

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia Pendidikan telah mengalami kemajuan pesat seiring dengan kemajuan Teknologi Informasi. Akibatnya, metode pendidikan lama atau konvensional dirasakan menjadi kurang efektif karena terbentur masalah ruang dan waktu. Dan Teknologi Informasi menawarkan metode pendidikan baru yang dinamakan metode E-Learning.

Dengan adanya perkuliahan online ,sistem perkuliahan pemrograman membutuhkan sebuah aplikasi online untuk menjalankan perkuliahan pemrograman secara online.

Melihat dari e-learning yang sudah ada, kurangnya sistem pendukung untuk kuliah pemrograman secara online ,yang membuat kuliah pemrograman semakin susah untuk di jalankan dalam masa pandemi seperti ini ,dengan kurangnya akses praktek dalam sistem yang sebelumnya di rasa kurang optimal karna dalam sistem hanya berbentuk sebuah materi dan belum adanya sebuah fitur untuk melaksanakan sistem meeting atau tatap muka secara virtual antara dosen dengan mahasiswa.

Kondisi praktek perkuliahan pemrograman dalam sistem sebelumnya masih membutuhkan perangkat tambahan yang di luar sistem, sehingga perlu di kembangkan dengan pembuatan sebuah sistem untuk mempermudah praktek perkuliahan pemrograman secara online tanpa adanya sistem lain atau software lainnya.

Berdasarkan pada permasalahan sistem yang sudah ada ,maka perlu membangun aplikasi yang di diharapkan mampu meningkatkan kualitas kuliah online pemrograman, yang di dalamnya dapat menampilkan hasil sebuah kode program yang telah di tentukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas, dapat di ketahui permasalahan yaitu belum adanya sistem pendukung praktek kuliah pemrograman maka dapat di rumuskan bagaimana merancang bangun sistem e-learning untuk perkuliahan pemrograman.

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat di buat batasan masalahnya yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi pemrograman hanya bisa di gunakan untuk 2 bahasa pemrograman PHP dan HTML.
2. Aplikasi terhubung dengan internet yang di sesuaikan dengan kebutuhan terkait.
3. Aplikasi hanya bisa di gunakan untuk matakuliah pemrograman dasar.

D. Tujuan

Tujuan yang dicapai dalam pembuatan aplikasi ini yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi yang berfungsi dengan maksimal dengan harapan semakin mempermudah kinerja dosen dan mahasiswa dalam melakukan kuliah online mata kuliah pemrograman.
2. Mahasiswa dapat melaksanakan praktek perkuliahan pemrograman secara online dalam satu sistem e-learning.

E. Manfaat

1. Bagi user (pengguna)
 - a. Pengguna dapat melakukan kuliah pemrograman dengan online.
2. Bagi (penulis)
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan tingkat strata satu di Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.