

**MEMBANGUN WEBSITE e-LEARNING DENGAN ATUTOR
BERBASIS UJIAN ON-LINE PADA SISTEM OPERASI
WINDOWS**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya**

Oleh

**FANDY NETA
BP: 05085010**

**Program Studi Teknik Telekomunikasi
Jurusan Teknik Elektro**



**POLITEKNIK UNIVERSITAS ANDALAS PADANG
2008**

ABSTRAK

Inovasi dalam teknologi pembelajaran memang tidak pernah berhenti. Setiap inovasi dalam teknologi pembelajaran memang tidak pernah berhenti. Setiap saat pendidik yang tergabung di dalamnya berusaha untuk mengembangkan teknologi yang digunakan selama ini dan memperbaiki kelemahan-kelemahannya untuk kualitas pendidikan yang lebih baik. Bagi institusi pendidikan, teknologi dalam pendidikan E-Learning dapat dijadikan media untuk semakin memperbaiki kualitas dalam pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Jika semua E-Learning terkesan sebagai pembelajaran yang pasif dan hanya satu arah dari staf pengajar semata, setahap demi setahap hal ini mulai dirombak. Adanya fasilitas forum dan chatting dalam E-Learning mulai mengubah pandangan banyak orang akan pembelajaran melalui website yang aktif. Dukungan multimedia dan perkembangan baru di dunia web semakin membantu mewujudkan pembelajaran interaktif, meskipun tidak bertemu secara fisik.

Atutor bukan hanya menyediakan fasilitas untuk penulisan materi, upload materi ke server, pertugasan dalam kuliah, pembuatan bank soal, pengujian dan penilaian, serta fasilitas untuk komunikasi antar pengguna yaitu chatting, forum, dan blog. Jika dibutuhkan, Atutor mempunyai modul-modul yang dapat diaktifkan dan terkait dengan mata kuliah.

Kata Kunci (key words): *E-learning, Ujian Online, Atutor*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inovasi dan teknologi pembelajaran memang tidak pernah berhenti. Setiap saat pendidik yang tergabung di dalamnya berusaha untuk mengembangkan teknologi yang digunakan selama ini dan memperbaiki kelemahan-kelemahan untuk mengembangkan teknologi yang digunakan selama ini dan memperbaiki kelemahan-kelemahan untuk kualitas pendidikan yang lebih baik. Adanya dukungan dari pemerintah, terutama dari Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional menstimulasi beberapa perguruan tinggi di Indonesia untuk memulai membangun sistem pembelajaran berbasis web. Dukungan dalam bentuk Program Hibah Kompetensi Teknologi Informasi dalam proses pembelajarannya. e-Learning atau pembelajaran berbasis elektronik merupakan istilah populer yang digunakan untuk mengilustrasikan pemanfaatan teknologi di dalam pendidikan.

e-Learning atau proses pembelajaran melalui media elektronik, terutama internet, saat ini dianggap dapat menjadi solusi pendidikan bagi peserta didik yang tidak dapat hadir secara fisik ke setiap perkuliahan, namun mempunyai niat untuk memperoleh pengetahuan ataupun keinginan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Bagi institusi pendidikan, teknologi di dalam e-Learning dapat dijadikan media untuk semakin memperbaiki kualitas dalam pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). Jika semula e-Learning terkesan sebagai pembelajaran yang pasif dan hanya satu arah dari instruktur atau staf pengajar semata, setahap

demis setahap hal ini mulai dirombak. Adanya fasilitas forum dan *chatting* di dalam media e-Learning mulai merubah pandangan banyak orang akan pembelajaran melalui website yang aktif. Dukungan multimedia dan perkembangan baru di dunia web semakin membantu mewujudkan pembelajaran interaktif, meskipun tidak bertemu secara fisik.

