

BAB I

PENDAHULUAN

A. 1.1 Latar Belakang

Teknologi semakin maju dan terus berkembang setiap waktu dan hampir setiap orang menggunakan teknologi untuk meringankan pekerjaan mereka dan hal ini merupakan nilai plus bagi setiap orang dalam menggunakan teknologi agar SDM yang ada di Indonesia bisa memanfaatkan teknologi dengan baik, begitu pula dengan bimbingan pembelajaran yang mana sekarang sudah banyak orang yang menggunakan media *online* sebagai sarana pembelajaran saat ini yang lebih efektif dan praktis. Bimbingan belajar bukan hanya diperuntukan untuk siswa untuk meraih prestasi namun juga diperuntukan untuk mahasiswa untuk mendapatkan prestasi dan bisa mengharumkan nama kampus, dengan adanya bimbingan belajar bagi mahasiswa ini diharapkan mampu mencetak mahasiswa yang kreatif, inovatif, mempunyai daya saing, berintelektual yang tinggi dan mampu memberikan perubahan bagi lingkungan sekitarnya terutama mahasiswa lain di lingkungan kampus UNUJA.

Dalam meningkatkan *skill* atau kemampuan prestasi pada mahasiswa di kalangan kampus UNUJA tidak cukup dengan hanya mengandalkan pembelajaran yang ada diberikan oleh dosen di kampus bagi mahasiswa yang hanya 30% dan sisa dari angka tersebut mahasiswa harus mencari sendiri untuk mengisi kekosongan materi yang dibutuhkan mahasiswa, dalam meningkatkan kualitas mahasiswa bukan hanya mengandalkan mahasiswa itu sendiri namun harus ada kerja sama yang baik antara dosen dan mahasiswa dalam menciptakan sesuatu yang baru dan bisa membawa nama kampus ke puncak kejayaan kampus tersebut, dan nantinya program yang akan di implementasikan dalam bimbel tersebut tidak akan jauh dari mata kuliah yang ada di kampus serta akan menyesuaikan dengan pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa.

Mentor atau orang yang akan mengisi materi dalam bimbel ini akan diambilkan dari dosen atau alumni mahasiswa UNUJA yang tentunya mempunyai kualitas dan kemampuan mengajar yang baik dan diminati oleh mahasiswa, dengan hadirnya mentor yang berkualitas dan mumpuni di bidangnya diharapkan mampu mengisi bimbingan belajar bagi mahasiswa dengan baik serta bisa memberikan penyampaian materi yang mudah

dipahami oleh mahasiswa dan dalam penyampaian materi mahasiswa juga dapat akan mendapatkan *rule* pembelajaran yang akan berlangsung selama bimbingan dilaksanakan dengan fitur-fitur yang mudah dioperasikan oleh siswa diharapkan mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa dan juga mampu meningkatkan prestasi mahasiswa di dalam maupun luar kampus. Dengan adanya media bimbingan ini diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam mengisi kekurangan materi yang dibutuhkan oleh mahasiswa sehingga mahasiswa bisa belajar mengejar target nilai sesuai dengan keinginan mahasiswa tersebut.

Dengan adanya media RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL JADID diharapkan mampu meningkatkan kualitas mahasiswa dan bisa membantu kampus Universitas Nurul Jadid dalam mencetak mahasiswa yang berintelektual tinggi dan mempunyai daya saing yang mumpuni sehingga mampu memberikan dampak yang positif bagi kampus dalam dunia pendidikan dengan keilmuan yang dimiliki mahasiswa yang tentunya ditunjang dengan adanya aplikasi bimbingan yang bisa membantu mahasiswa dalam meningkatkan prestasi mahasiswa tersebut.

B. 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan sebuah latar belakang yang sudah dipaparkan dan dijelaskan diatas maka dari itu sudah diperoleh rumusan masalah yang bisa menjadi dasar dalam penelitian ini. Adapun rumusan masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

Bagaimana membangun sebuah media pembelajaran yaitu sebuah *RANCANG BANGUN MEDIA INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB STUDI KASUS UNIVERSITAS NURUL JADID*? Yang nantinya dapat memberikan layanan pembelajaran tambahan bagi mahasiswa dengan kualitas yang baik sehingga mampu meningkatkan mutu dan kualitas para mahasiswa di Universitas Nurul Jadid dengan keilmuan yang mumpuni.

C. 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan pada saat ini tidak dari dampak positif yang akan di berikan pada kampus UNUJA yaitu merancang atau membangun sebuah Aplikasi Bimbingan Belajar Unuja berbasis Web yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa untuk meningkatkan kualitas yang ada dalam diri mahasiswa tersebut.

D. 1.4 Manfaat Penelitian

Apabila penelitian ini berhasil maka berdampak positif akan sangat terasa manfaatnya bagi mahasiswa dan kampus, manfaat yang bisa di rasakan oleh mahasiswa adalah memberikan ruang bagi mahasiswa untuk menambah pengetahuan, menjadikan bimbel sebagai tempat ke dua dalam menimba ilmu dengan lebih efisien, dengan mengikuti bimbel mahasiswa tidak akan bingung dengan materi apabila ada yang tidak paham dikampus karena bisa di jawab didalam kelas bimbel ini.

E. 1.5 Batasan Masalah

Supaya laporan pada tugas akhir ini bisa terjangkau dengan baik dan selesai tepat waktu dengan kemampuan mahasiswa yang dimiliki dalam menyelesaikan aplikasi ini, maka dibutuhkan sekali adanya batasan-batasan masalah, dan adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyampaikan informasi terkait materi Bimbel.
2. Aplikasi harus dioperasikan secara online.

Aplikasi hanya melibatkan antara mahasiswa dan mentor