

UNIVERSITAS BINA NUSANTARA

Jurusan Sistem Informasi
Program Sistem Informasi
Skripsi Strata-1
Semester Genap Tahun 2018/2019

PERANCANGAN SISTEM *E-LEARNING* POLITEKNIK CALTEX RIAU

Andri Alfiandri 2001686776
Fikri Muhaffiz Imani 2001668161
Rahmah Hayati 2001668344
Kelas : DCBA

ABSTRACT

One of the applications of Information Technology in supporting current education is E-Learning that utilizes internet to conduct learning activities not bound by time and place. One of the campuses in Riau, Politeknik Caltex Riau (PCR) has implemented an E-Learning system for learning activities using application called Moodle. The weakness of this application is not able to be integrated with the Academic System (SIAK) owned by PCR, this results in the exchange of lecture data unable to be done, there must be additional data input in the Moodle application so the lecture can run well. Therefore, this study is conducted to Design an E-Learning system that is able to integrate with the SIAK using the Extreme Programming (XP) method. XP focuses on communication, continuous testing, and feedback from the user. The conclusion of this study is the production of an E-Learning system design that can exchange lecture data with the SIAK, so that there is no duplication of lecture data on the E-Learning system.

Keywords : *E-Learning System, E-Learning Development, E-Learning Design*

ABSTRAK

Salah satu penerapan Teknologi Informasi dalam menunjang pendidikan saat ini ialah *E-Learning* yang memanfaatkan internet untuk melakukan kegiatan pembelajaran agar tidak terikat oleh waktu dan tempat. Salah satu kampus di Riau yaitu Politeknik Caltex Riau (PCR) telah menerapkan sistem *E-Learning* untuk kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Moodle*. Kelemahan aplikasi ini tidak dapat terintegrasi dengan Sistem Akademik (SIAK) yang dimiliki oleh PCR, hal ini mengakibatkan pertukaran data perkuliahan tidak dapat dilakukan, sehingga harus ada penginputan data lagi di *Moodle* agar perkuliahan bisa dilakukan. Penelitian ini dilakukan untuk merancang sistem *E-Learning* yang dapat terintegrasi dengan SIAK menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). XP berfokus pada komunikasi, pengujian secara terus menerus, dan *feedback* dari *user*. Simpulan dari pembuatan skripsi ini ialah dihasilkannya perancangan sistem *E-Learning* yang dapat melakukan pertukaran data perkuliahan dengan SIAK agar tidak ada lagi duplikasi data perkuliahan pada sistem *E-Learning*.

Kata kunci : *Sistem E-Learning, Pengembangan E-Learning, Desain E-Learning*