

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penggunaan teknologi saat ini digunakan di berbagai bidang termasuk di bidang pendidikan untuk mempermudah proses belajar mengajar (PBM) yang menarik dan interaktif yang dapat dijadikan pemicu agar peserta mampu memahami materi perkuliahan yang disajikan secara baik. Dalam berbagai kasus, pemahaman yang kurang terhadap materi perkuliahan disebabkan oleh penyajian yang kurang menarik dari dosen karena teknologi yang digunakan masih konvensional. Dengan adanya teknologi, dosen dapat merancang materi perkuliahan menjadi lebih bermakna. Salah satu yang tidak bisa ditinggalkan dari efek modernisasi sebagai bagian dari era globalisasi adalah berkembangnya teknologi, dunia banyak diwarnai dengan berbagai kemajuan secara menakjubkan yang dicapai oleh manusia baik dalam bidang ilmu maupun teknologi.

Website adalah media penyampaian informasi di internet, Jenisnya bisa sebagai penyedia informasi komersial (toko *online*), servis (layanan web), dan penyampaian berita (aplikasi surat kabar *online*).

Website dibentuk dan diciptakan dari serangkaian script atau code tertentu dari bahasa pemrograman tertentu. Bahasa pemrograman yang dipakai bisa bermacam-macam, ada script website yang berasal dari bahasa pemrograman ASP (*active server page*) ada juga yang memakai bahasa pemrograman PHP (*Hyperteks preprocessor*).

Melihat banyaknya keterangan yang didapatkan seputar pentingnya suatu sarana yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, maka dibuat suatu aplikasi dengan judul "Aplikasi Belajar Mengajar Berbasis Web Studi Kasus di STMIK AKAKOM".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun latar belakang permasalahan masalah yang dirumuskan yaitu bagaimana membuat suatu aplikasi yang dapat membantu mahasiswa untuk mengikuti proses belajar mengajar secara interaktif yang berbasis web tanpa perlu mengikuti proses belajar mengajar di kelas dan bertatap muka langsung dengan dosen.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Agar penulisan ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mempermudah mahasiswa untuk mengikuti proses belajar mengajar secara interaktif.

2. Aplikasi yang dikhususkan kepada mahasiswa yang sudah terdaftar untuk mengikuti matakuliah dan hanya bisa diakses sesuai jam yang telah ditentukan.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan program ini adalah untuk membantu dan mempermudah mahasiswa dan dosen dalam melakukan proses belajar mengajar.