

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Proses mengajar dan belajar perlu disiapkan secara matang dalam sebuah kurikulum pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi diharapkan menjadi media yang baik dalam dunia pendidikan, serta memberikan pengetahuan penggunaannya secara baik dan benar. Kemajuan para mahasiswa tergantung pada proses pembelajaran dosen serta fasilitas yang ada pada lembaga pendidikan.

Tingkat keberhasilan proses pembelajaran dapat dijadikan acuan untuk menentukan sukses atau tidaknya pembelajaran yang telah dilakukan dengan cara evaluasi. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, evaluasi dapat dijadikan sebagai kontrol keberhasilan. Hasil dari suatu evaluasi akan memberikan informasi yang akan digunakan untuk menentukan kebijakan dan alternatif pemecahan masalah yang akan diambil berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan.

Dalam tugas akhir ini penulis akan menerapkan peran teknologi informasi kepada mahasiswa dan dosen dalam proses ujian online. Sesuai topik diatas maka penulis mengangkat judul “Evaluasi Pembelajaran Berbasis *E-Learning* Menggunakan Metode *Fuzzy Logic*”. Dengan adanya *e-learning* diharapkan kegiatan ujian akan lebih efektif dan efisien. Metode *Fuzzy Logic* digunakan untuk menentukan huruf mutu apa yang seharusnya didapatkan oleh mahasiswa berdasarkan *range* yang telah ditetapkan oleh dosen. Huruf mutu pada setiap mahasiswa dapat dievaluasi untuk menghasilkan tingkat keberhasilan pembelajaran dalam mata kuliah tertentu.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan hal yang sangat penting didalam suatu penelitian, karena seorang penulis telah mengidentifikasi persoalan yang akan diteliti, sehingga sasaran yang hendak dicapai menjadi jelas, tegas, terarah dan

dapat mencapai sasaran yang diharapkan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan digunakan dalam penulisan ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah *e-learning*,
2. Bagaimana membuat dan mengimplementasikan *e-learning* dengan fitur evaluasi proses pembelajaran dalam satu mata kuliah dengan menggunakan metode fuzzy logic

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis membatasi masalah hanya pada web *e-learning* yang saat ini dibutuhkan agar tidak meluas dan lebih terfokus nantinya. Adapun batasan penelitian pada pengolahan web aplikasi *E-Learning* ini adalah fitur dalam e-learning hanya ujian online yang digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran.

1.4. Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah :

1. Membuat sebuah *e-learning* untuk meningkatkan kualitas perkuliahan
2. Membuat desain perancangan *e-learning* sesuai kebutuhan,
3. Merancang sebuah sistem pembelajaran jarak jauh berbasis *e-learning* dengan evaluasi pembelajaran dari suatu mata kuliah.

1.5 Manfaat

1.5.1. Bagi Penulis

- a. Sebagai bekal dalam pemanfaatan teori yang telah diterima di bangku perkuliahan
- b. Menambah pengetahuan tentang pemrograman berbasis web yang telah dipelajari

1.5.2. Bagi Politeknik Negeri Jember

Manfaat yang bagi Politeknik Negeri Jember yaitu Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai contoh wawasan ilmu pengetahuan

1.5.3. Bagi Program Studi Manajemen Agribisnis

- a. Dosen dapat melihat tingkat keberhasilan dari mata kuliah
- b. Sebagai sarana untuk berkomunikasi secara interaktif antara dosen dengan mahasiswa,
- c. Mempermudah dan mengefisienkan kegiatan pembelajaran karena tidak terikat oleh ruang dan waktu.