

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan sangat dirasakan oleh masyarakat luas, salah satunya yaitu internet. Internet merupakan jaringan komputer global di seluruh dunia yang sering terhubung satu sama lain. Dengan adanya internet, masyarakat bisa mencari informasi dengan sangat cepat. Dalam dunia pendidikan, perkembangan Teknologi Informasi berdampak pada kebutuhan akan sebuah konsep dan mekanisme belajar mengajar yang berbasis TI. Konsep yang di kenal dengan sebutan *e-learning* (*Electronic Learning*) ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital baik secara isi materi dan transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi materi dan sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak di terima oleh masyarakat dan sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dan dunia pendidikan, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan.

Pembelajaran *e-learning* berbasis android saat ini menjadi salah satu model pembelajaran yang sedang dikembangkan dan digunakan sebagai media tambahan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. *E-learning* sebagai media elektronik dalam menyampaikan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media elektronik dengan fasilitas internet.

Model pembelajaran *e-learning* tidak sekedar melakukan upload bahan ajaran ke internet atau melakukan konten pembelajaran, tapi lebih merupakan proses pembelajaran ke dalam paradigma baru. Paradigma ini memiliki implikasi pada perubahan kultur pembelajaran konvensional ke dalam kultur *e-learning*. Sekolah - sekolah maupun perguruan tinggi pada masa sekarang lebih banyak memanfaatkan website sebagai alternatif penunjang proses pembelajaran.

Sekolah SMK Negeri 6 Kota Jambi. Jambi merupakan instansi sekolah negeri yang beralamat di JL. Liposos II Kec. Eka Jaya Kel. Pall Merah Kota Jambi. Yang memiliki 2 (dua) jurusan yaitu, Multimedia, Perhotelan. SMK Negeri 6 Kota Jambi. Telah dilengkapi sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar disekolah tersebut. Permasalahan pada SMK Negeri 6 Kota Jambi yaitu itu sering terjadinya informasi yang disebar tidak dapat tersebar dengan tepat dan cepat seperti informasi nilai, informasi lokasi magang siswa, juga materi pelajaran yang disampaikan kurang maksimal dan juga keterbatasan waktu yang disediakan saat guru berhalangan hadir menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru yang mana dalam proses pembelajaran, khususnya proses belajar mengajar pada kelas XI dikarenakan siswa pada kelas ini adalah siswa yang akan mengikuti kegiatan magang yang harus lebih diutamakan untuk memperoleh pembelajaran yang lebih maksimal agar dapat mencapai target materi yang di butuhkan untuk mengikuti kegiatan magang. Untuk itu diperlukannya sistem pembelajaran yang lebih fleksibel agar membantu siswa

dalam mengakses dan mengerjakan soal serta mengunduh materi yang diberikan guru secara bebas tidak dibatasi lokasi dan waktu sesuai kebutuhan masing-masing.

Berdasarkan uraian dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul **“Perancangan *E-Learning* Pada SMK Negeri 6 Kota Jambi Berbasis Android.”**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana merancang *e - learning* pada SMK Negeri 6 Kota Jambi.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Materi yang mejadi konten dalam *e-learning* dibatasi hanya berupa tugas dan materi pembelajaran dari guru yang bersangkutan dan sistem penilaian.
2. Aplikasi ini hanya dianjurkan untuk kelas XI jurusan Perhotelan.
3. Mata pelajaran yang menjadi isi dari *e-learning* ini antara lain :  
House Keeping, Front Office, Laundry, Food and Beverage.

4. Perancangan *e-learning* ini di bantu dengan menggunakan metode berorientasi objek dengan tools UML yang terdiri dari *usecase diagram*, *Activity diagram*, *Class diagram*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis mempunyai beberapa tujuan yang ingin dicapai :

1. Menganalisa dan mempelajari permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar pada SMK Negeri 6 Kota Jambi.
2. Merancang dan mengimplementasikan sistem *e - learning* pada SMK Negeri 6 Kota Jambi.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka manfaat yang dapat diperoleh yaitu:

1. Bagi Sekolah

Aplikasi ini dapat menjadi pertimbangan untuk penilaian akreditasi sekolah.

2. Bagi Guru

Aplikasi ini dapat memberi kemudahan bagi para guru yang sedang berhalangan hadir dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga proses belajar mengajar akan lebih efektif dan mutu pendidikan lebih meningkat.

### 3. Bagi Siswa

Aplikasi ini dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan efisiensi dalam proses belajar mengajar serta mempermudah siswa yang tidak dapat hadir ke sekolah untuk mengikuti proses belajar dengan melihat materi yang berkaitan serta mengerjakan soal-soal latihan yang telah disediakan.

### 4. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah dapat mengembangkan ilmu yang didapat dari perkuliahan serta bisa mengimplementasikannya.

## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika ini menggambarkan secara umum tentang pembahasan yang penulis buat pada kerja praktek ini.

Disini ada 6 (enam) bab, ada pun susunanya adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

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

Bab ini memuat landasan teoritis yang diperoleh dari berbagai referensi yang terkait dengan penelitian ini, yaitu berupa pengertian implementasi, penjelasan tentang teknologi Augmented Reality serta penjelasan tentang beberapa teori yang digunakan dalam penelitian ini.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini peneliti menjelaskan bagaimana cara mengumpulkan data yang dilakukan selama penelitian dan teknik pengembangan metode waterfall yang akan digunakan untuk penulisan laporan.

**BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai analisa permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisa kebutuhan sistem, serta desain perancangan sistem dengan menggunakan metode berorientasi objek dengan tools UML yang terdiri dari *usecase diagram*, *Activity diagram*, *Class diagram*.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang kegiatan implementasi dari rancangan serta tahap pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

**BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan mengenai pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang kiranya dapat membangun kearah yang lebih baik lagi.