

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Menurut Darin E.Hartley (2011 : 23) dalam jurnal “*E-learning Bahasa Inggris Berbasis Web*”. Mengungkapkan : “*E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampaikan bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer”.

Peranan Teknologi Informasi dalam proses pembelajaran dirasa penting dikarenakan dapat menjadi media dalam proses pembelajarannya peserta didik bisa mendapatkan materi dimanapun dan kapanpun tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien yang kemudian dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan.

SMA PURNAMA Kota Jambi merupakan salah satu sekolah menengah atas swasta di Jambi yang mempunyai peranan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan di Kota Jambi.

SMA PURNAMA Kota Jambi telah menerapkan Kurikulum tahun 2013 yang mana dalam kurikulum tersebut proses pembelajaran lebih menuntut siswa untuk lebih aktif atau mandiri dalam mencari materi pelajaran. Proses pembelajaran di SMA PURNAMA Kota Jambi masih dilakukan secara tatap muka dan hanya terjadi di dalam kelas saja dalam wilayah sekolah pada jam pelajaran yang telah ditetapkan, dimana guru menerangkan dan siswa mencatat, sehingga apabila guru berhalangan hadir maka informasi tentang materi pelajaran

yang disampaikan kurang maksimal serta keterbatasan waktu yang disediakan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam menyerap materi yang diberikan oleh guru. Penyebaran informasi serta proses pemberian materi atau latihan siswa pada SMA PURNAMA Kota Jambi masih menggunakan papan mading pengumuman dan kertas soal untuk latihan siswa sehingga informasi yang diberikan kurang tersampaikan dan memerlukan waktu yang lama dalam mencetak soal – soal latihan dikarenakan harus dicetak sesuai dengan jumlah siswa pada sekolah.

Terkait dengan uraian yang telah dipaparkan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN E-LEARNING BERBASIS WEB PADA SMA PURNAMA KOTA JAMBI”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran di SMA PURNAMA Kota Jambi ?
2. Bagaimana merancang aplikasi *e-learning* berbasis *web* pada SMA PURNAMA Kota Jambi ?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk mencegah penyimpangan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dan agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang akan dicapai, maka penelitian ini akan dibatasi pada poin – poin berikut :

1. Dalam aplikasi ini terdapat pengolahan data yaitu data guru, data siswa, data kelas, data pengumuman, dan data latihan.
2. Sistem ini melayani pemberian pengumuman, pemberian materi pembelajaran bagi siswa.
3. Fitur-fitur yang dibangun meliputi menyediakan layanan download materi pelajaran, pengumuman, ujian online dan daftar nilai siswa.
4. Pembuatan aplikasi *e-learning* menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan database MySQL.
5. Perancangan sistem menggunakan model UML (Unified Modeling Language) dengan *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *flowchart*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan menganalisa proses belajar mengajar yang sedang berjalan pada SMA PURNAMA Kota Jambi sehingga mendapatkan masalah yang dihadapi.
2. Merancang aplikasi *e-learning* berbasis *web* pada SMA PURNAMA Kota Jambi guna mengatasi permasalahan yang telah ditemukan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian, maka manfaat yang dapat diperoleh adalah :

1. Merancang aplikasi yang dapat mendukung kualitas proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien tanpa harus bertatap muka antara guru dengan siswa didalam kelas.
2. Dengan aplikasi E-Learning guru dan murid dapat lebih mudah untuk berinteraksi diluar jam sekolah.
3. Mempermudah guru dalam pendistribusian materi pelajaran dan melakukan ujian online.
4. Para murid lebih mudah untuk mendapatkan materi pelajaran dan pengumuman dari sekolah.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membuat konsep – konsep teoritis berdasarkan pendapat para ahli yang digunakan sebagai landasan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian (mengembangkan perangkat lunak), metode yang digunakan dan alat bantu (*tools*) yang digunakan.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, rancangan input, rancangan algoritma program dari aplikasi yang akan dirancang. Disamping itu bab ini juga disertai dengan *flowchart* dan *use-case* diagram yang mendeskripsikan kondisi dari sistem apabila diberikan aksi oleh penggunanya.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

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

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari uji coba perangkat lunak, dan saran untuk pengembangan, perbaikan serta penyempurnaan terhadap sistem yang telah dibuat.