

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pada era globalisasi sekarang ini, kebutuhan akan informasi dari waktu ke waktu terus bertambah sesuai dengan meningkatnya kebutuhan. Informasi yang cepat, tepat dan akurat sangatlah dibutuhkan oleh suatu organisasi. Untuk itu penerapan teknologi informasi yang tepat dibutuhkan dalam suatu organisasi, baik formal maupun non formal untuk mendapatkan informasi. Penerapan teknologi informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi ini telah menyebar hampir di semua bidang kehidupan manusia.

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sangat pesat dan telah menuntut banyak orang untuk memanfaatkan dunia maya dengan bantuan *Internet*. Hal ini dikarenakan *internet* tidak terbatas pada ruang dan waktu sehingga kita dapat menjelajah kemanapun dan kapanpun dengan menggunakan *internet*. Seorang pengguna *internet* dapat mencari informasi apapun yang dia inginkan tanpa harus mencarinya dari sumber informasi. Dengan adanya *internet* memberikan manfaat dengan menyediakan informasi-informasi yang mudah diakses, dilihat dan diketahui oleh banyak orang serta menjangkau daerah luas.

Kemajuan teknologi *internet* membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Dengan adanya *internet* memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik

sehingga pelajar dan pengajar bisa mencari dan mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan dengan mudah, salah satunya dengan adanya *e-learning* dapat meningkatkan proses belajar mengajar siswa dengan memanfaatkan penggunaan *internet*, siswa dapat mengakses bahan ajar/materi pelajaran yang lengkap dan mudah didapat.

Saat ini, *e-learning* menjadi media pembelajaran yang digunakan selain tatap muka dikelas. Hal ini disebabkan karena *e-learning* memungkinkan para siswa untuk dapat belajar maupun mendapatkan ilmu pengetahuan kapanpun dan dimanapun dia berada. *E-learning* juga menjadi alternatif bagi para siswa yang mengalami kejenuhan belajar dalam tatap muka di kelas. Sistem pembelajaran elektronik atau *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sebuah instansi yaitu sekolah.

Selama ini proses pembelajaran di SMA Negeri 6 Muaro Jambi masih dilakukan secara konvensional, pembelajaran konvensional yang dimaksud disini adalah kegiatan ini dilakukan secara tatap muka yang terjadi didalam kelas dan wilayah sekolah pada jam pelajaran yang telah ditetapkan, dimana guru menerangkan, siswa mencatat dan guru memberikan soal kepada siswa di dalam kelas. Permasalahan pada proses belajar mengajar di SMA Negeri 6 Muaro Jambi terjadi pada saat guru berhalangan hadir mengajar dan siswa yang juga berhalangan hadir, hal ini mengakibatkan waktu kegiatan belajar menjadi berkurang, siswa hanya mengandalkan materi yang dijelaskan guru dikelas dan disisi lain guru membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memeriksa atau

mengoreksi tugas atau latihan siswa. Maka dari itu informasi tentang materi pelajaran yang disampaikan kurang maksimal dan juga keterbatasan waktu yang disediakan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru Untuk itu diperlukannya sistem pembelajaran yang lebih baik agar membantu siswa dalam mengakses dan mengerjakan soal serta mengunduh materi yang diberikan guru secara bebas tidak dibatasi lokasi dan waktu sesuai kebutuhan masing-masing.

Dengan memanfaatkan fasilitas teknologi *internet* penulis mencoba membantu pengajar dan siswa untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul **” Perancangan *E-Learning* Pada SMA Negeri 6 Muaro Jambi Berbasis Web”**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian adalah tentang “bagaimana merancang *e-learning* pada SMA Negeri 6 Muaro Jambi ?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema dan judul penelitian, maka penulis menetapkan batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini meliputi :

1. Data yang diolah adalah data siswa, data guru, data pelajaran, data kelas, data soal, data nilai dan materi.

2. Pengguna dalam *e-learning* ini adalah admin yang merupakan staff, guru, serta siswa/i SMA Negeri 6 Muaro Jambi.
3. Pada penelitian ini peneliti hanya membahas mata pelajaran biologi dan bahasa Indonesia yang diajarkan di SMA Negeri 6 Muaro Jambi khusus pada kelas XI MIA.
4. Perancangan *e-learning* yang akan dibuat ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan DBMS MySQL.
5. Perancangan sistem menggunakan UML yaitu *usecase diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa sistem pembelajaran yang lama untuk meminimalisir kesulitan pada guru dan siswa.
2. Merancang aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran pada SMA Negeri 6 Muaro Jambi berbasis web.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, dapat mempermudah dalam hal pengaksesan materi bahan ajar serta bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.
2. Bagi guru, penelitian ini memberikan solusi alternatif agar dapat menyampaikan materi ataupun latihan soal dengan maksimal meski

berhalangan hadir di kelas dan mempermudah memeriksa latihan yang dilakukan siswa.

3. Diharapkan dapat menutupi kelemahan yang ada pada sistem pembelajaran yang lama dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta mutu pendidikan pada SMA Negeri 6 Muaro Jambi.
4. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai sistem *e-learning*.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Karya ilmiah ini terdiri dari 6 bab. Sistematika penulisan ini menggambarkan secara umum tentang apa yang penulis bahas dalam setiap bab ini yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Merupakan bab yang menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

### **BAB 2 : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini merupakan bab yang berisikan tentang teori-teori dan konsep yang diambil dari berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian.

### **BAB 3 : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana cara untuk mengumpulkan data dan menjelaskan tentang metode dalam

mengembangkan sistem serta alat bantu yang digunakan dalam penelitian.

#### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menguraikan tentang pembahasan rancangan sistem mengenai analisa sistem yang sedang berjalan. Analisa kebutuhan sistem, rancangan sistem, rancangan basisdata dan algoritma program.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab ini menjelaskan tentang kegiatan implementasi dari rancangan serta tahap pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Berisi tentang kesimpulan-kesimpulan mengenai pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang kiranya dapat membangun kearah yang lebih baik lagi.