

BAB IV

PENDAHULUAN

4.1 LATAR BELAKANG

E-learning merupakan sebuah perkembangan metode pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi di dunia pendidikan dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) [1]. Proses belajar dan mengajar tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan materi dari dosen di dalam kelas, tetapi mahasiswa juga dapat mempelajarinya di tempat lain. Materi bahan ajar juga dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk lebih interaktif sehingga mahasiswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut [2].

E-learning telah digunakan di dunia pendidikan di berbagai tingkatan sekolah yang dimulai dari sekolah dasar sampai tahap kuliah. *E-learning* digunakan pada tingkatan sekolah-sekolah dikarenakan dapat menghemat biaya karena tidak perlu mengeluarkan dana untuk penyedia papan tulis, proyektor dan alat tulis, membuat pelajar dapat menyesuaikan waktu belajar dan kecepatan daya tangkap karena dapat mengakses pelajaran di internet kapanpun sesuai dengan waktu yang diinginkan, dan membuat pelajar dapat mengakses materi pelajaran dimana saja, selama komputer terhubung dengan jaringan internet [3].

Sistem dan aplikasi e-learning yang sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*, yang merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi,

dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa online, program e-learning, dan konten pelatihan [4]. Dengan adanya *e-learning* ternyata banyak informasi terkait bahan ajar dan sumber belajar yang dapat diperbaharui. Pada saat ini peningkatan kualitas bahan ajar dituntut untuk lebih update karena berkembangannya pengetahuan dan keilmuan yang sangat cepat [5].

Pada prinsipnya teknologi pembelajaran terdiri dari *Audio Information Technologies* (radio, audio tape, voice mail telephone) dan *Video Information*. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari, yang sering dijumpai adalah kombinasi dari teknologi yang dituliskan di atas (audio/data, video/data, audio/video). Teknologi ini juga sering di pakai pada pendidikan jarak jauh (distance education), dimasukkan agar komunikasi antara murid dan guru bisa terjadi dengan keunggulan teknologi e-learning ini [6]. *E-Learning* menekankan pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pemerolehan pengetahuan yang terjadi kapan saja, di mana saja, dan dalam kondisi apa saja sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet [7]. Pengaplikasian teknologi pembelajaran dengan konsep *e-learning* telah memperlihatkan dan menjawab respons dari berbagai kendala-kendala pembelajaran khususnya pada pembelajaran pada sistem konvensional. Pembelajaran *e-learning* dinilai mampu meningkatkan berbagai proyeksi unggulan pendidikan di sekolah, yakni transfer pengetahuan secara cepat dan efektif, informasi dan data dapat diterima secara cepat dan akurat, pembelajaran

dapat dilakukan secara maksimal dan peningkatan kualitas sumberdaya para peserta didik [8].

STAI maarif jambi saat ini proses pembelajaran masih tatap muka yang kadang timbul permasalahan seperti terbatasnya waktu dosen memberikan materi pembelajaran dan soal latihan kepada mahasiswa dikarenakan hanya dapat dilakukan pada jam pelajaran menyebabkan materi pembelajaran yang didapat terbatas dan mahasiswa sulit untuk mengulang materi pembelajaran dan soal latihan kembali. Kemudian bagi mahasiswa yang terkadang tidak dapat hadir ataupun sakit akan tertinggal mengenai materi pembelajaran dan pengerjaan soal-soal latihan yang menyebabkan mahasiswa juga tidak dapat melakukan pengulangan soal latihan karena harus bertatap muka dengan dosen secara langsung di kampus. Hal ini tentu membuat proses pembelajaran tentunya akan agak sedikit terhambat dikarenakan batasan-batasan (waktu dan tempat). karena itu STAI maarif jambi membutuhkan aplikasi *e-learning* yang dapat memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan materi pembelajaran dan mengerjakan soal-soal latihan secara online tanpa harus tatap muka secara langsung di kampus. Oleh karena itu penulis ingin mengangkat skripsi dengan Judul **“PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEB PADA STAI MAARIF JAMBI”**.

4.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari penjelasan yang sudah diuraikan dalam latar belakang sebelumnya, maka masalah yang dapat diambil adalah bagaimana cara melakukan Perancangan Aplikasi *E-learning* berbasis Web pada STAI Maarif jambi?

4.3 BATASAN MASALAH

Batasan Masalah yang terdapat pada pembuatan sistem *E-learning* adalah sebagai berikut:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah php dan menggunakan *framework Laravel*.
2. Sistem *E-learning* hanya bisa diakses oleh admin, dosen, dan mahasiswa dengan cara *login* menggunakan *user name* dan *password*.
3. Perangkat lunak *E-learning* ini berbasis web.
4. Data yang diolah dalam Perancangan ini adalah data dosen, data kelas mahasiswa, dan data soal-soal.
5. Sistem *E-learning* juga menyediakan forum untuk diskusi bagi dosen dan mahasiswa untuk memudahkan dalam komunikasi antara mahasiswa dan dosen.
6. Materi perkuliahan dan tugas berbentuk doc, pdf.

4.4 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis mempunyai beberapa tujuan yang ingin dicapai:

1. Menganalisa dan mempelajari permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar di STAI Maarif jambi
2. Merancang sistem informasi *E-learning* sebagai media pembelajaran pada STAI Maarif jambi.berbasis website.

4.5 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka manfaat yang dapat diperoleh yaitu:

1. Memberikan kemudahan para dosen dapat mendistribusikan materi dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar dan mutu pendidikan lebih meningkat dan memberikan kemudahan dalam memberikan informasi pengumuman yang terbaru kepada mahasiswa.
2. Dapat meningkatkan dan memudahkan proses belajar serta memberikan kemudahan para mahasiswa untuk memperoleh materi pembelajaran.
3. Memberikan alternatif metode belajar mengajar pada mahasiswa STAI Maarif jambi.

4.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapaun dalam memahami isi dari skripsi,dapat dilihat sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas teori-teori dan pendapat para ahli yang berhubungan penelitian yang dilakukan, Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem yaitu tentang aplikasi e-learning, berupa konsep

perancangan, aplikasi, e-learning, website, internet, database, alat bantu perancangan sistem, dan alat bantu pembuatan program.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bagian metodologi penelitian berisikan kerangka kerja penelitian, metode penelitian, metode yang digunakan dalam pengembangan sistem serta alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan dan merancang sistem.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian bab ini menjelaskan deskripsi objek penelitian secara umum, sistem yang ada di objek penelitian, solusi terhadap pemecahan masalah, analisis kebutuhan sistem yang akan dibuat dalam bentuk *Unified modelling language*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Implementasi dari perancangan sistem yang telah didesain baik input maupun output, pengujian terhadap sistem yang telah dibangun.

BAB VI : PENUTUP

Pada bagian bab penutup berisi tentang kesimpulan dan saran-saran terhadap penelitian yang berguna mengembangkan sistem pada laporan.