Jika semula e-Learning dilihat sebagai aktifitas *upload* dan *download* materi secara besar – besaran melau media internet, saat ini dituntut untuk dapat lebih interaktif dan menekan kolaborasi di dalam pembelajaran. Bukan semata – mata aktifitas untuk menghabiskan *bandwidth* internet tetapi juga peningkatan kualitas pembelajaran di dalamnya. Saat ini, sebagian besar website yang digunakan untuk menyajikan e-Learning masih lebih terfokus dalam penyediaan fasilitas instruktur untuk meng-*upload* kuliah di server dan fasilitas *download* materi bagi peserta didik. Meskipun materi kuliah dapat berupa presentasi ataupun dokumen multimedia. Tidak adanya hubungan interaktif dan sering kali komunikasi hanya terjalin satu arah antara pengajar dengan mahasiswa menjadi keprihatinan tersendiri. Ide untuk menyediakan fasilitas komunikasi antar instruktur dan peserta didik maupun antara antar peserta itu sendiri untuk peningkatan kualitas pembelajaran dan untuk mencoba membawa peserta didik keluar dari *two-dimensional* atas e-Learning. Website e-Learning harus juga bisa digunakan untuk menyediakan fasilitas tugas – tugas kelompok meskipun masing – masing peserta didik berada di lokasi dan waktu.

1.1.1.1.1

1.1.1.1.1.1.1.1 Tugas Akhir ini bertujuan :

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari pembuatan membangun website e-learning dengan atutor berbasis ujian on-line pada sistem operasi windows adalah:

1. Aplikasi e-learning di desain dengan kebutuhan bagi pengajar program studi Telekomunikasi Multimedia Politeknik Negeri Padang, dengan adanya e-learning pengajar dapat mengelola dan melakukan adminstrasi materi terhadap peserta didik (pengajar dapat menjadi administrator)
2. Aplikasai On-Line dapat membantu pengajar program studi Telekomunikasi Multimedia Politeknik Negeri Padang dalam melaksanakan proses ujian dan penilaian terhadap peserta didik secara On-Line.
3. Dengan memanfaatkan ATutor yang bersifat Open Source, kita bisa membangun semacam kampus virtual yang sederhana untuk program studi Telekomunikasi Multimedia Politeknik Negeri Padang, namun efektif karena bisa menjangkau banyak kalangan, tidak tergantung ruang kelas dan juga mudah diupdate, sehingga materinya tidak menjadi membosankan.

5.2. Saran

Saran – saran bagi pengembangan e-Leraning berbasis ujian On-Line ini adalah sebagai berikut:

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Gregorius. 2002. Pemograman PHP dengan web Server Apache. Gamedia.Jakarta
- Sanjaya Ridwan, Leong Marlon. 2008. Mudah Membangun Web e-Learning. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta
- Wibowo Angga. 2007. 16 Aplikasi PHP Gratis untuk Pengembangan Situs Web. Penerbit Andi, Yogyakarta
- Sanjaya. Ridwan. 2007. Membangun Website Komunitas Dengan Plume. Penerbit Andi. Yogyakarta
- Bernad, Jimmy dan Wilfridus. 2008. Memasuki Dunia e-Learning. Informatika, Bandung
- <http://www.apachefriends.org/en/xampp.html>
- <http://www.atutor.ca>
- <http://www.php.net>
- <http://www.apache.org>
- <http://www.mysql.com>
- <http://welfdan.web.ugm.ac.id/?p=8>
- <http://younuzes.wordpress.com/2008/05/20/mengenal-content-management-system-cms/>
- <http://www.mail-archive.com/fupm-ejip@usahamulia.net/msg00744.html>
- <http://princesspoe.blogspot.com/2007/12/cms.html>
- http://id.wikipedia.org/wiki/Content_Management_System
- <http://andrew.getux.com/2008/07/membuat-server-lokal-dengan-lampp/>
- <http://junsoft-enterprise.blogspot.com/2007/06/pengenalan-xampp.html>