BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era modern seperti sekarang ini, teknologi informasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia agara dapat membantu serta memudahkan manusia dalam melakukan aktifias. Salah satunya adalah banyak teknologi informasi yang digunakan dalam memperoleh informasi. Teknologi informasi saat ini dibutuhkan dalam berbagai bidang, baik bidang kesehatan, bisnis, dan pendidikan. Contoh nyata penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan adalah *e-learning* (Nanang Nuryadi, 2018 : 162).

E-learning merupakan sebuah perkembangan metode pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi di duni pendidikan dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dimana proses belajar dan mengajar tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru di dalam kelas, tetapi siswa juga dapat mempelajarinya di tempat lain dengan melakukan aktivitas lainya seperti mengamati, bertanya, berkomentar, atau berdikusi di sebuah forum untuk menyelesaikan masalah yang ada. Materi bahan ajar juga dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk lebih interaktif sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut (Hilmi Fuad, Zainul Hakim, dan Pramana Anwas Panchadria, 2013 : 1).

SMP Negeri 7 Batanghari merupakan sekolah negeri menengah pertama di Kabupaten Batanghari yang proses pembelajaran masih disampaikan secara tatap muka dan hanya dapat disekolah saja. Oleh karena itu berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dari Kepala SMP N 7 Batanghari yakni Ibu Herlina S.Pd, bahwa :

a. Tidak adanya sarana pendukung pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja oleh para siswa dikarenakan dibatasi oleh jam belajar sekolah sehingga siswa sulit untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih banyak.
b. Siswa juga terkadang tidak dapat hadir atau sakit saat pembelajaran sehingga akan tertinggal mengenai pembelajaran pengerjaaan soal-soal.
c. Siswa juga tidak dapat melakukan pengulangan soal latihan sehingga menyebabkan siswa sulit untuk memahami materi pelajaran.

Oleh karena itu SMP Negeri 7 Batanghari membutuhkan aplikasi *e-learning* yang memudahkan siswa dalam mengerjakan atau mengulang soal-soal latihan baik pilihan ganda ataupun essay tanpa harus datang ke sekolah dan juga siswa akan mendapatkan pembelajaran yang lebih efisien dan efektif karena siswa akan mendapatkan soal latihan yang lebih banyak.

Oleh karena itu penulis ingin mengangkat skripsi dengan Judul **"Perancangan Aplikasi *E-Learning* Pada SMP Negeri 7 Batanghari"** dengan harapan 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 :

1. Apakah sistem yang sedang berjalan untuk proses pembelajaran pada SMP Negeri 7 Batanghari sudah tekoneksi ke internet?
2. Bagaimana Merancang aplikasi *e-learning* pada SMP Negeri 7 Batanghari menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL?

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Maka penulis membatasi permasalahan seperti berikut ini :

1. Penelitian hanya membahas mengenai pembelajaran yang terdapat pengerjaan soal-soal latihan baik pilihan ganda ataupun essay secara *online* yang difokuskan pada soal siswa kelas IX untuk pembelajaran UN serta informasi mengenai sekolah, artikel, materi dan nilai siswa pada SMP Negeri 7 Batanghari.
2. Penelitian terdapat fitur yang dapat melakukan pengolahan data kelas, siswa, guru, pelajaran, jadwal, materi, soal latihan, pengumuman, artikel, diskusi dan dapat mencetak laporan nilai yang dibutuhkan pada SMP Negeri 7 Batanghari.
3. Sistem yang berjalan menggunakan *flowchart dokumen* dan untuk menggambarkan sistem yang dikembangkan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri *usecase diagram, activity diagram,* dan *class diagram*

4. Perancangan aplikasi menggunakan bahasa pemograman 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 7 Batanghari
2. Merancang aplikasi *e-learning* pada SMP Negeri 7 Batanghari menggunakan bahasa pemograman PHP dan *database* MySQL.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Bagi pihak sekolah, memberikan kemudahan memberikan pembelajaran soal-soal latihan kepada siswa sehingga dapat mengurangi keterbatasan waktu dan tempat.
2. Bagi pihak guru, memudahkan proses pembelajaran dan dapat fokus untuk pemberian materi pembelajaran saja.
3. Bagi pihak siswa, dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dala proses belajar dan mempermudah para siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan yang lebih banyak lagi.

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

Bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan seperti penjelasan mengenai perancangan, aplikasi, *e-learning* , *internet*, WWW, *database, usecase diagram, class diagram, activity diagram, flowchart,* HTML, PHP, MySQL, XAMPP, dan *Dreamweaver* CS 5.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penellitan 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 sekolah, analisis sistem yang telah ada, 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.