

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan Pendidikan dan teknologi selalu sejalan dan juga berkembang, Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat dan semakin meningkatnya kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi Informasi menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan E-learning ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep E-learning sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi E-learning di lembaga pendidikan.

Pembelajaran *e-learning* dapat dilakukan tanpa mengharuskan para siswa maupun guru untuk hadir di dalam ruang kelas. Pembelajaran dapat dilakukan di tempat yang berbeda-beda dan di waktu yang lebih fleksibel (Muhammad Al-Aziz Sofyan, dkk, 2014).

Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27).

Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

SMK Dharma Bhakti 1 Jambi merupakan sekolah swasta yang beralamat di Jl. Untung Suropati No.87, RT.32, Jelutung, Kec. Jelutung, Kota Jambi, Jambi 36124.

SMK Dharma Bhakti 1 Kota Jambi merupakan Sekolah yang dimana, sistem pembelajaran sekarang masih proses pembelajaran yang konvensional atau cara umum di lakukan, yang dimana sistem pembelajaran sekarang masih proses pembelajaran yang konvensional baik itu pemberian materi dan tugas serta penilaian untuk murid. Disamping itu mengingat dengan situasi kondisi sekarang yang di mana dunia sedang di landa dengan pandemi *Covid-19* dengan sistem pembelajaran tersebut akan menjadi kendala bagi seorang pengajar jika tidak bisa melakukan proses pembelajaran secara langsung ataupun jika pengajar tersebut sedang ada kegiatan baik didalam maupun diluar kota, secara otomatis guru akan sulit memberikan materi dan tugas serta menilainya.

Kegiatan *E-learning* termasuk dalam model pembelajaran individual dan diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima di dalam kelas. Tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

Dengan banyaknya tempat pendidikan baik itu sekolah maupun perguruan tinggi yang menerapkan *e-learning*, maka SMK Dharma Bhakti 1 Kota Jambi

juga ingin menerapkan dan ingin ikut berpartisipasi didalam konteks pendidikan yang berbasis teknologi informasi.

Selain itu juga, keterbatasan waktu dan sumber informasinya dalam pengerjaan tugas bagi peserta didik membuat mereka belajar dengan kurang efektif. Karena masalah yang dipaparkan diatas tersebut maka penulis mengusulkan untuk membuat sistem pembelajaran yang lebih fleksibel seperti *e-learning* pada SMK Dharma Bhakti 1 Kota Jambi agar dapat membantu pengajar (guru) dalam memberikan materi serta membantu peserta didik dalam mengakses dan mengajarkan soal serta mengunduh materi yang diberikan pengajar (guru) secara bebas tidak dibatasi lokasi dan waktu sesuai kebutuhan masing-masing.

Oleh karena itu dibutuhkan *aplikasi e-learning* atau pembelajaran secara *online* yang dimana dapat menampilkan video-video pembelajaran, tanya jawab dengan diskusi antara siswa dan guru, pengulangan materi-materi pembelajaran yang dapat didownload, dan pengerjaan soal latihan dalam bentuk pilihan ganda dan essay yang juga terdapat kunci jawaban untuk mengulang soal-soal latihan..

Oleh karena itu penulis ingin mengangkat skripsi dengan Judul **“Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web Pada SMK Dharma Bhakti 1 Kota jambi** dengan harapan sekolah dapat lebih meningkatkan mutu dalam pelayanan publik dan pembelajaran bagi para siswa-siswinya.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan di bahas oleh peneliti adalah bagaimana cara merancang E-learning berbasis Web untuk SMK Dharma Bhakti 1 Kota Jambi. Dengan Maksud untuk membantu kelancaran belajar dan mengajar SMK Dharma Bhakti 1 Kota Jambi.

### **1.3 PEMBATASAN MASALAH**

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

1. Perancangan sistem ini di tujukan untuk guru dan siswa pada SMK Dharma Bhakti 1 Kota Jambi
2. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL
3. Pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu : *use case diagram, activity diagram, dan class diagram.*

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

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan untuk proses pembelajaran pada SMK Dharma Bhakti 1 Jambi
2. Merancang aplikasi *e-learning* berbasis *web* pada SMK Dharma Bhakti 1 Jambi menggunakan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Diharapkan memberikan kemudahan para guru dapat mendistribusikan materi dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar dan mutu pendidikan lebih meningkat.

2. Diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan dan memudahkan proses belajar serta memberikan kemudahan untuk memperoleh materi pembelajaran secara online.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan seperti penjelasan mengenai perancangan, aplikasi, *e-learning* , *internet*, *WWW*, *database*, *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *flowchart*, *HTML*, *PHP*, *MySQL*, *XAMPP* .

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

Bab ini membahas metode yang digunakan dalam penelitian yang meliputi tahapan pengumpulan data dan metode pengembangan aplikasi yang digunakan.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai analisa permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisa kebutuhan sistem, desain perancangan sistem.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

**BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.