

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Peningkatan mutu pendidikan pada sekolah merupakan suatu tuntutan, salah satu aspek dalam peningkatan mutu adalah bidang pembelajaran, metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, dan juga evaluasi pendidikan (Muhamad Yazdi : 2012). Undang – undang No. 20 tentang Sisdiknas, pasal 40, dimana salah satu ayatnya berbunyi : “Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, dan kreatif dan PP No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1), dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat.

Dari tuntutan perundangan tersebut dengan jelas bahwa pendidikan atau pembelajaran harus memperhatikan kebermaknaan bagi peserta didiknya, yang pada intinya pembelajaran berpusat pada siswa sebagai pelajar dan pendidik sebagai fasilitator yang memfasilitasi agar terjadi belajar pada peserta didik.

Media pembelajaran *E-Learning* itu sendiri merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain, sehingga

memungkinkan terjadinya proses pembelajaran tanpa melalui tatap muka langsung (Darin E. Hartley : 2011).

SMP Negeri 4 Kota Jambi merupakan salah satu sekolah negeri yang berada di Kota Jambi yang proses pembelajarannya masih dilakukan secara tatap muka dan hanya terjadi didalam kelas saja dalam wilayah sekolah pada jam pelajaran yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah, dimana guru menerangkan dan siswa mencatat, sehingga apabila guru ataupun salah satu siswa siswinya berhalangan hadir pada hari itu maka informasi tentang materi tentang pelajarannya akan kurang tersampaikan dan setelah diambil sampel dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada salah satu kelas VIII (8) yang jumlah siswanya 40 siswa, menyatakan akan kurang maksimalnya materi yang diterima oleh siswa tersebut jika guru tersebut berhalangan hadir, 80 % siswa (32 orang) menjawab bahwa sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar dan jika salah satu siswanya berhalangan hadir maka siswa tersebut akan tertinggal tentang materi yang disampaikan oleh gurunya.

Dan dalam penyebaran informasi pada SMP Negeri 4 Kota Jambi masih menggunakan pengumuman pengumuman secara langsung, yaitu menggunakan mic / pengeras suara yang terdapat di kantor guru ataupun dengan penyampaian lewat OSIS yang menyampaikan pengumuman tersebut dengan mendatangi kelas perkelas yang dirasa dengan penyebaran informasi seperti berikut dinilai masih kurang karena siswa siswi masih banyak yang tidak peduli dan tidak mendengarkan yang menyebabkan kesalahan pemahaman tentang informasi yang diberikan. Menurut salah satu anggota OSIS (Alberto) yang sedang

menyampaikan pengumuman dengan mendatangi kelas perkelas mengatakan “Ketika pengumuman tersebut sedang disampaikan terkadang ada beberapa siswa yang tidak peduli dengan pengumuman yang disampaikan dan hanya mengobrol dengan teman sekelasnya saja, misalkan dalam kelas tersebut ada 40 siswa, dan kurang lebih hanya 70 % siswa yang memperhatikan pengumuman yang disampaikan”.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut penulis ingin mengangkat skripsi dengan Judul “**Perancangan Aplikasi *E-Learning* pada SMP Negeri 4 Kota Jambi Berbasis Web**” dengan harapan agar sekolah dapat lebih meningkatkan mutu dalam pelayanan publik dan pembelajaran bagi para siswa siswinya.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Dari masalah yang dibahas dalam penelitian ini antara lain adalah “Bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi *E-Learning* Berbasis Web Pada SMP Negeri 4 Kota Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP ?”.

## **1.3 PEMBATAAN MASALAH**

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Penelitian hanya membahas mengenai *E-Learning* untuk kelas VIII saja yang terdapat soal - soal latihan secara *online*, mendownload atau mengupload materi pembelajaran, dan fasilitas pengumuman untuk memberikan informasi terbaru.
2. Perancangan sistem menggunakan UML meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.
3. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Database MySQL*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan untuk proses pembelajaran pada SMP Negeri 4 Kota Jambi sehingga dapat diketahui kelemahan dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah tersebut dan dapat membantu dalam proses belajar mengajar dengan membangun aplikasi *e-learning*.
2. Merancang aplikasi *E-Learning* berbasis *web* pada SMP Negeri 4 Kota Jambi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pihak guru untuk menyampaikan materi ataupun latihan soal disaat tidak dapat menghadiri kelas dan dapat dengan mudah untuk menyampaikan suatu informasi.
2. Bagi pihak siswa, dapat melatih kemandirian dengan *e-learning* karena siswa dapat mengakses kapanpun dan dimanapun sehingga bertanggung jawab terhadap proses pembelajarannya sendiri, serta penerimaan informasi terbaru.

## **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, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep - konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan antara lain perancangan, *e-learning*, *database*, alat bantu perancangan sistem dengan metode *unified modeling language*

(UML) meliputi *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan alat bantu pembuatan sistem seperti HTML, PHP, MySQL, XAMPP, dan *Dreamweaver*.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

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

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai profil dinas, analisis sistem yang telah ada, analisis perbandingan metode yang digunakan, 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.