

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini terus mengalami peningkatan. Hampir semua aspek kehidupan mulai dari sosial, industri, pemerintahan hingga pendidikan telah memanfaatkan fungsi teknologi informasi dalam menjalankan setiap aktivitasnya. Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia. Dengan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktifitas kerja dan kompetitif.

Seiring perkembangan teknologi informasi, *e-learning* mulai dikembangkan. Hakekat *e-learning* adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. *E-Learning* dapat digunakan dalam pendidikan jarak jauh atau pendidikan konvensional tergantung dari kepentingannya. Michael[1] menyatakan bahwa : “*E-learning* adalah Pembelajaran yang disusun ialah dengan tujuan menggunakan suatu sistem elektronik atau juga komputer sehingga mampu untuk mendukung suatu proses pembelajaran.”

SMP Negeri 17 Kota Jambi yang beralamat di Jl. Arif Rahman Hakim No.111, Simpang IV Sipin, Kec. Telanaipura, Kota Jambi, Jambi adalah salah satu sekolah yang memiliki infrastruktur komputer yang cukup menunjang dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran masih bersifat konvensional, bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru hanya dilakukan dengan terjadinya pertemuan antara siswa dan guru didalam kelas. Jika guru yang bersangkutan tidak hadir dan waktu pembelajaran yang dibatasi pihak sekolah, maka secara otomatis proses pembelajaran pun akan terhambat.

Selain kendala dimana terjadi kesulitan dalam proses pembelajaran tersebut, ancaman tak terduga lainnya bisa saja terjadi kapan saja secara tiba-tiba seperti yang dirasakan saat ini dengan mewabahnya virus mematikan *COVID-19* yang menyebabkan pandemi di hampir seluruh dunia, virus ini memiliki resiko penularan yang tinggi jika tidak melakukan *social distancing* dimana hal ini mengharuskan semua proses belajar mengajar dilakukan di rumah secara online yang berdasarkan pada surat edaran pemerintah bernomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran *Covid-19*.

Dari permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pada SMP Negeri 17 Kota Jambi yang di tuangkan dalam penulisan tugas akhir yang berjudul, **“PERANCANGAN APLIKASI *E-LEARNING* BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SMP NEGERI 17 KOTA JAMBI).**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan suatu rumusan permasalahan penelitian ini, yaitu : Bagaimana merancang aplikasi *E-Learning* yang dapat membantu sistem pembelajaran yang ada di SMP Negeri 17 Kota Jambi ?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian ini, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Data yang diolah adalah data murid, data guru dan data pelajaran.
2. Sistem yang dibuat hanya memuat informasi tentang materi soal mata pelajaran yang ada di SMP Negeri 17 kota Jambi.
3. Perancangan *E-Learning* yang akan dibuat menggunakan bahasa pemograman PHP, Framework Laravel dan database MySQL.
4. Pemodelan sistem yang digunakan adalah use-case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram dan metode waterfall sebagai metode pengembang sistem.
5. Fasilitas yang di berikan aplikasi ini antara lain download, upload materi dan tugas.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang media pembelajaran berbentuk aplikasi berupa *E-Learning* berbasis Web yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 17 Kota Jambi
2. Untuk meningkatkan efisiensi proses belajar di SMP Negeri 17 Kota Jambi dan menambah waktu murid untuk belajar di dirumah serta dapat mengetahui progress murid selama belajar di SMP Negeri 17 Kota Jambi.
3. Untuk membuat model pembelajaran yang interaktif, terarah, dan sesuai dengan aktivitas-aktivitas belajar yang ada di SMP Negeri 17 Kota Jambi berdasarkan kebutuhan dan strategi belajar.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian mengenai “Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus : SMP Negeri 17 Kota Jambi)” maka terdapat berbagai macam manfaat yang dapat di peroleh baik secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran menggunakan media, khususnya media pembelajaran berbasis web di SMP Negeri 17 Kota Jambi.

2. Secara Praktis

- a. Pengenalan awal media pembelajaran E-Learning berbasis web.
- b. Bagi sekolah, dapat dijadikan bahan pertimbangan dan referensi guna memaksimalkan sumber belajar dan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan untuk mengembangkan serta melakukan inovasi pembelajaran.
- d. Bagi murid, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar dalam mengikuti media pembelajaran berbasis web ini, serta dapat membuat waktu belajar lebih efisien, kapanpun dan dimanapun.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika ini menggambarkan secara umum tentang pembahasan yang penulis buat pada skripsi ini. Disini ada 6(enam) adapun sususannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini peneliti akan membahas mengenai landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan berdasarkan sumber yang memuat keseluruhan aspek teoritis untuk merialisasikan konsep dan ide dari website yang dibuat antara lain : pengertian perancangan, *E-Learning*, *Use Case diagram*, Website, Internet, Php, XAMPP, HTML, database MYSQL dan Visual Code.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

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

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis mengemukakan tentang analisa dan perancangan terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan di usulkan oleh penulis, yang terdiri dari *use case*

activity diagram, perancangan file, perancangan *database*, perancangan menu utama dan struktur program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas mengenai hasil penelitian berupa implementasi dan hasil evaluasi dari sistem yang akan dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab akhir dimana penulis akan menjelaskan kesimpulan yang di peroleh dari penyusunan laporan skripsi ini serta saran-saran yang sekiranya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan.