

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Semakin pesat perkembangan komputer, maka segala fasilitas yang ada pada komputer akan semakin lengkap untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengguna. Kebutuhan manusia akan informasi tidak akan pernah habis, melainkan akan selalu bertambah sesuai dengan kemajuan zaman. Dan salah satu sarana masyarakat untuk mendapatkan berbagai informasi yang mereka butuhkan adalah internet.

E-learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik, salah satu media yang digunakan yaitu jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk web, sehingga kemudian untuk dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet.

SMPN 24 Kota Jambi merupakan salah satu lembaga pendidikan negeri dengan jenjang SMP di Kota Jambi, Kec. Kota Baru, Kota Jambi. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP 24 Kota Jambi masih belajar dengan sistem belajar dikelas. Jika ada guru yang tidak dapat hadir atau pun telat hadir, para siswa kesulitan dalam melaksanakan kegiatan belajar, dan sulit untuk memahami materi apa yang akan diberikan oleh guru sehingga siswa tertinggal dalam mempelajari materi pelajaran. Terlebih lagi setelah adanya kabut asap yang terjadi SMP di Jambi libur beberapa hari, termasuk SMP 24 Kota Jambi tidak melaksanakan belajar tatap

muka, dan materi banyak yang tertinggal. Maka dari itu, solusi yang tepat adalah sebuah sistem yang mampu menyediakan informasi mengenai proses pembelajaran jarak jauh, pengumpulan tugas, memberikan materi pelajaran, dan sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Dari uraian permasalahan di atas, maka penulis ingin melakukan suatu penelitian untuk membangun *e-learning* yang memiliki fasilitas diskusi antara guru dan siswa model pembelajaran dengan memanfaatkan dukungan teknologi informasi. Adapun judul penelitian yang akan diambil **“Perancangan Aplikasi *E-Learning* Pada SMPN 24 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* Pada SMPN 24 Kota Jambi?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan materi diluar tema dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik berdasarkan judul diatas yaitu:

1. Aplikasi *e-learning* ini hanya sebagai penunjang atau tambahan, bukan sebagai pengganti metode pembelajaran yang ada.
2. Data yang digunakan adalah data kelas, data siswa, data guru, data matapelajaran, data mengajar, dan data nilai matapelajaran.

3. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan website ini ialah Bahasa pemrograman *PHP* dan databasenya *MySQL*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu:

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan untuk proses pembelajaran pada SMPN 24 Kota Jambi.
2. Merancang sistem informasi *E-Learning* berbasis web yang mampu memberi solusi atas permasalahan yang dihadapi SMPN 24 Kota Jambi.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui secara langsung perkembangan dan kemajuan dari siswa dan guru setelah adanya penerapan *E-learning* ini pada SMP 24 Kota Jambi.
2. Meningkatkan kemampuan belajar siswa menjadi lebih mandiri.
3. Membantu pihak SMPN 24 Kota Jambi dalam mengenal perkembangan teknologi informasi.

## 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**

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis dan digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori yang baik mengenai penelitian yang dilakukan.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian (mengembangkan perangkat lunak), Metode yang digunakan serta *Tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak baik *software* maupun hardware.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini penulis melakukan analisi 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 : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang dan uji coba terhadap sistem informasi yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah di implementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

**BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran-saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.