

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi saat ini berkembang sangat pesat, hampir semua aspek kehidupan manusia telah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam menjalankan setiap aktivitasnya, termasuk dalam bidang pendidikan. Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan semakin terlihat jelas dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari pembelajaran yang konvensional yaitu dengan sistem tatap muka ke arah pembelajaran yang bermedia atau menggunakan teknologi. Terlebih sejak pandemi *COVID-19* masuk ke Indonesia, sekolah-sekolah dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau belajar dari rumah untuk memutus rantai penyebaran virus, sehingga pendidik dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran jarak jauh (*E-Learning*) yang dapat di akses kapan saja dan di mana saja.

E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi[1]. Dengan adanya *E-Learning*, pembelajaran dapat dilakukan tanpa mengharuskan para guru dan siswa untuk hadir di dalam kelas, sehingga pembelajaran dapat dilakukan di mana saja.

SMK Negeri 4 merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang terletak di Kabupaten Tanjung Jabung Timur, tepatnya di Jl. Lintas Jambi – Kuala Tungkal, Simpang Tuan, Kec. Mendahara Ulu, Kab. Tanjung Jabung Timur Prov.

Jambi. Masa pendidikan di SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur ditempuh dalam waktu tiga tahun, mulai dari kelas X sampai kelas XII. Pada SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur saat ini terdapat 4 jurusan, yaitu DKV (Desain Komunikasi Visual), Multimedia, Tata Busana, dan Tata Boga. SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur Memiliki fasilitas yang cukup untuk menunjang kegiatan belajar mengajar seperti kelas, perpustakaan, labor, mushola, uks, dan lapangan olahraga.

Sistem pembelajaran yang sedang berjalan pada SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur saat ini adalah sistem pembelajaran tatap muka. Sistem pembelajaran tatap muka ini sudah kembali diterapkan sejak bulan Juli lalu. Namun sebelum sistem tatap muka kembali diterapkan, SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur memberlakukan sistem shift. Sistem shift yang diberlakukan pada hari Senin dan Selasa untuk melakukan tatap muka adalah jadwal kelas X dan XI, dan hari Rabu sampai Jumat jadwal kelas XII untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Kemudian SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur mendapatkan pemberitahuan lagi bahwa harus melakukan sistem shift ganjil genap. Sistem shift ganjil genap yang dimaksud adalah dilihat dari nomor absen siswa itu sendiri, apabila nomor absen ganjil masuk sekolah hari senin dan selasa, untuk yang nomor absen genap hari rabu sampai jum'at.

Permasalahan yang terjadi pada SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur adalah tidak adanya sarana pendukung pembelajaran yang efektif dan dapat mempermudah proses pembelajaran antara guru dan siswa. Sebelumnya SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur menggunakan *Google Meet* dan *Zoom Meeting*

untuk proses belajar mengajar, tetapi guru dan siswa kurang memahami cara kerja aplikasi tersebut. Oleh karena itu, SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur membutuhkan sebuah *website e-learning* dan berencana untuk membuat *website e-learning* tersebut untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif dalam penyampaian materi meskipun guru sedang berhalangan untuk hadir atau terjadi sekolah daring kembali, sehingga materi-materi yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima baik oleh siswanya.

Dengan melihat latar belakang di atas, perlu di rancang sebuah *website e-learning* yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut, maka penulis mengambil judul “**Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web Pada SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di simpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana membangaun aplikasi *E-Learning* yang dapat mempermudah proses pembelajaran pada SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur ?“

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini mengarah pada sasaran yang di inginkan, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu :

1. Sistem yang dibangun hanya merupakan komplemen atau pelengkap saja, bukan sebagai pilihan utama dalam proses pembelajaran.

2. Sistem yang dibangun hanya membahas tentang materi pembelajaran, quis, ujian (UTS dan UAS) baik soal pilihan ganda ataupun *essay*, forum atau *chat*, dan pengumuman.
3. Data yang dapat dikelola adalah data guru, data siswa, data kelas, mata pelajaran, jadwal pelajaran, materi pembelajaran, quis, ujian, tahun akademik dan pengumuman.
4. Admin dapat mengelola data guru, data siswa, data kelas, mata pelajaran, jadwal pelajaran, tahun akademik dan pengumuman. Admin juga dapat *export* ataupun *import* data guru dan data siswa. Sedangkan guru hanya dapat mengelola materi pembelajaran, quis, dan ujian (UTS dan UAS).
5. Pemodelan sistem yang digunakan adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan Metode *Waterfall* sebagai metode pengembangan sistem.
6. Sistem yang dibangun adalah berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan DBMS *MySQL*.

1.4 TUJUAN & MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisa permasalahan proses pembelajaran yang saat ini sedang berjalan di SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur.

2. Merancang aplikasi *E-Learning* berbasis *web* pada SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang saat ini sedang berjalan di SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur.
2. Mempermudah guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.
3. Membantu pihak SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur untuk lebih mengenal perkembangan teknologi informasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini diuraikan dalam enam bab yang sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan Perancangan Aplikasi *E-Learning* Berbasis *Web* Pada SMK Negeri 4 Tanjung Jabung Timur.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini memuat tentang cara pelaksanaan penelitian yang mencakup bagaimana teknik pengumpulan data, analisis data, pendekatan yang

digunakan serta alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam penelitian tersebut.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta rancangan pengembangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap program yang meliputi hasil implementasi, pengujian sistem atau perangkat lunak serta hal-hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan sistem ini.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan hasil dari tersebut.