

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang, terutama dalam sistem informasi pendidikan yang sekarang menuju ke arah modern. Menjadikan sistem informasi dalam dunia pendidikan harus selalu diperbarui. Terutama mengenai informasi sistem belajar mengajar. *E-Learning* atau *electronic learning* merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Perkembangan teknologi yang sangat maju di era modern dan globalisasi memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara cepat dan efisien.

E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. *E-Learning* digunakan untuk mendukung kegiatan belajar konvensional di dalam kelas. *E-Learning* dibuat hanya sebagai media alternatif pembelajaran, bukan untuk menggantikan sistem belajar mengajar yang telah ada. Dengan *E-Learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah.

Aveni Natalia Panjaitan, et al. [1] “*E-Learning* merupakan pembelajaran berbasis web (yang dapat diakses melalui internet)”.

Sistem belajar mengajar *E-Learning* adalah cara baru dalam kegiatan belajar mengajar. Sistem *E-Learning* ini dapat mempersingkat jadwal target waktu kegiatan belajar mengajar. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan mengakses materi belajar kapanpun dan dimanapun. Dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih meningkatkan penguasaannya terhadap materi pelajaran dan dimana sekarang terjadi pandemic yang mengharuskan dilaksanakan pembelajaran daring.

SMP Negeri 27 Muaro Jambi masih sepenuhnya menggunakan cara konvensional dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka di dalam sebuah ruangan atau kelas dan guru memberikan materi ajar secara ringkas, yang mana materi yang disampaikan oleh guru dicatat oleh para siswa, kemudian pemberian tugas rumah yang dikerjakan oleh siswa di buku tulis. Akibatnya, banyak permasalahan yang ditimbulkan yang menyebabkan ketidak-efisienan waktu dan penggunaan kertas yang terlalu banyak serta kebutuhan akan waktu penyampaian materi juga dirasakan kurang cukup sehingga tidak semua siswa/i bisa memahami materi yang ada dengan cepat. Kendala dalam proses belajar mengajar seperti ini adalah ketika guru yang bersangkutan berhalangan hadir maka proses belajar mengajar tidak dilaksanakan. Untuk itu perlu adanya suatu konsep metode pembelajaran baru yaitu belajar secara online sehingga proses belajar mengajar tetap bisa dilaksanakan meskipun siswa dan guru tidak saling bertemu di kelas dan siswa tidak ketinggalan materi yang seharusnya sudah dipelajari.

Berdasarkan dari tinjauan latar belakang diatas, peneliti akan melakukan penelitian pada SMP Negeri 27 Muaro Jambi dalam hal merancang suatu aplikasi

pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk tugas Skripsi dengan judul
**“PERANCANGAN APLIKASI *E-LEARNING* BERBASIS WEB PADA SMP
NEGERI 27 MUARO JAMBI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti : Bagaimana merancang *E-Learning* sebagai media pembelajaran pada SMP Negeri 27 Muaro Jambi?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan tidak menyimpang dari apa yang telah dirumuskan, maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

- a. Merancang aplikasi *E-Learning* berbasis web pada SMP Negeri 27 Muaro Jambi
- b. Sistem yang akan dirancang menggunakan PHP Programming dan Database MySQL

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai penulis berdasarkan pada beberapa permasalahan yang telah disampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi *E-Learning* yang berbasis web pada SMP Negeri 27 Muaro Jambi untuk memaksimalkan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

2. Mempermudah guru dalam memberikan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *E-Learning* tanpa keterbatasan waktu.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah Guru mendistribusikan materi pelajaran
2. Memudahkan siswa memperoleh pelajaran
3. Diharapkan system *E-Learning* dapat mendukung media pembelajaran yang lebih efektif
4. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas mengenai *E-Learning*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan dalam laporan ini, dapat dilihat melalui sistematika penulisan meliputi :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang memperkuat penelitian dan konsep mengenai sumber definisi landasan teori yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang kerangka kerja penelitian yang dipakai penulis dalam menentukan metode penelitian, alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa kebutuhan sistem, perancangan sistem, rancangan struktur data, rancangan keluaran (*output*), rancangan masukan (*input*), rancangan struktur program, dan perancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memuat evaluasi untuk menerapkan perancangan sistem yang berupa tampilan-tampilan dalam pengoperasian sistem dan dilakukan pengujian terhadap sistem dengan tujuan untuk melihat semua kesalahan dan kekurangan yang ada pada sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang diajukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.