

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Aplikasi *E-Learning* Interaktif

Telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Senin
Tanggal : 29 Mei 2017
Waktu : 13:00 – 14:50 WITA

Oleh

Nama : Nurul Tiara Kadir
NIM : 531412003

Penguji Skripsi

Penguji 1	: Arip Mulyanto, S.Kom., M.Kom	()
Penguji 2	: Manda Rohandi, S.Kom., M.Kom	()
Penguji 3	: Salahudin Olih, ST., MT	()
Penguji 4	: Lanto Ningrayati Amali, Ph.D	()

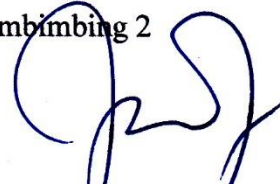
Mengetahui,

Pembimbing 1



Lanto Ningrayati Amali, Ph.D
NIP. 19720102 199802 2 001

Pembimbing 2



Mukhlisul fatih Lafief, S.Kom., MT
NIP. 19771210 200112 1 001

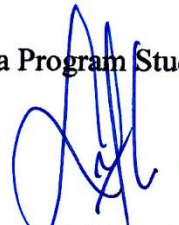
Menyetujui,

Dekan Fakultas Teknik



Moh Hidayat Koniyo, ST., M.Kom
NIP. 19730416 200112 1 001

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si
NIP. 19800417 200212 2 002



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK**

Kampus Damhil : Jl. Jend. Sudirman No.6 Kota Gorontalo Telp : 0435-8730070

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa-sebagai berikut:

Nama : Nurul Tiara Kadir
NIM : 531412003
Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi E-Learning Interaktif
Program Studi : S1-Sistem Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada :

Sidang Skripsi

Gorontalo, April 2017

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Lanto Ningrayati Amali, Ph.D
NIP. 197201021998022001

Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT
NIP. 197712102001121001

INTISARI

Nurul Tiara Kadir. Pengembangan Aplikasi *E-Learning* Interaktif. Pembimbing 1 & Pembimbing 2 (Lanto Ningrayati Amali, Ph.D & Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT)

Pembelajaran yang ada saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Siswa terkadang merasa jenuh dan bosan dengan pola pembelajaran yang ada pada pelajaran bahasa Inggris. Metode pembelajaran yang saat ini berkembang dengan pesat adalah *e-learning*. Untuk mendukung sistem *e-learning* tersebut berjalan dengan sempurna, dibutuhkan pula teknologi multimedia interaktif yang menggabungkan sepenuhnya teknologi komputer, *video*, dan *audio*. Tujuan dari penelitian yaitu mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam pembelajaran dan merancang aplikasi *e-learning* interaktif yang dapat mendukung efektifitas sistem pembelajaran. Dalam penelitian ini menggunakan metode *waterfall* untuk pengembangan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 81% siswa sependapat SMP Negeri 1 Gorontalo sangat membutuhkan *e-learning* interaktif, 91% siswa sangat setuju *e-learning* interaktif dapat meningkatkan minat belajar melalui internet, 94% siswa sangat setuju dengan adanya *e-learning* dapat meningkatkan mutu dan kualitas sekolah. *E-learning* yang dikembangkan berupa penambahan konten multimedia interaktif dengan fitur H5P.

Kata Kunci : *E-Learning*, Multimedia Interaktif, H5P

ABSTRACT

Nurul Tiara Kadir. Development of interactive E-Learning application. Principal supervisor is Lanto Ningrayati Amali, Ph.D and Co-supervisor is Mukhlisulfatih Latief, S.Kom., MT.

Current learning tends to achieve target of material based on curriculum and to accentuate concept memorization rather than understanding. Students occasionally feel excessive and bored due to learning model of English subject. E-learning has been widely developing as learning method. To promote e-learning system, it requires interactive multimedia technology which compiles computer, video, and audio technology. The research aims at identifying student's need during the learning process and designing interactive e-learning application which assists the effectiveness of learning system. The research applies waterfall method in order to assist system development. Research findings show that 81 % of students at SMP Negeri 1 Gorontalo agree to have interactive e-learning. 91% of students agree that interactive e-learning can increase learning interest through internet, 94% of students completely agree that e-learning can improve school quality. The e-learning has been added interactive multimedia content of H5P feature.

Keywords : e-learning, interactive multimedia, H5P

