

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dimasa ini memiliki peranan tersendiri didalam teknologi internet, terutama di bidang pendidikan. Pendidikan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus melalui tatap muka dalam suatu ruangan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi saat ini, sistem pembelajaran e-learning dapat diterima oleh masyarakat, khususnya didunia pendidikan. Sistem pembelajaran e-learning membawa pengaruh baik dalam proses transformasi pendidikan konvensional menuju era digital

Pembelajaran berbasis e-learning merupakan bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. E-Learning adalah kepanjangan dari Electronic Learning yang merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-learning memungkinkan akses kesumber belajar lebih terbuka dan efisien serta tidak mengenal tempat dan waktu, sehingga para guru dan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran walaupun tidak didalam lingkungan sekolah. Manfaat media pembelajaran elektronik (E-Learning) bagi dunia pendidikan selanjutnya ialah dengan keberadaan media pembelajaran elektronik akan lebih bervariasi.

SMP Negeri 1 Muaro Bungo merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berada di Kota Muaro Bungo, beralamat di Jl. Haji Hoesin Saad, Kel Bungo Barat, Kec Pasar Muara Bungo, Kab Bungo, Prov Jambi. Selama ini proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Muaro Bungo mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu masih menggunakan cara konvensional. Dengan kata lain proses belajar mengajar antar siswa dan guru hanya dapat dilakukan secara tatap muka didalam kelas. Dengan adanya pandemi dan surat edaran yang dicanangkan KEMENDIKBUD mengharuskan pembelajaran dilakukan dirumah dengan waktu yang setiap hari, dan keterbatasan pemantauan pendidik untuk terjun langsung berinteraksi dengan peserta didik.

Hal ini menyebabkan lambatnya proses pembelajaran dan kurangnya pemahaman materi pelajaran pada siswa SMP Negeri 1 Muaro Bungo. Dengan menerapkan sistem e-learning maka masalah tersebut dapat teratasi sehingga pembelajaran dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran berbasis e-learning menjadi salah satu model pembelajaran yang sedang dikembangkan dan digunakan sebagai media pengganti dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian masalah diatas penulis akan melakukan suatu penelitian dan perancangan sebagai sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul **“Perancangan Sistem Aplikasi E-Learning Pada SMP Negeri 1 Muaro Bungo Berbasis Web”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu

1. Bagaimana menganalisa aplikasi *E-Learning* di SMP Negeri 1 Muaro Bungo berbasis web.
2. Bagaimana merancang aplikasi *E-Learning* di SMP Negeri 1 Muaro Bungo berbasis web menggunakan *Adobe Dreamweaver CS5*.
3. Bagaimana menerapkan aplikasi *E-Learning* di SMP Negeri 1 Muaro Bungo sebagai media pengganti dalam kegiatan belajar mengajar.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan penelitian dan memperjelas penyelesaian sehingga proses mudah dipahami dan penyusunannya lebih terarah, maka dilakukan batasan masalah sebagai berikut: Data yang diolah adalah data siswa, data guru, data pelajaran, dan data kelas.

1. Bahasan *e-learning* pada SMP Negeri 1 Muara Bungo ini hanya meliputi user (administrator, guru, dan siswa), materi pelajaran (upload dan download), tugas (Latihan), kuis (Ujian), ujian akhir semester, nilai serta berita dari sekolah.
2. Metode pengembangan sistem yang digunakan Model Waterfall.
3. Sistem yang dikembangkan adalah berbasis web dengan dukungan PHP programming, database MySQL, XAMPP.
4. Sistem yang dibangun menggunakan *Adobe Dreamweaver CS5*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari dan menganalisa lebih dalam mengenai sistem pembelajaran yang sedang berjalan di SMP Negeri 1 Muaro Bungo.
2. Merancang suatu aplikasi e-learning sebagai media pembelajaran berbasis web sebagai media bantu proses belajar mengajar.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya sistem e-learning ini, diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran.
2. Mempermudah guru untuk mendistribusikan dan menyebarkan materi ajar kepada siswa melalui media e-learning.
3. Mempermudah para siswa untuk memperoleh materi pembelajaran, mengerjakan soal latihan, dan ujian.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

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

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian (mengembangkan perangkat lunak), Metode yang digunakan serta Tools (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun *hardware*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan perangkat lunak/*system*, *output*, *input*, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap *output*, *input*, struktur data yang digunakan, struktur program dan rancangan algoritma program.

BAB V : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang dan uji coba terhadap sistem informasi yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran – saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.