

ABSTRAK

Problematika pada pembelajaran konvensional yaitu peserta didik hanya akan menerima sekitar 10 sampai dengan 20% dari apa yang dibaca dan didengar. Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Gorontalo telah mengembangkan suatu aplikasi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran berupa *e-learning* yang sudah digunakan sejak tahun 2007 namun masih terdapat beberapa kendala seperti pengembangan materi kuliah yang terbatas dan kebutuhan akan simulasi pada mata perkuliahan praktikum.

Tujuan dan manfaat dilakukan penelitian ini adalah mengembangkan materi pembelajaran berbasis *Learning Management System (LMS)* yang lebih interaktif dan kolaboratif sehingga pembelajaran berbasis kepada peserta didik dan menciptakan komunikasi yang lebih baik antara pengajar dan peserta didik.

Kata kunci : E-Learning, LMS, pembelajaran interaktif