

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan sangat dirasakan oleh masyarakat luas, salah satunya yaitu internet. Internet merupakan jaringan komputer global di seluruh dunia yang saling terhubung satu sama lain. Dengan adanya internet, masyarakat bisa mencari informasi dengan sangat cepat. Selain itu, dengan menggunakan internet suatu instansi bisa menyampaikan informasi melalui sebuah *website* secara cepat dan lengkap.

E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169) dalam jurnal Numiek Sulisty Hanum (2013, 92).

SMAN 3 Tebo berada di jantung kota Muara Tebo merupakan perubahan nama dari SMA PGRI Muara Tebo kemudian tahun 1988 dinegerikan menjadi SMA Negeri Muara Tebo kemudian menjadi SMA Negeri 1 Tebo Tengah, yang mana pada waktu itu Kabupaten Tebo masih bergabung dengan Bungo yaitu Kabupaten Bungo Tebo. Perubahan nama itu dilakukan sejak tahun 2000 atau setahun setelah terjadinya pemekaran pada tahun 1999. Nama-Nama Kepala Sekolah yang pernah memimpin SMAN 3 Tebo : 1. Ridwan Munir, SH 1988 s/d

1997 2. Drs.Maizul Adnan 1997 s/d 2007 3. Supridarsono,S.Pd.,M.Si 2007 s/d Desember 2014 4. Syarfandi Arifarjasa, S,Pd I M.Pd I januari 2015 sampai sekarang. Sistem pembelajaran pada SMAN 3 Tebo pelajar harus datang ke sekolah saat menerima tugas, mengumpulkan tugas dan menerima materi tambahan serta informasi. Permasalahan akan terjadi guru yang mengajar tidak hadir dan ingin memberikan tugas ataupun informasi dengan adanya pembelajaran melalui *e-learning* pelajar tidak perlu datang kesekolah untuk mengumpulkan tugas dan melihat pengumuman.

Oleh karena itu penulis mencoba merancang sebuah *e-learning* untuk membantu proses belajar mengajar yang nantinya dapat diakses oleh siswa tanpa harus datang ke sekolah dan dapat menyebarkan informasi secara tepat, dengan judul penelitian **“Perancangan Dan Implementasi *E-Learning* Pada SMA Negeri 3 Tebo”**.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana merancang *e-learning* pada SMA Negeri 3 Tebo untuk memudahkan siswa dan guru dalam belajar mengajar.”

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari sistem *e-learning* ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang pada SMA Negeri 3 Tebo pada kelas X, XI, dan XII.

2. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman php, dan menggunakan DBMS MySQL.
3. Aplikasi ini memiliki fitur mengelola data pengajar, data siswa, data mata pelajaran, kuis, dan data tugas.
4. Pemodelan sistem yang digunakan *Use case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Merancang *e-learning* secara online agar dapat di akses dimana saja dan kapan saja.
2. Sebagai wujud penerapan ilmu pengetahuan yang diperoleh penulis selama mengikuti perkuliahan.
3. Dari penelitian ini akan menghasilkan aplikasi *e-learning* guna membantu para siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar terutama bagi siswa yang tidak dapat hadir ke sekolah.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Perancangan *e-learning* dapat mempermudah siswa dalam memperoleh materi yang belum diberikan atau disampaikan guru.

2. Perancangan *e-learning* dapat mempermudah siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.
3. Dalam perancangan *e-learning* penulis dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan laporan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menguraikan tentang landasan teori yang mendukung dalam pembangunan aplikasi ini yaitu : pengembangan, *e-learning*, pembelajaran, *website* serta *software* dan alat bantu perancangan sistem yang digunakan yaitu *Sublime Text*, *XAMPP*, *MySQL*, dan lainnya

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis membahas mengenai metode-metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini sehingga dapat tercapai hasil akhir sesuai dengan sasaran yang diinginkan. Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu metode wawancara,

observasi, studi literatur, studi lapangan, studi pustaka serta beberapa *tools* dalam perancangan aplikasi.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas tahap-tahap analisis dan perancangan dalam membuat aplikasi. Perancangan struktur menu pada sistem yang dibuat, juga digambarkan pada bab ini. Analisa masalah yang dihadapi dan pemecahannya, serta terdapat juga penjelasan tentang aplikasi itu sendiri.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap aplikasi yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hal yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.