

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pada era teknologi seperti sekarang ini, kemajuan Teknologi informasi semakin berkembang pesat di dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya di dalam dunia pendidikan. Kebutuhan akan teknologi informasi yang cepat, tepat dan akurat tidak dapat dihindarkan sehingga diperlukan teknologi informasi yang baik guna membantu dalam hal manajemen data dan informasi serta untuk dapat melakukan kegiatan pengambilan keputusan secara cepat dan tepat. Di sisi lain, teknologi informasi juga digunakan sebagai indikator kualitas dari sebuah lembaga pendidikan yang secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap penilaian akreditasi dari sekolah tersebut.

Dengan adanya teknologi informasi yang serba terkomputerisasi ini, diharapkan mampu membantu komunikasi dan interaksi antara siswa dengan guru maupun sebaliknya. Salah satu penggunaan teknologi informasi terkomputerisasi di lingkungan sekolah yang di rasa sangat tepat untuk permasalahan di atas adalah Teknologi informasi *E-Learning*. Perancangan aplikasi elearning di lingkungan sekolah dimaksudkan agar para siswa lebih mudah memahami materi dan soal secara sistematis, diharapkan menguasai tugas secara terstruktur, berperan dalam pengaturan nilai siswa, membantu siswa mengerjakan soal sesuai *deadline* (dalam

hal ini berhubungan dengan kedisiplinan), memperlancar komunikasi antara siswa dan gurunya dan masih banyak lagi manfaat penting lainnya.

Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat dibutuhkan di seluruh dunia. Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat terasa akan dampaknya dimana sangat mengandalkan teknologi, dimana sistem pembelajaran seperti ini sering disebut *Electronic Learning (E-Learning)* yaitu sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan salah satunya berupa website yang dapat diakses di mana saja. *E-Learning* merupakan solusi yang tepat di masa perkembangan teknologi saat ini. Maka diharapkan penerapan *E-Learning* dalam semua aspek pendidikan salah satunya disekolah SMP Xaverius 2 Kota Jambi.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, SMP Xaverius 2 Kota Jambi beralamat di di Lorong Peltu Tumbu Siwito, Simpang IV Sipin, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. Dengan ada nya perkembangan teknologi, pihak sekolah menggunakan cara belajar secara *daring* (Dalam Jaringan) yaitu menggunakan media sosial *whatsapp* karena cara penggunaannya masih terbilang relatif *simple* akan tetapi fitur yang digunakan *whatsapp* ini sangat sedikit dan juga kurang efisien jika digunakan dalam jangka panjang, misalnya siswa mengirim tugas melalui foto sering kali membuat penyimpanan data pada *smartphone* guru menjadi penuh, serta cara penilaian tugas dan kuis melalui *whatsapp* dirasakan sangat lambat karena guru harus mengolah nilai di platform lain sehingga menyebabkan keterlambatan penilaian, selain itu belum adanya sistem pembelajaran *e-lectronic* yang memadai di SMP Xaverius 2 Kota Jambi.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan membangun aplikasi berbasis web kemudian memaparkannya dalam bentuk tugas akhir dengan Judul : **“Perancangan Aplikasi *E- Learning* Berbasis Web Pada SMP Xaverius 2 Kota Jambi”**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana mempelajari sistem pembelajaran yang sedang berjalan dan merancang aplikasi *E-learning* berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman php pada SMP Xaverius 2 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 siswa, data guru, data pelajaran, dan data kelas.
2. Untuk pengujian sistem, data yang diinputkan ke aplikasi *E-Learning* fokus pada Materi mata pelajaran Bahasa Indonesia
3. Aplikasi *E-Learning* ini hanya sebagai suplemen bukan sebagai pengganti sistem pembelajaran yang sudah ada.
4. Aplikasi yang akan dirancang menyediakan fitur-fitur seperti upload materi, dan tugas, serta download materi dan tugas
5. Pemodelan sistem yang digunakan adalah *use-case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan metode waterfall sebagai metode pengembang sistem.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan pada permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menganalisa system pembelajaran yang berjalan saat ini SMP Xaverius 2 Kota Jambi
2. Merancang dan membangun Aplikasi *E-learning* berbasis web di SMP Xaverius 2 Kota Jambi sebagai media penyampaian materi.

### **1.4.2 MANFAAT PENELITIAN**

Ada beberapa manfaat pada penelitian ini,antara lain :

1. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan siswa untuk belajar di mana saja.
2. Membantu dan mempercepat guru dalam memberikan materi pembelajaran di mana saja.
3. Membantu pihak SMP Xaverius 2 Kota Jambi dalam mengenal perkembangan teknologi informasi.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi-bagi dalam bab-bab sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah,tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II            LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisikan tentang konsep-konsep, teori-teori, defenisi, pengertian, alat bantu pengembangan sistem serta alat bantu pembuatan aplikasi untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

**BAB III            METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan tentang metode pengumpulan data yang terkait pada judul yang di buat.

**BAB IV            ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan analisis dan perancangan sistem yang akan di bangun .

**BAB V             IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini memuat tentang evaluasi sistem dan bagaimana mengimplementasikan sistem yang dibuat berupa tampilan-tampilan dalam pengoperasian sistem.

**BAB VI            PENUTUP**

Pada bab ini bagian penutup atau akhir dari penelitan yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ini.