

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.

Covid-19 telah membuat Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat dibutuhkan di seluruh dunia. Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang sangat teras akan dampaknya dimana seluruh dunia mengubah pola pembelajaran konvensional berbasis tatap muka disekolah menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang 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 pandemi saat ini. Maka diharapkan penerapan *E-Learning* dalam semua aspek pendidikan salah satunya disekolah SMA Xaverius 2 Kota Jambi.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, SMA Xaverius 2 Kota Jambi beralamat di di Lorong Peltu Tumbu Siwito, Simpang IV Sipin, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. Dengan ada nya Virus Corona (Covid-19), 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 penyampaian materi melalui *whatsapp* dirasakan kurang tepat sehingga tidak semua siswa bisa memahami materi yang ada, selain itu belum adanya sistem pembelajaran *e-lectronic* yang memadai membuat proses pembelajaran di SMA Xaverius 2 Kota Jambi menjadi

terhambat karena sulit beradaptasi selama masa pandemi Covid-19 saat ini. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan membangun aplikasi berbasis web kemudian memaparkannya dalam bentuk proposal tugas akhir dengan Judul : **“Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web Pada SMA Xaverius 2 Kota Jambi”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang Aplikasi E-Learning Berbasis Web Pada SMA Xaverius 2 Kota Jambi?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar judul skripsi, maka materi yang dibahas hanya mencakup :

1. Untuk pengujian sistem, data yang diinputkan ke aplikasi E-Learning fokus pada Materi mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Aplikasi E-Learning ini hanya di gunakan pada kelas XII

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan keinginan peneliti untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan penelitian yang diajukan yaitu :

1. Melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan khususnya E-Learning pada SMA Xaverius 2 Kota Jambi Jambi.
2. Merancang sistem informasi E-Learning berbasis web yang mampu memberi solusi atas permasalahan yang dihadapi SMA Xaverius 2 Kota Jambi Jambi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menggambarkan dampak dari pencapaiannya tujuan yang telah dilakukan untuk pengguna sistem yaitu :

1. Bagi SMA Xaverius 2 Kota Jambi yaitu dapat meningkatkan mutu sekolah dan pelayanan pada siswa serta menjadi alternatif selama *social distancing*.
2. Bagi Guru yaitu dapat memiliki rekap nilai tugas secara elektronik (DBMS) sehingga tidak memerlukan penyimpanan seperti saat menggunakan *whatsApp*
3. Bagi Siswa yaitu lebih mudah dalam mendapatkan materi serta kemudahan dalam pengumpulan tugas

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori dasar yang mendukung penelitian, yang dikutip dari berbagai sumber seperti buku teks dan sumber-sumber lainnya. Adapun teori-teori yang digunakan antara lain mengenai perancangan, basis data, internet, *website*, *flowchart*, *UML*, *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *PHP*, *MySQL* dan *Dreamweaver*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi kerangka kerja penelitian dan metode pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data dan metode pengembangan sistem yang digunakan penulis untuk membuat sistem yang baru, serta pengolahan data dilakukan dengan menggunakan alat bantu komputer.

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

Bab ini penulis menguraikan tentang hasil kegiatan penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dengan program serta memberikan gambaran tentang hasil dari pengujian program yang telah dijalankan.

BAB VI : PENUTUP

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran penulis yang berhubungan dengan hasil penelitian.