

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi ini dirasakan telah semakin pesat. Semua ini dikarenakan hasil dari pemikiran-pemikiran-manusia yang semakin maju, hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan ilmu komputer yang semakin hari semakin berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi semakin mendukung bagi pengembangan penyebaran informasi melalui media cetak yang menyebar diseluruh lapisan masyarakat. Penyebaran informasi tidak hanya bisa diperoleh melalui media cetak saja tetapi bisa juga didapatkan melalui media elektronik seperti televisi, radio, dan *internet/website*. Pengguna teknologi informasi terus meningkat dengan adanya internet. Teknologi internet dapat mendukung penggunaan teknologi informasi sebagai sarana pembelajaran. Sebagai contohnya internet dapat digunakan untuk menyebarkan informasi pembelajaran.

Dunia pendidikan sedang menghadapi dua tantangan. Pertama adanya perubahan pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan itu sendiri dan kedua adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat. Dalam dunia pendidikan terjadi perubahan persepsi mengenai proses belajar mengajar. Dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK), terutama terjadi kemajuan yang luar biasa dalam bidang infrastruktur (jaringan internet), *hardware*, *software* maupun sarana dan prasarana lain.

Proses belajar mengajar yang terjadi dewasa ini umumnya dilakukan secara konvensional yaitu mengharuskan setiap peserta belajar dan pengajar terikat dalam suatu proses baku. Baik itu dalam sebuah wadah sarana dan prasarana pendukung, seperti kampus ataupun lembaga pendidikan maupun terikat aturan waktu yang mewajibkan peserta belajar mengikuti tahapan-tahapan tersebut. Kemudian sejumlah persyaratan formal lainnya yang mendukung terjadinya kegiatan belajar mengajar harus terpenuhi untuk melengkapi kegiatan proses belajar mengajar.

Secara konvensional maka sejumlah persyaratan dan kriteria diatas harus terpenuhi agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana.

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam dunia pendidikan, maka terciptalah sebuah solusi untuk meringkas sejumlah persyaratan formal dan aturan baku dalam mengadakan kegiatan proses belajar mengajar tanpa menghilangkan makna dari proses belajar mengajar itu sendiri. Hal ini didasari pemikiran bahwa proses belajar mengajar tidak mengenal batasan ruang dan waktu, fleksibel dan dapat dilakukan kapan saja dan oleh siapapun yang ingin mengikuti proses pembelajaran. *Virtual Classroom* hadir sebagai solusi terbaru yang menjadi media interaktif pembelajaran yang dibutuhkan oleh siapa saja dan kapan saja yang ingin mengikuti proses belajar mengajar tanpa harus terikat dengan sejumlah persyaratan formal dan aturan yang ketat seperti halnya kelas konvensional. Solusi tersebut dibutuhkan seiring dengan tingkat perkembangan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dewasa ini.

Virtual classroom pada dasarnya sama dengan kelas konvensional, yang meliputi penyajian materi, grafik, simulasi, evaluasi, maupun umpan balik yang dituangkan dalam bentuk multimedia pembelajaran interaktif. Akan tetapi *Virtual Classroom* memiliki perbedaan dengan kelas konvensional khususnya dalam hal penggunaan teknologi informasi. Teknologi pendidikan dan *interface* difokuskan pada pelajar, dan menawarkan jasa, analisis, dan alat komunikasi untuk mendukung pembelajaran bagi semua. Sehingga kegiatan proses belajar mengajar secara virtual dapat lebih efektif apabila disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dan penggunaan teknologi informasi sekarang ini.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk melakukan analisis dan perancangan website virtual classroom dengan judul “**Analisis dan Perancangan Website VIRTUAL CLASSROOM LEARN.COM**”.

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Dalam hal ini, penulis mengambil ruang lingkup usulan *Learn.com* yaitu merencanakan multimedia pembelajaran yang interaktif sebagai bagian utama (isi) dari *virtual classroom* yang dibuat meliputi:

1. Admin

- a. *Login dan Logout.*
- b. *Dashboard Admin.*
- c. Manajemen Kursus.
- d. Data List *User dan Tentor.*
- e. Kelola Forum.
- f. Kelola Tampilan Website.
- g. Data Permintaan Kursus.
- h. Data Pendaftaran Member.
- i. Perpesanan Admin.

