

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi saat ini berkembang sangat pesat, teknologi informasi dikembangkan sesuai kebutuhan manusia agar dapat membantu serta memudahkan manusia dalam melakukan aktifitasnya. Salah satunya adalah banyaknya teknologi yang digunakan dalam memperoleh suatu informasi didalam dunia pendidikan. Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia.

Perubahan zaman juga turut mempengaruhi cara-cara pembelajaran yang telah ada. Salah satu akibat dari perubahan zaman ialah penggunaan teknologi internet yang berbasis situs website. Dengan berkembangannya teknologi internet maka proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan dapat diakses melalui media website secara cepat dan tanpa batas. Pembelajaran berteknologi internet disebut dengan pembelajaran elektronik atau *e-learning*. Sistem pembelajaran elektronik atau *e-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sebuah instansi yaitu, sekolah.

Sekolah SMK Negeri 1 Tungkal Jaya merupakan sekolah negeri yang ber alamat di desa Sinar Tungkal Kec. Tungkal Jaya yang memiliki 2 (dua) program

studi yaitu, Administrasi Perkantoran dan Teknik Instalasi Listrik. SMK Negeri 1 Tungkal Jaya telah dilengkapi sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kegiatan belajar mengajar disekolah tersebut. Proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Tungkal Jaya masih dilakukan secara konvensional, pembelajaran konvensional yang dimaksud disini adalah kegiatan ini dilakukan secara tatap muka yang terjadi didalam kelas dan wilayah sekolah pada jam pelajaran yang telah ditetapkan, dimana guru menerangkan, siswa mencatat dan guru memberikan soal kepada siswa di dalam kelas. Permasalahan pada proses belajar mengajar di SMK Negeri 1 Tungkal Jaya terjadi pada saat guru berhalangan hadir mengajar dan siswa yang juga berhalangan hadir, hal ini mengakibatkan waktu kegiatan belajar menjadi berkurang, siswa hanya mengandalkan materi yang dijelaskan guru dikelas dan disisi lain guru membutuhkan waktu yang cukup lama dalam memeriksa atau mengoreksi tugas atau latihan siswa. Maka dari itu informasi tentang materi pelajaran yang disampaikan kurang maksimal dan juga keterbatasan waktu yang disediakan menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru yang mana dalam proses pembelajaran, khususnya proses belajar mengajar pada kelas XII dikarenakan siswa pada kelas ini adalah siswa tingkat akhir yang harus lebih diutamakan untuk memperoleh pembelajaran yang lebih maksimal agar dapat mencapai target materi yang di butuhkan untuk menunjang proses ujian seperti ujian nasional dan ujian sekolah. Untuk itu diperlukannya sistem pembelajaran yang lebih baik agar membantu siswa dalam mengakses dan mengerjakan soal serta mengunduh materi

yang diberikan guru secara bebas tidak dibatasi lokasi dan waktu sesuai kebutuhan masing-masing.

Berdasarkan uraian dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul **“PERANCANGAN *E-LEARNING* PADA SMK NEGERI 1 TUNGKAL JAYA”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana merancang *E-Learning* pada SMK Negeri 1 Tungkal Jaya?

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya terfokus pada SMK Negeri 1 Tungkal Jaya yang membahas mengenai *E-Learning* yang terdapat mengerjakan soal-soal latihan secara online, mengupload materi pembelajaran, mendownload materi pembelajaran dan forum diskusi.
2. Penelitian ini hanya membahas mata pelajaran pada jurusan Administrasi Perkantoran yang diajarkan di SMK Negeri 1 Tungkal Jaya Khusus pada

kelas XII yaitu, mata pelajaran memproses perjalanan bisnis, mengelola pertemuan/rapat dan mengelola dana kas kecil.

3. Sistem ini dirancang dengan memanfaatkan aplikasi *Sublime Text 3* dengan menggunakan bahasa pemrograman XAMPP, PHP, HTML dan *Database MySQL*.
4. Perancangan *E-Learning* ini dibantu dengan menggunakan metode berorientasi objek dengan tools *UML (Unified Modeling Language)* yang terdiri dari *Use Case diagram*, *Activity diagram* dan *Class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penulis mempunyai beberapa tujuan yang ingin dicapai :

1. Menganalisa dan mempelajari permasalahan yang terjadi pada proses belajar mengajar pada SMK Negeri 1 Tungkal Jaya.
2. Merancang aplikasi *E-Learning* sebagai media pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tungkal Jaya berbasis web.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka manfaat yang dapat diperoleh yaitu:

1. Penggunaan *E-learning* dapat mempermudah semua pihak yang berkepentingan akan *E-learning* ini, yaitu pihak sekolah, guru dan siswa. Sehingga secara efektif tercapainya kegiatan belajar mengajar baik

didalam kelas maupun diluar lingkungan sekolah. Untuk dapat meningkatkan dalam penilaian akreditasi sekolah.

2. Sistem *E-Learning* yang dirancang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi kepada siswa melalui website untuk mengikuti proses belajar mengajar dengan melihat materi yang berkaitan serta mengerjakan soal-soal latihan yang telah disediakan secara online mengenai proses belajar mengajar pada SMK Negeri 1 Tungkal Jaya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan skripsi ini terdiri dari 6 bab. Untuk mempermudah dalam pemahaman dan pembahasan isi dari penelitian ini maka penulis menguraikan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan bab yang berisikan tentang teori-teori dan konsep yang diambil dari berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian. Seperti teori (Perancangan, *website*, *E-Learning*, *Database*, *PHP*, *Sublime Text 3*, *MySQL*, *XAMPP*).

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang bagaimana cara untuk mengumpulkan data dan menjelaskan tentang metode dalam mengembangkan sistem serta alat bantu yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang pembahasan rancangan sistem mengenai analisa sistem yang sedang berjalan, analisa kebutuhan sistem, rancangan sistem, rancangan basis data dan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang kegiatan implementasi dari rancangan serta tahap pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini Berisi tentang kesimpulan-kesimpulan mengenai pembahasan dari bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang kiranya dapat membangun kearah yang lebih baik lagi.