

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah e-learning lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169) dalam (Numiek Sulisty Hanum, 2013:92).

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satunya bidang pengetahuan yang berkembang sangat pesat dan menjadi tren saat ini adalah dunia *internet*. Perubahan di bidang teknologi tidak hanya bagi perusahaan, dalam bidang pendidikan pun terjadi. *Internet* sendiri telah memberikan nilai penting tersendiri dalam bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus menuntut penyampaian informasi yang cepat, akurat dan *up to date*. Aplikasi yang saat ini sangat baik dikembangkan untuk pendidikan adalah *e-learning*.

SMP Pelita Raya Jambi yang beralamat di Jln. Koprak Ramli No 17, Talang Bakung, Kec. Paal Merah, Kota Jambi Prov. Jambi merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah pertama yang berada di provinsi Jambi. Selama ini proses pembelajaran pada SMP Pelita Raya Jambi masih dilakukan secara konvensional,

dengan kata lain proses belajar mengajar dilakukan apabila guru dan siswa saling bertemu di dalam kelas. Kendala dalam proses belajar mengajar seperti ini adalah ketika seorang guru yang bersangkutan berhalangan hadir maka proses belajar mengajar tidak terlaksana dan juga jam belajar kurang dikelas sehingga akan adanya penyampaian materi yang belum tuntas.

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 SMP Pelita Raya yang dapat berakibat berkurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Berdasarkan masalah diatas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pada SMP Pelita Raya yang dituangkan dalam penulisan tugas akhir yang berjudul **“PERANCANGAN *E-LEARNING* PADA SMP PELITA RAYA JAMBI BERBASIS *WEBSITE*”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana cara merancang *E-learning* pada SMP Pelita Raya Jambi yang dapat mempermudah guru dan siswa-siswi untuk terus melaksanakan proses belajar mengajar dan menuntaskan materi tepat waktu?”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Fitur yang ada pada *e-learning* sekolah meliputi quiz/tugas *online*, penyajian materi dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata, gambar-gambar, dan video untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan menampilkan nilai hasil dari quiz/tugas *online*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam Perancangan *E-learning* pada objek penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, serta DBMS menggunakan MySQL.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisa sistem pembelajaran yang ada pada objek penelitian.
2. Merancang *e-learning* berbasis *website* pada objek penelitian agar memudahkan para siswa-siswi dan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan di dapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah, pengurangan biaya operasional seperti listrik kelas, pendingin ruangan, kertas. Pengurangan biaya infrastruktur (gedung) karena dengan adanya *E-learning* pembelajaran bisa dilakukan dimanapun tanpa adanya ketersediaan kelas fisik.
2. Bagi Guru, *website e-learning* ini dapat memberikan solusi alternatif agar guru dapat menyampaikan materi dengan maksimal meski berhalangan hadir di kelas.
3. Bagi Siswa, dapat mempermudah dalam hal pengaksesan materi bahan ajar serta bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika ini akan menggambarkan secara umum hal-hal yang akan dibahas penulis dalam setiap bab ini, 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, classs diagram, 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, analisis sistem yang telah ada, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem yang menggunakan *use case diagram, activity diagram* dan *class diagram*, perancangan *input* dan *output*.

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.