

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dimasa ini memiliki peranan tersendiri didalam teknologi internet, terutama di bidang pendidikan. Pendidikan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus melalui tatap muka dalam suatu ruangan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi saat ini, sistem pembelajaran *e-learning* dapat diterima oleh masyarakat, khususnya didunia pendidikan. Sistem pembelajaran *e-learning* membawa pengaruh baik dalam proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital.

Pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. *E-Learning* adalah kepanjangan dari *Electronic Learning* yang merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* memungkinkan akses kesumber belajar lebih terbuka dan efisien serta tidak mengenal tempat dan waktu, sehingga para guru dan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran walaupun tidak didalam lingkungan sekolah.

E-learning memungkinkan akses kesumber belajar lebih terbuka dan efisien serta tidak mengenal tempat dan waktu, sehingga para guru dan siswa

lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran walaupun tidak didalam lingkungan sekolah.

SMK Dharma Bakti 4 Kota Jambi merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat kejuruan swasta yang berada di Kota Jambi, beralamat di Jl. Angkasa Puri, Pasir Putih, Jambi Selatan, Kota Jambi. Selama ini proses pembelajaran di SMK Dharma Bakti 4 Kota Jambi mengalami permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu masih menggunakan cara konvensional. Dengan kata lain proses belajar mengajar antar siswa dan guru hanya dapat dilakukan secara tatap muka didalam kelas. Menurut pihak sekolah apabila guru berhalangan hadir maka siswa tidak mendapatkan pelajaran. Hal ini menyebabkan lambatnya proses pembelajaran dan kurangnya pemahaman materi pelajaran pada siswa SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi. Dengan menerapkan sistem *e-learning* maka masalah tersebut dapat teratasi sehingga pembelajaran dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran berbasis *e-learning* menjadi salah satu model pembelajaran yang sedang dikembangkan dan digunakan sebagai media tambahan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Robin Manson dan Frank Rennie (2009 : 13) mengungkapkan “*E-Learning* adalah proses pembelajaran efektif yang diciptakan dengan cara menggabungkan konten yang disampaikan secara digital dengan jasa dan sarana pendukung pembelajaran”. dengan demikian pembelajaran akan menjadi lebih produktif dimana guru dapat dengan mudah medistribusikan materi dan tugas terhadap siswa secara online.

Berdasarkan uraian masalah diatas penulis akan melakukan suatu penelitian dan perancangan sebagai sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul **“Perancangan E-Learning Pada SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi Berbasis Web”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “ Bagaimana merancang suatu aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran pada SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi dalam proses belajar mengajar”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk memfokuskan penelitian dan memperjelas penyelesaian sehingga proses mudah dipahami dan penyusunannya lebih terarah, maka dilakukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Konten *e-learning* ini difokuskan hanya pada Jurusan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) khususnya siswa kelas XI yang meliputi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pemrograman Dasar, dengan Isi konten yang dapat digunakan oleh: user (administrator, guru, dan siswa), materi pelajaran (upload dan download), tugas, nilai, forum dan chat
2. Metode pengembangan sistem yang digunakan Model *Waterfall*.

3. Sistem yang dikembangkan adalah berbasis web dengan dukungan PHP programming, database MySQL, XAMPP, UML
4. Sistem yang dikembangkan hanya merupakan komplemen atau pendukung, bukan sebagai pilihan utama dalam proses belajar mengajar.
5. Software implementasi *e-learning* yang dikembangkan dalam pembelajaran ini adalah Adobe Dreamweaver CS5 dan Notepad++.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari dan menganalisa lebih dalam mengenai sistem pembelajaran yang sedang berjalan di SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi.
2. Menyediakan layanan sistem aplikasi *e-learning* yang lengkap untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar pada sekolah.
3. Merancang suatu aplikasi *e-learning* sebagai media pembelajaran berbasis web sebagai media bantu proses belajar mengajar.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya sistem *e-learning* ini, diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran.
2. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai sistem *e-learning*.
3. Mempermudah guru untuk mendistribusikan dan menyebarkan materi ajar kepada siswa melalui media *e-learning*.
4. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan pada SMK Dharma Bhakti 4 Kota Jambi

1.2 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk membahas lebih jelas dan terperinci dalam penulisan dan memberikan gambaran yang jelas kepada pembaca, maka secara garis besar penulisan akan disusun secara sistematis kedalam enam bab. Dimana pada masing-masing bab akan diuraikan permasalahan-permasalahannya sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat atau ide para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi langkah-langkah yang akan dilakukan, metode yang digunakan dan *tool* atau alat bantu yang digunakan dalam pembuatan system yang akan dibangun.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa dan perancangan sistem, menjelaskan bagaimana mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang evaluasi dan implementasi sistem yang berupa tampilan-tampilan dalam pengoperasian sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.