

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Teknologi Informasi berkembang dengan pesat dalam beberapa tahun terakhir. Perkembangan ini telah dimanfaatkan untuk membuat perubahan yang lebih baik di berbagai bidang dan aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Salah satu manfaat yang dapat kita rasakan setiap saat yaitu kemudahan dalam berkomunikasi dan akses informasi.

Penerapan teknologi dalam bidang pendidikan ditengarai dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi akan berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau memberikan kemudahan pembelajar untuk belajar bukan hanya sebagai pemberi informasi. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bimbingan dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran pembelajar yang efektif (Munir, 2009: 3) dalam (Numiek Sulistyono Hanum, 2013:93).

*E-learning* merupakan salah satu bentuk penerapan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Ardiansyah (2013) dalam Dicki Hartanto (2018:55) mendefinisikan *E-Learning* sebagai suatu sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa.

Sebagai salah satu sekolah yang berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, SMA Pelita Raya masih menerapkan proses pembelajaran yang bersifat konvensional secara menyeluruh. Dengan kata lain, proses pembelajaran hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dan guru di dalam kelas, jika pertemuan antara siswa dan guru tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaran pun tidak dapat dilaksanakan.

Selain itu proses pembelajaran hampir sepenuhnya dilakukan di dalam kelas yang dapat menyebabkan keterlambatan proses pembelajaran jika tidak terjadi pertemuan. Keadaan seperti ini jelas dapat menghambat pengembangan ilmu pengetahuan di SMA Pelita Raya yang dapat berakibat berkurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Berdasarkan masalah yang penulis temukan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada SMA Pelita Raya yang dituangkan dalam penulisan tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI *E-LEARNING* BERBASIS WEBSITE PADA SMA PELITA RAYA KOTA JAMBI”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, maka yang menjadi masalah dalam rumusan penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi *E-learning* pada SMA Pelita Raya?”

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar ruang lingkup masalah yang akan dijadikan panduan maupun acuan untuk menulis agar tidak mencakup bahan yang terlalu luas, maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Aplikasi *E-learning* dirancang dengan menggunakan metode *Asynchronous Learning*.
2. Aplikasi *E-learning* dirancang dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.
3. Fitur yang ada pada *E-learning* ini meliputi manajemen guru, siswa, kelas, mata pelajaran, materi, quis dan soal.
4. Data yang terdapat pada aplikasi *E-learning* merupakan data yang diterima dari SMA Pelita Raya seperti data guru, siswa, kelas dan mata pelajaran, untuk data materi disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan pada SMA Pelita Raya.

### **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun Penelitian yang penulis lakukan ini mempunyai tujuan yaitu, untuk merancang Aplikasi *E-learning* berbasis website pada SMA Pelita Raya.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, dapat mempermudah para guru untuk mendistribukasi materi pelajaran jika berhalangan hadir di kelas.
2. Bagi siswa, dapat mempermudah siswa untuk mengakses materi pelajaran dan mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan untuk penelitian yang lebih luas.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika ini akan menggambarkan secara umum hal-hal yang akan dibahas penulis dalam setiap bab, penelitian ini terdiri dari 6 (enam) bab yang mempunyai gambaran umum sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Adapun hal-hal yang akan dibahas tentang Latar Belakang masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan dalam penyusunan laporan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dikhususkan mengenai pembahasan teori-teori dasar yang mendukung penelitian seperti teori perancangan, *E-learning*, *website*, *internet*, *database*, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, bagan alir program (*flowchart*), *html*, *php*,

mysql, xampp dan visual studio code yang bersumber dari buku dan jurnal sebagai sumber pendukung.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini akan dijelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang akan digunakan dan *tools* yang digunakan untuk mengembangkan program baik *software* maupun *hardware*.

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisa sistem yang telah ada, analisa kebutuhan sistem, perancangan sistem yang menggunakan *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*, perancangan *input* dan *output*, perancangan struktur data dan perancangan algoritma program yang menggunakan *flowchart*.

### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Dalam bab ini diuraikan implementasi sistem dari objek penelitian serta pengujian sistem baik itu kelebihan maupun kekurangan dari sistem yang telah dikembangkan.

### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh dari proses-proses perancangan dan implementasi sistem yang telah dilakukan serta mengemukakan saran-saran bagi pembangunan dan pengembangan yang akan datang.