

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Perkembangan teknologi, tentunya tidak bisa di pisahkan dari kehidupan manusia selamanya, selama peradaban manusia masih ada, teknologi akan terus menjadi hal terpenting dalam kehidupan. hal yang saat ini sedang menjadi tren dan ramai di perbincangkan adalah teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang mana merupakan salah satu hal terpenting di abad ini. Tidak dapat di pungkiri kalau TIK tidak bisa di pisahkan dari kehidupan manusia . mulai dari anak kecil hingga orang tua, pedagang kecil hingga pengusaha besar, baik di sadari maupun tidak, sudah begitu tergantung pada TIK. Pada sisi lain ,Teknik informatika juga digunakan sebagai indicator kualitas dari sebuah Lembaga Pendidikan yang secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap penilaian akreditasi sekolah tersebut.

Dengan ada nya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang serba terkomputerisasi ini, diharapkan mampu membantu komunikasi dan intraksi antara siswa dengan guru maupun sebaliknya .salah satu penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang terkomputerisasi di lingkungan sekolah di rasa sangat tepat untuk permasalahan diatas adalah aplikasi E-Learning. Perancangan aplikasi *E-Learning* di lingkungan sekolah dimaksud agar para siswa lebih mudah memahami materi dan soal secara sistematis, diharapkan menguasai tugas secara terseteruktur, berperan dalam pengaturan nilai siswa. Membantu siswa mengerjakan soal secara *deadline* (dalam hal ini berhubungan dengan kedisiplinan).

Memperlancar komunikasi antara siswa dan gurunya yang masih banyak lagi manfaat penting lainnya.

SMK Batanghari Kota Jambi merupakan salah satu sekolah Swasta yang beralamat di Jl. TP. Sriwijaya No.56/13, RW.16, Rw. Sari, Kec. Kota Baru, Kota Jambi, Kota Jambi mengalami permasalahan dalam proses belajar-mengajar dikarenakan siswa tidak memiliki sarana pendukung pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan Dimana saja. Jika metode pembelajaran E-Learning ini dapat dimanfaatkan, maka E-Learning tersebut dapat memberikan manfaat besar terhadap SMK Batanghari Kota jambi dari segi system pembelajaran yang harus dikemas semenarik mungkin salah satu nya dengan menggunakan media pembelajaran yang sangat inovatif sehingga siswa bisa mendapatkan pengulangan materi yang telah diberikan oleh gurunya melalui *E-Learning* tersebut.(menurut Bapak Mustakim Wahab sebagai kepala sekolah SMK Batanghari kota jambi)

Berdasarkan uraian di atas, penulis berusaha untuk menerangkan dalam bentuk skripsi tentang pemanfaatan media internet dalam kegiatan pembelajaran pada SMK Batanghari Kota jambi dengan memberi judul **“Perancangan Aplikasi E-Learning Di SMK Batanghari Kota Jambi Berbasis Web”** Dengan harapan agar sekolah tersebut dapat lebih meningkatkan mutu pelayanan publik dan pembelajaran bagi para siswanya.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Dari masalah yang dibahas dalam penelitian ini antaran lain adalah“Bagaimana merancang aplikasi *e-learning* pada SMK Batanghari Kota Jambi Berbasis web?”.  
.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar Batasan masalah ini tidak terlalu luas,maka penulis membatasi pemasalahan yang ada, Adapun masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Penelitian membahas mengenai aplikasi e-learning yang terdapat data siswa,data guru,data materi pembelajaran dalam bentuk tulisan dan video, diskusi pembelajaran materi, pengerjaan soal soal Latihan baik pilihan ganda ataupun essay pada SMK Batanghari Kota Jambi
2. Perancangan system menggunakan *framework codeigniter* dan *DBMS MySQL*
3. Pemodelan system menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)  
yaitu: *Use case Diagram,Activity,dan Class Diagram*

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan peneltian yang dilakukan oleh penulis,yaitu :

1. Menganalisis system yang sedang berjalan untuk proses pembelajaran pada SMK Batanghari Kota Jambi

2. Merancang aplikasi *e-learning* pada SMK Batanghari Kota Jambi menggunakan Bahasa *framework codeigniter* dan DBMS MySQL

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian dalam melakukan penelitian tersebut yaitu :

1. Memudahkan sekolah dalam memberikan pembelajaran soal-soal Latihan kepada siswa sehingga dapat mengurangi keterbatasan waktu dan tempat.
2. Memudahkan guru dalam proses belajar mengajar dan dapat fokus untuk pemberian materi pembelajaran saja.
3. Memudahkan siswa dalam mengulang materi pembelajaran tanpa perlu ke sekolah secara langsung sehingga menghemat waktu dan biaya
4. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi siswa dalam proses belajar dan mempermudah untuk mengerjakan soal-soal Latihan yang lebih banyak lagi.
5. Menambah wawasan bagi penulis dalam perancangan aplikasi *e-learning* pada sekolah

#### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat konsep konsep teoritis yang di gunakan sebagai kerangka atau landasan yang di gunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan seperti penjelasan mengenai, *aplikasi,e-learning , internet,WWW, Data Base, use case diagram, class diagram, activity diagram ,flowchart , HTML,PHP, MySQL, XAMPP, dan Visual Studio Code.*

## **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode peneitian yang di gunakan,dan Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan, dan Teknik penyimpulan data.

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

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai profil sekolah ,analysis system yang telah ada, analisis kebutuhan perangkat lunak, serta perancangan output,input, struktur data, struktur program, serta algoritma program.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, 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.