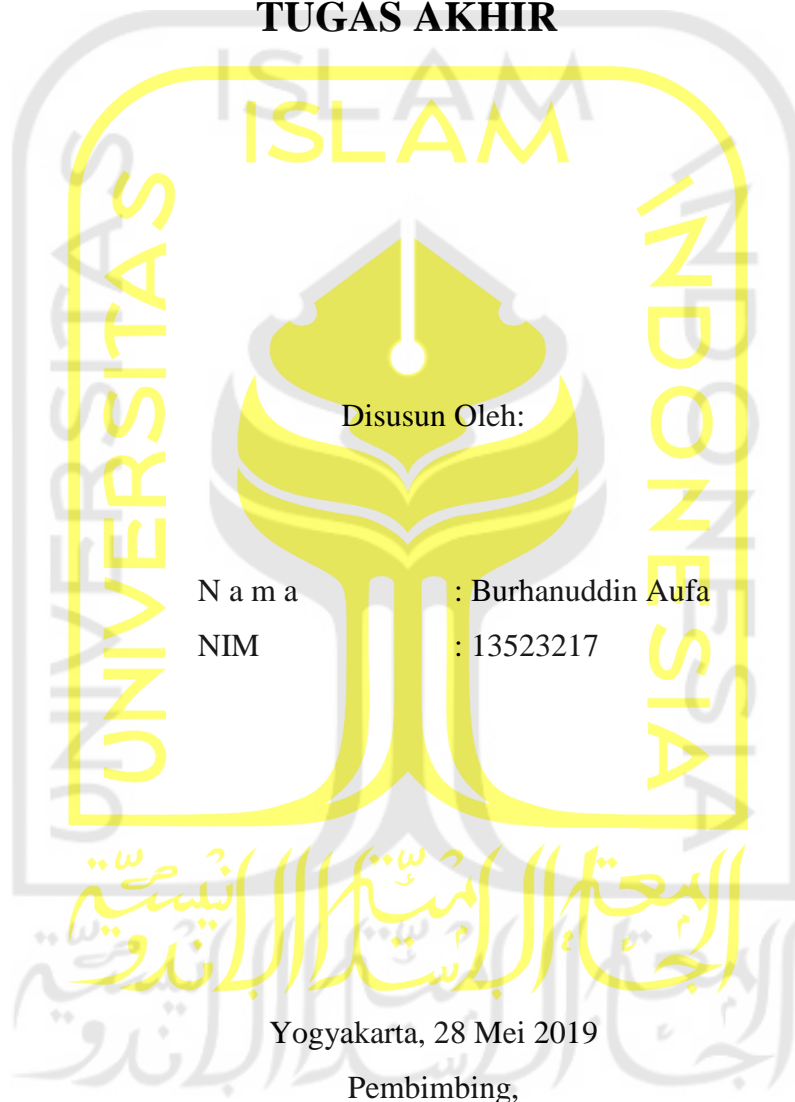


HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN APLIKASI E-LEARNING DENGAN
KONSEP LCD (LEARNING CONTENT DEVELOPMENT)**

STUDI KASUS SMA 1 SEMARANG

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh:

N a m a : Burhanuddin Aufa

NIM : 13523217

Yogyakarta, 28 Mei 2019

Pembimbing,

(Almed Hamzah, S.T, M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**PENGEMBANGAN APLIKASI E-LEARNING DENGAN
KONSEP LCD (LEARNING CONTENT DEVELOPMENT)
STUDI KASUS SMA 1 SEMARANG**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang pengujian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 28 Mei 2019

Tim Penguji

Almed Hamzah, S.T, M.Eng. _____

Anggota 1

Taufiq Hidayat, S.T., M.C.S. _____

Anggota 2

Hari Setiaji, S.Kom., M.Eng. _____

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia

(Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Burhanuddin Aufa

NIM : 13523217

Tugas akhir dengan judul:

**PENGEMBANGAN APLIKASI E-LEARNING DENGAN
KONSEP LCD (LEARNING CONTENT DEVELOPMENT)
STUDI KASUS SMA 1 SEMARANG**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 Mei 2019

(Burhanuddin Aufa)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seluruh proses dan hasil pencapaian tugas akhir ini penulis persembahkan kepada ALLAH SWT, kedua orang tua penulis, bapak Mafrukhi dan ibu Mardiyah yang menjadi semangat bagi penulis untuk menyelesaikan jenjang kuliah dan segera memasuki jenjang kehidupan selanjutnya. Tanpa orang tua yang kuat, tabah dan selalu menginginkan yang terbaik untuk anaknya yang pemalas ini, penulis tidak akan sampai pada titik ini.



