BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (IT) yang semakinpesat, kebutuhan akan sesuatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis IT menjadi tidak terelakan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan*e – learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional kedalam bentuk digital, baik secara isi (contents) dan sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training, dan universitas) maupun industry.

Berbagai pengertiant entang *e-learning* saat ini sebagian besar mengacu pada pembelajaran yang menggunakan teknologi internet.Seperti pengertian dari Rosenberg menekankan bahwa *e – learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peranan *e-learning* adalah memberikan pengajaran secara mandiri yang berbasis internet sebagai medianya. Dengan demikian user dapat melihat pembelajaran tersebut kapan sajadan dimanasaja.

Berdasarkan latarbelakang masalah di atas, penyusun merasa tertarik untuk menuliskan laporan kerja praktek dengan mengambil judul: **"APLIKASI E-LEARNING BANK MANDIRI LEGAL".**

1.2 Identifikasi dan Batasan Masalah

Masalah-masalah yang dapat diidentifikasikan pada saat melakukan kerja praktek adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatuaplikasi *e - learning* yang interaktif dan dinamis yang dapat melakukan pemberian materi untuk belajar secara on-line.
2. Bagaimana membuat aplikasi *e-learnin* yang bias digunakan masyarakat luas untuk mendapatkan ilmu di bidang informasi dan teknologi.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penyusun mencoba untuk membatasi permasalahan dalam pembuatan aplikasi *e-learning* ini antara lain:

1. Untuk menjalankan aplikasi *e - learning* ini harus mendukung FlashPlayer 10
2. Interaktif pembelajaran yang diberikan adalah untuk mempelajari topik pembelajaran yang diberikan oleh divisi *e- learning* perusahaan.

1.3 Maksud danTujuan Penulisan

Maksud dari penyusuna dan penyusunan laporan ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi *e - learning*, serta untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh penyusun.

Sedangkan tujuan dari pembuatan aplikasi *e-learning* adalah untuk memberikan pelatihan kepada mahasiswa dan masyarakat mengenai system terdistribusi jaringan computer untuk meningkatkan pengetahuan dan aliran komunikasi dalam perusahaan dan kehidupan.

1.4 Metode Penelitian

Dalam penyusunan laporan kerja praktek ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian antaralain :

1. Studi Literatur, yaitu penelitian dan penelaahan buku acuan dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi dan mengunjungi situs-situs yang memiliki informasi dan data yang ada kaitannya dengan topik yang dibahas.
2. Diskusi dan Konsultasi, yaitu metode yang dilakukan dengan cara berdiskusi dengan pihak-pihak yangt terkait dan yang dapat memberikan saran tentang pembuatanaplikasi ini.

1.5 Waktu dan Pelaksanaan Kerja Praktek

Dalam kesempatan ini penyusun melakukan kerja praktek di salah satu Perusahaan IT yaitu PT. Brilyan Trimatra Utama Cabang Bandung yang berlokasi di Jl. Layar No.13 Arcamanik Bandung. Kerja praktek ini dilakukan selama 2 bulan terhitung mulai dari 8Oktober hingga8Desember 2010.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pemahaman laporan kerja praktek ini, maka penulis menyusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN :Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode penulisan, waktu dan pelaksanaan kerja praktek, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM :Bab ini membahas tentang profil perusahaan/instansi, struktur organisasi, visidanmisi, pelayanan, dan lainnya yang berhubungan dengan perusahaan/instansi.

BAB III PEMBAHASAN :Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, dan berisi penjelasan tentang implementasi dan hasil dari aplikasi yang dibuat.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN :Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran setelah melakukan kerja praktek.