management System* yang berbasis website sebelumnya yang sudah digunakan mahasiswa hanya dapat melakukan login, absensi, mengetahui materi, fitur chat dan mengupload tugas yang diberi dosen. Tetapi dengan fitur yang sudah ada sebelumnya masih terdapat kesalahpahaman dalam memastikan mahasiswa bahwa, apakah benar yang mengoperasikan *Learning Management System* tersebut benar-benar mahasiswa yang bersangkutan atau bukan, pada fitur yang ada belum terdapat konferensi video call dari mahasiswa ke dosen, untuk fitur chat juga masih bersifat personal untuk membahas materi yang diberikan oleh dosen.

E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *E-learning* mahasiswa tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap materi dari seorang dosen secara langsung. *E-learning* juga dapat mengefektifkan jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan. Sebagaimana yang disebutkan di



atas, *E-learning* telah mengefektifkan waktu kuliah sebagai lembaga pendidikan berfungsi memberikan pendidikan yang memadai dan inovatif kepada mahasiswanya. Proses belajar mengajar yang inovatif tidak lepas dari pemanfaatan teknologi. Sebagai wujud kepedulian terhadap pendidikan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti ingin merancang sebuah penelitian yang berjudul : **“Pemanfaatan Fitur Chat Pada Aplikasi *Learning Management System* Politeknik Negeri Sriwijaya Dengan Metode *Rapid Application Development* (RAD) Berbasis Web”**.

1.2 Ruang Lingkup Sistem

Sebagai acuan agar penelitian menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi ruang lingkup hanya pada pengembangan *Learning Management System* berbasis *website* fitur chat yang bisa untuk seluruh mahasiswa (forum chat) dan dosen pada *Learning Management System* di Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

1.3 Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan diatas, maka dapat disimpulkan masalah yang ada yaitu kurangnya fitur dalam mengetahui apakah yang mengoperasikan *Learning Management System* tersebut mahasiswa yang bersangkutan atau bukan, dan fitur chat masih personal belum terdapat forum chat yang memudahkan mahasiswa maupun dosen membahas materi yang diberikan secara bersamaan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk mendapatkan LMS (*Learning Management System*) yang memiliki fitur forum sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan proses interaksi antara mahasiswa dan dosen.



1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk mempermudah interaksi diskusi antara mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui dan mengikuti pembahasan serta format penulisan tugas akhir ini, maka peneliti membagi tahapan atau sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman dalam melakukan penulisan dan tahap - tahap kegiatan sesuai dengan ruang lingkup yang dijelaskan sebelumnya secara garis besar, yang dibagi menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, ruang lingkup sistem, permasalahan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi teori-teori keilmuan yang mendasari masalah yang diteliti, yang terdiri dari teori-teori dasar / umum dan teori-teori khusus.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan instansi penelitian, metode yang akan digunakan, teknik pengumpulan data serta menguraikan konsep perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan spesifikasi dan rancangan perangkat lunak yang akan dibuat dan mendeskripsikan perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan beberapa simpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang bisa bermanfaat bagi penyusun dan juga pembaca.