

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

E-Learning atau *electronic learning* adalah sebuah konsep dalam proses pembelajaran dengan menggunakan ICT, khususnya menggunakan media yang berbasis Internet. Konsep yang dikenal dengan sebutan e-Learning (*Electronic Learning*) ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi materi dan sistemnya. Dewasa ini konsep e-Learning sudah banyak diterima oleh masyarakat dan dunia pendidikan, terbukti dengan maraknya implementasi e-Learning di lembaga pendidikan maupun industri.

Menurut Jaya Kumar C dalam jurnal Mohammad Yazdi (2012 : 146) : “*E-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan”. *E-learning* adalah sesuatu yang menunjukkan keterkaitan penggunaan antara informasi jaringan dan teknologi komunikasi dalam pengajaran dan pembelajaran. Konsep yang dikenal dengan sebutan *E-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep *E-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan banyaknya implementasi *E-learning* di lembaga pendidikan maupun industri.

Ada beberapa peran pembelajaran elektronik atau e-learning, diantaranya adalah pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Bertambahnya interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (*interactivity enhancement*). Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (*global audience*). Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Sebagai lembaga Pendidikan, SMP Bina Kasih Kota Jambi dimana penggunaan komputer sangat menunjang dalam kegiatan operasional sehari-hari seperti kegiatan pendidikan berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Teknologi Informasi. Konsekuensi dari itu maka SMP Bina Kasih Kota Jambi harus mampu meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan yang diselenggarakannya.

Selama ini semua proses pembelajaran di SMP Bina Kasih Kota Jambi masih bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas. Jika pertemuan antara siswa dengan guru tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaran pun tidak dapat dilaksanakan agar para siswa ini tidak ketinggalan materi yang dipelajari perlu dibuat suatu konsep baru yang bisa menunjang dalam proses pembelajaran yaitu pemanfaatan teknologi informasi *E-learning* yang berbasis *web* untuk memudahkan proses belajar mengajar yang bisa di akses dimana saja dan kapan saja.

Oleh karena itu. penulis juga ingin berpartisipasi dalam pengembangan

suatu sistem yang disebut *E-learning* pada sebuah lembaga pendidikan yang berbasis web dalam kegiatan proses belajar mengajar pada SMP Bina Kasih Kota Jambi. Dari permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian pada SMP Bina Kasih Kota Jambi yang dituangkan dalam penulisan tugas akhir yang berjudul “**Perancangan E-learning Berbasis Web Pada SMP Bina Kasih Kota Jambi**”.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang website e-learning pada SMP Bina Kasih Kota Jambi.
2. Bagaimana membuat rancangan *database* sehingga pengolahan data e-learning pada SMP Bina Kasih dapat tertata dengan rapi.

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam hal ini perlu dibatasi agar pada pembahasan akan lebih terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan serta terorganisasi dengan baik. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan *E-learning* pada SMP Bina Kasih Kota Jambi dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan software pendukung Dreamweaver dan *XAMPP*.
2. *E-learning* yang dikembangkan tidak bersifat mengganti proses

pembelajaran tetapi hanya sebagai penunjang dari proses belajar mengajar saja.

3. Laporan yang dihasilkan adalah laporan siswa dan guru
4. Permodelan pada sistem ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*.
5. Sistem ini tidak membahas tentang keamanan jaringan

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan website *E-learning* yang dapat digunakan oleh siswa dan guru, maupun masyarakat untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di SMP Bina Kasih Kota Jambi.
2. Menghasilkan sebuah rancangan *database* sehingga pengolahan data e-learning pada SMP Bina Kasih dapat tertata dengan rapi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya sistem *E-learning* dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien tanpa harus bertatap muka antara guru dan siswa di dalam kelas.
2. Dapat menghasilkan laporan guru dan siswa dengan baik dari hasil

rancangan database yang sudah tertata dengan rapi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini di susun secara sistematis ke dalam enam bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian dengan menerangkan secara garis besar beberapa pengertian seperti mengenai sistem serta uraian singkat mengenai program yang digunakan, seperti konsep e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain. Pada sistem ini menggunakan UML (Unified Modeling Language) sebagai permodelan sistemnya. Diantaranya menggunakan *class* diagram, activity diagram dan use case. Data yang ditampilkan adalah data siswa, guru, mata pelajaran dan soal – soal latihan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode-metode wawancara, observasi, pengambilan dokumen dan studi pustaka yang digunakan dan alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi yang dibangun.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi mengenai analisa permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisa kebutuhan sistem, rancangan tampilan, struktur data yang digunakan, rancangan struktur data yang digunakan, rancangan struktur program, serta rancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan sistem yang dibuat sebelumnya, pengujian terhadap program yang telah dirancang, implementasi hasil rancangan, cara menjalankan program, dan analisa hasil yang dicapai oleh program.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang merupakan bab penutup agar dapat bermanfaat untuk para pembaca. Dan juga berisi jawaban dari masalah yang diajukan

oleh penulis yang diperoleh dari penelitian dan saran yang diajukan kepada pihak-pihak terkait dalam skripsi ini.