

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dimasa ini memiliki peranan tersendiri didalam teknologi *internet*, terutama di bidang pendidikan. Pendidikan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus melalui tatap muka dalam suatu ruangan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi saat ini, sistem pembelajaran *e-learning* dapat diterima oleh masyarakat khususnya didunia pendidikan. Sistem pembelajaran *e-learning* membawa pengaruh baik dalam proses transformasi pendidikan konvensional kebentuk digital.

Abdul Barir Hakim [1] "*E-learning* adalah pengajaran dan pembelajaran yang didukung dan dikembangkan melalui teknologi dan media digital, dan juga merupakan salah satu bentuk dari konsep *distance learning* atau belajar jarak jauh.". *E-learning* memungkinkan akses kesumber belajar lebih terbuka dan efisien serta tidak mengenal tempat dan waktu, sehingga para guru dan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran walaupun tidak didalam lingkungan sekolah.

Madrasah Aliyah Syekh Maulana Qori Titian Teras Kab. Merangin merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah atas yang berada di Merangin. Selama ini proses pembelajaran Madrasah Aliyah Syekh Maulana Qori Titian Teras Kab. Merangin mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu masih menggunakan cara konvensional. Dengan kata lain proses belajar mengajar antar siswa dan guru hanya dapat dilakukan secara tatap muka didalam

kelas. Menurut pihak sekolah apabila guru berhalangan hadir maka siswa tidak mendapatkan pelajaran. Hal ini menyebabkan lambatnya proses pembelajaran dan kurangnya pemahaman materi pelajaran pada siswa Madrasah Aliyah Syekh Maulana Qori Titian Teras Kab. Merangin. Dengan menerapkan sistem *e-learning* maka masalah tersebut dapat teratasi sehingga pembelajaran dapat diminimalisir dengan menyediakan fasilitas pembelajaran *e-learning* yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan uraian masalah di atas penulis akan melakukan suatu penelitian dan perancangan sebagai sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul **“Perancangan *E-learning* Berbasis *Web* Pada Madrasah Aliyah Syekh Maulana Qori Titian Teras Kab. Merangin”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka Penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut, yaitu :“ Bagaimana merancang suatu aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran pada Madrasah Aliyah Syekh Maulana Qori Titian Teras Kab. Merangin”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan penelitian dan memperjelas penyelesaian sehingga proses mudah dipahami dan penyusunannya lebih terarah, maka dilakukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Konten *e-learning* ini untuk semua kelas dengan pembahasan: user (administrator, guru, dan siswa), materi pelajaran (*upload* dan

download), tugas, nilai dan pengumuman.

2. Metode pemodelan sistem yang dibuat menggunakan *UML (Unified Modeling Language)* yaitu : *use case diagram, class diagram, activity diagram*. Metode pengembangan sistem yang digunakan Model *Waterfall*.
3. Sistem yang dikembangkan adalah berbasis *web* dengan dukungan PHP programming, database MySQL, XAMPP

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah

1. Mempelajari dan menganalisa lebih dalam mengenai sistem pembelajaran yang sedang berjalan di Madrasah Aliyah Syekh Maulana Qori Titian Teras Kab. Merangin.
2. Merancang suatu aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran berbasis *web* sebagai media bantu proses belajar mengajar.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian dan penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Dengan adanya sistem *e-learning* ini, dapat memudahkan proses pembelajaran.

2. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai sistem *e-learning*.
3. Mempermudah guru untuk mendistribusikan dan menyebarluaskan materi ajar kepada siswa melalui media *e-learning*.
4. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan pada Madrasah Aliyah Syekh Maulana Qori Titian Teras Kab. Merangin.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan ini guna memberikan gambaran secara umum mengenai keseluruhan bab yang saling berhubungan satu sama lainnya dan sesuai dengan ruang lingkup judul serta menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian, sistematika penulisan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini terdiri atas latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini membuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan. Berupa teori-teori mengenai perancangan, *website*, alat bantu pengembangan sistem antara lain *usecase diagram*, *activity*

diagram, class diagram, dan alat bantu perancangan perangkat lunak antara lain HTML, PHP, MySQL, Sublime Text dan XAMPP.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai kerangka kerja penelitian, metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data penelitian, metode pengembangan sistem dan alat pembuatan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab analisis dan perancangan berisi mengenai gambaran umum Madrasah Aliyah Syekh Maulana Qori Titian Teras Kab. Merangin, analisis sistem yang telah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak, pengembangan sistem menggunakan *use case diagram, activiy diagram, class diagram*, serta perancangan *input* dan *output* sistem yang dirancang.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab implementasi dan pengujian ini, berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah jadi, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.