

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Proses belajar dapat dilakukan dengan banyak cara. Baik itu melalui perantaraan guru, membaca buku ataupun secara otodidak. Namun proses belajar tersebut kadang kala di rasa belum cukup untuk memenuhi keingintahuan. Oleh karena itu, diperlukan cara-cara yang cukup sempurna dalam implementasi. Metode pembelajaran yang tepat akan menentukan seseorang dapat menyerap ilmu yang diberikan dengan baik. Komputer, suatu mesin yang selalu mengalami perkembangan pesat juga berperan penting dalam proses belajar. Melalui komputer *user* dapat membuat suatu modul pembelajaran, sehingga dengan adanya modul ini orang yang ingin belajar tetapi memiliki keterbatasan waktu yang tidak memungkinkan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dapat belajar di waktu yang lain.

Untuk membuat suatu tulisan seperti makalah, laporan, karya ilmiah sampai dengan pembuatan surat lamaran kerja seseorang sangat membutuhkan suatu aplikasi pengolahan kata yang baik. Salah satu aplikasi pengolahan kata yang paling banyak digunakan saat ini adalah *Microsoft Word 2003*. Aplikasi *Microsoft Word 2003* merupakan versi *update* dari *Microsoft Word 2002*. Program aplikasi ini sangat sering dipakai baik diperkantoran, Perguruan Tinggi maupun kalangan pribadi. Aplikasi dengan berbagai macam fasilitas ini tentunya

membutuhkan pembelajaran yang cukup untuk dapat mengoperasikannya dengan baik.

Maka berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk mengajukan judul ”**Perancangan Aplikasi *E-Learning Online Pembelajaran Microsoft Word Dengan Metode Computer Based Learning***”.

## **I.2 Ruang Lingkup Masalah**

### **I.2.1 Identifikasi Masalah**

Pengambilan judul ini dilatarbelakangi beberapa masalah yang dihadapi, berikut adalah identifikasi masalah yang melatarbelakangi pengambilan judul:

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pembelajaran yang mudah dipahami dan disertai dengan materi.
2. Membuat media pembelajaran yang bisa di *update* sehingga materi selalu lebih baru.

### **1.2.2 Perumusan Masalah**

Untuk menghindari kesalahpahaman dan meluasnya pembahasan serta berdasarkan kemampuan penulis, maka penulis membuat rumusa masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Merancang program dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL* serta *video tutorial* dibuat dengan menggunakan *Camtasia Studio*.
2. Pembahasan bahasa pemrograman *PHP* dan *Camtasia Studio*.

3. Perancangan antar muka yang digunakan untuk bisa diakses dengan menggunakan *web* secara *online*

### **I.2.3 Batasan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang pemilihan judul di atas, maka yang menjadi permasalahan di dalam Skripsi ini adalah adalah “membuat sebuah aplikasi *e-learning microsoft word 2003* yang interaktif dan baik sehingga para pengguna tertarik untuk belajar *Microsoft Word* lebih mendalam lagi

## **I.3 Tujuan Dan Manfaat**

### **I.3.1 Tujuan**

Dari permasalahan yang ada pada rumusan masalah maka tugas akhir ini bertujuan :

1. Memahami secara lebih dalam penerapan pembuatan tutorial *microsoft word 2003*
2. Membuat suatu sistem manajemen tutorial *microsoft word 2003*

### **I.3.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun suatu sistem belajar yang lebih bersifat interaktif dalam menyampaikan informasi kepada pengguna yang baru belajar *microsoft word*.
2. Untuk dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat dari perkuliahan dan praktikum, sehingga nantinya dapat menambah ketrampilan dan pengalaman penulis dalam membuat program aplikasi

#### **I.4 Metodologi Penelitian**

Penelitian skripsi ini, tahapan yang dilakukan adalah :

##### 1. Metode Pengumpulan Data

Studi Pustaka, Penelitian yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari teori buku–buku penunjang yang berhubungan dengan permasalahan sistem yang akan dikembangkan. Serta mengunjungi situs–situs *online* di internet untuk menambah referensi yang dibutuhkan.

##### 2. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan analisis *desain* dan perancangan sistem yang akan dilakukan :

###### a. Pemodelan dan perancangan *system*

Pemodelan sistem menggunakan konteks diagram, Perancangan sistem diberikan berupa tampilan–tampilan program. Dalam hal ini penulis menggunakan bahasa pemrograman *PHP*

###### b. Perancangan antar muka

Perancangan antar muka dilakukan guna membuat aplikasi yang *user friendly* sehingga mudah dioperasikan oleh pengguna.

##### 3. Penilaian dan Pengkodean Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan aplikasi dengan menggunakan perintah–perintah yang sesuai dengan tujuan aplikasi yang dibuat.

##### 4. Pengujian

Aplikasi yang telah selesai ini nantinya juga akan diuji coba dan dilakukan evaluasi guna mengetahui kelayakan sistem dan sejauh mana sistem tersebut

mampu diimplementasikan.

#### 5. Evaluasi

Evaluasi digunakan untuk memeriksa hasil pengujian aplikasi baik dari sisi desain aplikasi berupa *interface* dan fungsi dari aplikasi yang sudah dirancang.

#### 6. Impelementasi

Pada tahap terakhir ini aplikasi yang sudah dirancangan akan digunakan langsung untuk membuktikan hasil pembuatan program.

### **I.5 Sistematika Penulisan**

Secara garis besar sistematika penyusunan tugas akhir ini terdiri dari atas lima bab, antara lain :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang pemilihan judul, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penulisan, batasan permasalahan, metode pengumpulan data serta sistematika dalam penulisan.

#### **BAB II : TINJAUAN TEORITIS**

Dalam bab ini penulis menjelaskan uraian teoritis tentang pengertian komputer, pengertian interaktif, pengertian multimedia, pengenalan visual basic, tipe video, bahasa pemrograman visual basic.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang pembuatan video dengan menggunakan camtasia studio, sistem yang dirancang, perancangan layout video tutorial, analisis masalah, identifikasi masalah.

**BAB IV : IMPLEMENTASI PERANCANGAN**

Dalam bab ini akan dibahas tentang implementasi sistem yang telah dirancang.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari tugas akhir yang telah dibuat.