HALAMAN MOTO



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya, sehingga laporan tugas akhir ini dapat penulis selesaikan. Tak lupa shalawat dan salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju jaman terang benderang.

Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Indonesia. Adapun Tugas Akhir yang dilakukan penulis merupakan Pengembangan Aplikasi E-Learning dengan Konsep LCD (Learning Konten Development) Studi Kasus SMA 1 Semarang.

Pelaksanaan Tugas Akhir ini merupakan salah satu mata kuliah wajib jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia. Selain itu merupakan sarana bagi penulis untuk menambah wawasan serta pengalaman dalam menerapkan keilmuan, sesuai dengan yang diambil di bangku perkuliahan.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua atas segala doa dan dukungan selama penulis menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Fathul Wahid, selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
3. Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
4. Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
5. Almed Hamzah, S.T., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir di Jurusan Teknik Informatika.
6. Bapak Ibu Guru SMA 1 Semarang yang telah meluangkan waktu untuk berdiskusi mengenai topik Tugas Akhir dan menjadi salah satu narasumber penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
7. Mas Danca Prima selaku mentor yang telah membimbing dan menjadi teman diskusi penulis mengenai materi Tugas Akhir.
8. Aprillia Ruh Sufiati yang selalu memberi semangat dan menjadi teman berbagi keluh kesah selama penulis mengerjakan Tugas Akhir.

9. Teman-teman ETERNITY 2013 khususnya sahabat-sahabat penulis yang menjadi teman seperjuangan di bangku kuliah, sedikit banyak memberi dukungan dan mempengaruhi penulis untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam pelaksanaan Tugas Akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih belum sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman penulis di lapangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis berharap agar laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 28 Mei 2019

(Burhanuddin Aufa)

الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

SARI

Perkembangan Teknologi menyasar semua aspek, salah satunya aspek Pendidikan. Sekarang ini banyak dikembangkan aplikasi pembelajaran. Tidak lagi hanya berfokus pada buku dan benda fisik lainnya, tapi sudah menggunakan teknologi informasi dibantu dengan *hardware* dan *software* yang mumpuni sehingga akan menghasilkan sebuah sistem yang disebut *e-learning*. Tidak hanya mudah diakses tapi juga memudahkan dalam menambah pengetahuan. Aplikasi e-learning dengan konsep LCD dibuat untuk memenuhi kebutuhan tersebut dan mengaplikasikan konsep LCD (*Learning Content Development*) yang membuat belajar lebih mudah dan menarik. Sistem dibuat menggunakan metode *prototyping* serta penulis melakukan pengujian fungsionalitas dan pengujian terhadap beberapa pengguna yang berkaitan dengan dunia Pendidikan dan terbuka oleh kemajuan teknologi.

Kata kunci: *Hardware, Software, E-Learning, Learning Content Development, Prototyping.*



GLOSARIUM

E-Learning	Pembelajaran yang menggunakan alat komunikasi untuk menjalankan dengan bantuan <i>hardware</i> dan <i>software</i> .
LCD	Kerangka kerja atau konsep dalam dunia Pendidikan dimana suatu ilmu disampaikan dengan banyak content yang digunakan dan menghasilkan sistem yang berbeda.
Prototyping	metode pengembangan perangkat lunak.
Software	Data yang diformat, dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer.
Hardware	Komponen dari sebuah komputer yang sifat alat nya bisa dilihat dan diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi.
Maintain	Menjaga ataupun memelihara sebuah barang fisik maupun digital agar tetap berkerja sesuai porsi.
Resource	Sumber ataupun asset yang digunakan untuk mencapai tujuan, bisa juga diartikan sumber yang dapat diperbarui.
Video	Teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak. Menghasilkan gambar bergerak dari beberapa frame gambar.
Audio	Suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda.
Content	Sesuatu yang memiliki isi apapun itu bisa gambar, audio, video ataupun animasi itu berisi konten

