

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Di era globalisasi saat ini kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah berpengaruh dan memiliki dampak yang signifikan pada dunia, baik di bidang Pendidikan, Industri, Pemerintahan maupun Sosial. Teknologi dan internet memiliki manfaat bagi dunia Pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran siswa. Teknologi ini juga dapat digunakan pada Pendidikan formal, informal maupun non formal. Di era informasi yang didapatkan dari teknologi membuat informasi dapat diketahui dengan cepat dan tepat.

Cyber atau *electronic learning (E-Learning)* pada “hakekatnya belajar, atau pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer atau internet”, menurut Dwi Kristiani (2016:36). Teknologi pembelajaran ini bisa memanfaatkan pembelajaran yang berbasis web (*web based instruction*). Web adalah “sekumpulan halaman yang menampilkan informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur internet” menurut Rohi Abdulloh (2018:1).

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di SMK N 1 Kota Jambi, ditemukan pemanfaatan waktu dalam pembelajaran kurang efektif. Adanya acara besar disekolah, tanggal merah/hari libur nasional, guru yang berhalangan hadir dan kejadian yang tak terduga terjadi, membuat materi sekolah juga tertunda dimana

materi yang disampaikan cukup menyita waktu dan membuat materi tidak semua tersampaikan secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, peneliti ingin mengangkat skripsi dengan Judul “**Perancangan Aplikasi *E-Learning* Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Kota Jambi**” dengan harapan sekolah dapat lebih meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran bagi para siswanya.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi *E-Learning* pada SMK Negeri 1 Kota Jambi untuk mempermudah proses pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa dan guru tanpa batas ruang dan waktu?”.

1.3 PEMBatasan MASALAH

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan yang telah dibahas bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Maka peneliti membatasi permasalahan seperti berikut ini:

1. Perancangan aplikasi *E-Learning* dirancang untuk membuat suatu aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur penting dalam mengunduh materi, soal-soal serta berisikan ujian/quiz online. Aplikasi ini juga berisikan gambar, kata-kata, dan video pendukung proses pembelajaran.

2. Perancangan suatu aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *DBMS MySQL*.
3. Perancangan *E-Learning* ini hanya di tunjukan ke kelas XI jurusan Teknik Komputer Jaringan, bertujuan mempersiapkan siswa-siswi naik ke kelas XII.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan hasil uraian pada rumusan masalah, maka peneliti memiliki beberapa tujuan antara lain:

1. Menganalisis permasalahan sistem pembelajaran yang berjalan di SMK Negeri 1 Kota Jambi.
2. Merancang sistem pembelajaran pada SMK Negeri 1 Kota Jambi menggunakan bahasa pemrogram *php* dan *DBMS MySQL*.

1.4.2 Manfaat

Berdasarkan tujuan yang telah di uraikan, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran.
2. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk instansi sekolah lainnya agar mempermudah proses pembelajaran.
3. Perancangan ini menjadi pengalaman untuk penulis dalam pemanfaatan *E-Learning* sebagai media pembelajaran.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan laporan penelitian Perancangan Aplikasi *E-Learning* Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Kota Jambi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan landasan teori yang mencakup teori perancangan, aplikasi, *E-Learning*, *web*, database, *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *DBMS MySQL*, PHP, dan XAMPP yang menjadi acuan dalam melakukan analisis dan pemecahan masalah serta berisikan tinjauan pustaka dari beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dibuat.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan dari proses yang dilakukan selama penelitian, bahan penelitian, alat bantu penelitian baik berupa *hardware* maupun *software* serta kerangka kerja penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum dari SMK Negeri 1 Kota Jambi. Kemudian mengemukakan tentang analisa dan rancangan sistem yang digunakan. Analisa yang dilakukan dapat berupa analisa sistem yang berjalan dan analisa kebutuhan sistem yang baru. Dan peneliti akan merancang sebuah sistem berbasis web yang berguna untuk membantu kelancaran dan kemudahan dalam proses pembelajaran pada SMK Negeri 1 Kota Jambi

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang kegiatan implementasi dari rancangan sistem dan pengujian sistem yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bab yang mencakup tentang kesimpulan yang berisi tentang jawaban dari masalah yang diajukan oleh penulis yang diperoleh dari penelitian dan saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam hasil penelitian