

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, yang memungkinkan untuk melakukan berbagai hal dengan cepat dan memudahkan pengguna, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis IT 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 maupun industri.

E-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet. Dengan E-learning, memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah. Sehingga E-learning dapat digunakan sebagai solusi alternatif pada banyak masalah dibidang pendidikan

Sejak Pandemi Coronavirus Disiase 2019 atau yang lebih dikenal dengan sebutan COVID-19 masuk ke Indonesia dengan temuan kasus positif pertama pada 2 Maret 2020 lalu, sejumlah kebijakan atau langkah-langkah terkait dengan penanganan dan pencegahan wabah mematikan ini, diterapkan Pemerintah Indonesia. Mulai dari penerapan Social Distancing, Physical Distancing,

Pembatasan Selektif, hingga penerapan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), dilakukan. Tujuannya tak lain, agar mata rantai penyebaran COVID19 ini dapat segera diputus.

Khusus di Dunia Pendidikan, terutama untuk tingkat Sekolah Menengah Atas, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sendiri sudah meminta kepada seluruh Sekolah Menengah Atas Beri Kemudahan Pembelajaran Di Masa Darurat Covid-19. Membantu Pemerintah dan masyarakat untuk melakukan pembelajaran dari rumah, bekerja dari rumah, serta melakukan pembatasan sosial untuk memutus mata rantai penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi (Ditjen Dikti), juga mengimbau agar Sekolah Menengah Atas dengan otonomi yang dimilikinya dapat memberikan fleksibilitas dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di masa darurat Covid-19. Salah satunya dengan menerapkan sistem Home Learning atau belajar dirumah. Beragam metode tidak konvensional bisa dijadikan pilihan, seperti dalam bentuk penugasan, esai, kajian pustaka, analisa data, proyek mandiri, dan lain-lain dengan memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran seperti e learning, google zoom dan aplikasi lainnya. Media pembelajaran elektronik (Elearning) adalah bukti kemajuan luar biasa dari peradaban manusia.

Kementerian Pendidikan memberikan sejumlah acuan untuk pelaksanaan belajar dari rumah selama masa pandemi ini. Tidak ada batasan spesifik materi belajar apa saja yang harus dilakukan oleh siswa di rumah. Hal ini karena akses atau fasilitas belajar yang dimiliki masing-masing siswa di rumah tidaklah sama. Untuk menunjang proses kegiatan belajar dari rumah ini kemendikbud sudah melakukan

kerja sama dengan beberapa provider telekomunikasi seperti, Indosat, Telkomsel , Three dan XL untuk memberikan kuota edukasi untuk mengakses aplikasi ataupun website belajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, SMA Negeri 1 Batang Hari yang beralamat di Jalan Jendral Ahmad Yani No 1, Muara Bulian, Kabupaten Batang Hari dalam melaksanakan proses pembelajarannya, sekolah ini dulunya masih menggunakan sistem pembelajaran secara konvensional dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka langsung. Namun setelah adanya peraturan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan terkait pandemi covid-19, sekolah ini menggunakan sistem pembelajaran secara daring, dimana guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi seperti google classroom dan Zoom.

Berdasarkan masalah yang diuraikan, penulis mengangkat sebuah penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut, dimana judul yang diangkat adalah **“Rancang Bangun Aplikasi E-Learning Berbasis Website (Studi Kasus : Sma Negeri 1 Batang Hari)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, penulis merumuskan permasalahan yang ada yaitu : **“Bagaimana merancang aplikasi E-learning berbasis Website pada SMA Negeri 1 Batang Hari”**

1.3 BATASAN MASALAH

Penulis membatasi permasalahan yang ada untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar ruang lingkup masalah yang akan dijadikan panduan maupun acuan untuk penulisan yaitu :

1. Penelitian difokuskan pada SMA Negeri 1 Batang Hari .
2. Sistem yang akan dirancang adalah *e-learning* berbasis web dengan menggunakan PHP Programming dan database MySQL.
3. 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

Adapun berdasarkan pada beberapa permasalahan yang telah disampaikan, tujuan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan untuk proses pembelajaran pada SMA Negeri 1 Batang Hari
2. Merancang aplikasi *E-learning* berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL pada SMA Negeri 1 Batang Hari

1.4.2 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat 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.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Gambaran mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori yang memperkuat penelitian dan konsep mengenai sumber definisi landasan teori yang berisikan pengertian rancang bangun, sistem, media pembelajaran, *E-learning, website, internet, database, use case, class diagram, activity diagram, HTML, PHP, MySQL, XAMPP* yang didapat dengan melakukan studi pustaka.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode perancangan sistem, serta alat bantu penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, permodelan sistem, rancangan masukan (*input*), rancangan keluaran (*output*) dan rancangan struktur data.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang implementasi yang menampilkan hasil implementasi program dari hasil *output* dan *input*, implementasi pengujian sistem pada perancangan media pembelajaran *e-learning* pada SMA Negeri 1 Batang Hari dan analisa hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan dan saran-saran yang diajukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.