2. User

- a. *Login dan Logout.*
- b. Perpesanan User.
- c. *View Contact.*
- d. *Share Status.*
- e. *Sunting Profil.*
- f. Kursus Yang Didaftar.
- g. *Request Kursus.*
- h. Aktivitas Kursus User.
- i. Daftar Kursus, Pembayaran Kursus, Ikuti Kursus.
- j. Komentar Kursus, Chatting Kursus, Rating Kursus.
- k. Materi Kursus, Download Materi dan Upload Tugas.
- l. Test, Download Soal, Rating Soal, Share Soal.
- m. Forum Diskusi dan Buat Topik Forum.
- n. Live Streaming.

3. Tentor

- a. *Login dan Logout.*
- b. Perpesanan Tentor.
- c. Persetujuan Kursus.
- d. Permintaan Share Soal.
- e. Statistik Kursus Tentor.
- f. *Sunting Profil.*

- g. Buat Soal, Edit Soal, Upload Soal, Edit Durasi Test.
 - h. Filter Forum Diskusi, Buat Topik Forum.
 - i. Filter *Live Streaming*, *Online Live Streaming*.
 - j. Download Tugas.
 - k. Buat Materi, Edit Materi, Download Materi
 - l. Filter List User Setiap Kursus.
4. Pengunjung
- a. *Register*.
 - b. *Search* Kursus.

1.3 Tujuan Proyek

Adapun tujuan dari analisis dan perancangan website *virtual classroom* ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis dan merancang satu metode pembelajaran melalui interaksi langsung maupun melalui belajar mandiri.
2. Untuk menganalisis dan merancang interaksi antara pengajar dan pembelajar berjalan secara terkendali dan dinamis.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan penulisan dan pembuatan “Analisis dan Perancangan *Virtual Classroom Website Learn.com*” memerlukan rencana dalam penjadwalan dan tugas anggota setiap kelompok. Maka dalam penulisan ini melakukan jadwal dan tugas sebagai berikut :

1.4.1 Pembagian Tugas

Berikut ini adalah pembagian tugas dari pengerjaan Tugas Akhir:

Tabel 1.1 Pembagian Tugas

Nama	Tugas
Heny Ruth Purba	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetikan dokumen analisis dan perancangan website <i>learn.com</i> 2. Pencarian dan pembuatan fitur 3. Pencarian refrensi dalam landasan teori 4. Melakukan analisis perbandingan pada website observasi

	<ol style="list-style-type: none"> 5. Analisis dan pengetikan <i>use case</i> diagram dan <i>use case description</i> 6. Penyusunan dan pembuatan tampilan rancangan <i>prototipe (mockup)</i> 7. Penyusunan dan pembuatan tugas dan rencana pelaksanaan proyek 8. Penyusunan <i>basis data</i>
Levi Renard Simbolon	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan latar belakang dan tujuan dari proyek 2. Pencarian fitur dalam website 3. Pencarian dan pembuatan fitur usulan pada website <i>learn.com</i> 4. Pencarian website <i>observasi</i> yang akan dilakukan perbandingan 5. Perbaikan latar belakang

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Berikut ini adalah jadwal pelaksanaan proyek dari pengerjaan Tugas Akhir:

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan				
		Maret	April	Mei	Juni	Juli
1.	Penetapan Judul website.					
2.	Pembuatan dan Perbaikan Fitur Learn.com					
3.	Pencarian Referensi dan Penulisan Landasan Teori					
4.	Penyusunan dan Perbaikan <i>Use Case Diagram</i> .					
5.	Pembuatan dan perancangan tampilan <i>prototype mockup website learn.com</i>					
6.	Penyusunan <i>Use Case Description</i> .					
7.	Perbaikan Penulisan dan Penyusunan Basis Data.					