

## INTISARI

Pembelajaran yang digunakan dalam penyampaian perkuliahan tatap muka mulai dirasa kurang efektif. Hal tersebut dipengaruhi beberapa faktor yaitu cara belajar yang monoton dan tidak inovatif, materi perkuliahan yang tidak sesuai dengan minat mahasiswa, dosen yang kurang aktif dan tidak berinteraksi dengan mahasiswa, dan pendekatan pembelajaran yang lebih fokus pada dosen daripada mahasiswa. Mengingat hal tersebut, perlu dilakukan inovasi melalui perubahan model pembelajaran. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbasis website. TGT atau Team Games Tournament adalah teknik pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis – kuis. Proses pembelajaran TGT dapat dicapai melalui penggunaan website. Faktanya, saat ini belum ada website yang menggunakan model pembelajaran TGT untuk menunjang proses pembelajaran. Pada penelitian ini berfokus pada pengembangan dari sisi front end. Penerapan user interface atau UI pada website model pembelajaran TGT menggunakan framework bootstrap dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengangkat sebuah judul penelitian implementasi user interface pada website model pembelajaran team game tournament (TGT) menggunakan framework bootstrap. Dengan metode waterfall SDLC dilakukan dalam lima langkah yang mengacu pada Langkah-langkah tersebut meliputi (1) Analisis kebutuhan, (2) desain sistem, (3) Implementasi atau penulisan kode, (4) pengujian, (5) evaluasi dan pemeliharaan. Hasil akhir dari penelitian ini nantinya berupa website TGT yang nantinya website tersebut diharapkan dapat mempermudah dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Website, Team Game Tournament (TGT), Front end, Waterfall, Bootstrap.

## **ABSTRACT**

*The learning used in delivering face-to-face lectures is starting to be felt to be less effective. This is influenced by several factors, namely monotonous and non-innovative learning methods, lecture material that does not suit students' interests, lecturers who are less active and do not interact with students, and a learning approach that focuses more on lecturers than students. Bearing this in mind, it is necessary to innovate through changing learning models. One effort to improve the quality of learning is by implementing the website-based TGT learning model. TGT or Team Games Tournament is a cooperative learning technique that uses academic tournaments and quizzes. The TGT learning process can be achieved through the use of the website. In fact, currently there is no website that uses the TGT learning model to support the learning process. This research focuses on development from the front end side. Implementing a user interface or UI on the TGT learning model website using the bootstrap framework can be a solution to overcome this problem. Based on the background of the problem above, the author raised a research title on the implementation of the user interface on the team game tournament (TGT) learning model website using the bootstrap framework. With the waterfall SDLC method, it is carried out in five steps which refer to these steps including (1) Requirements analysis, (2) system design, (3) Implementation or writing code, (4) testing, (5) evaluation and maintenance. The final result of this research will be the TGT website, which is expected to make the learning process easier.*

**Keywords:** Website, Team Game Tournament (TGT), Front end, Waterfall, Bootstrap