

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Learning merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Perkembangan teknologi di era modern dan globalisasi memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara cepat dan efisien. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh terhadap cara hidup, salah satunya adalah bidang pendidikan dengan penggunaan *E-Learning* di sekolah maupun perguruan tinggi. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan *E-Learning* dapat digunakan sebagai alternatif atas permasalahan dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap maupun penunjang pembelajaran yang masih berlangsung sekarang.

Selama ini proses pembelajaran di SMKN 2 Kebumen tersebut masih memiliki beberapa kendala, di antaranya adalah kurang waktu antar pertemuan guru dan murid sehingga menyebabkan tidak adanya transfer ilmu yang maksimal. Selain itu kurangnya media yang memfasilitasi murid dari segi waktu.

Untuk dapat mengatasi permasalahan di atas perlu dibuat aplikasi yang dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Dengan harapan guru dapat mengupload materi pembelajaran yang dapat di unduh oleh siswa setiap saat siswa dapat mengumpulkan melalui media yang disediakan. Selain itu tugas ulangan harian

siswa dapat menyelesaikan tepat waktu dan mengetahui langsung nilai dari soal yang telah dibuat oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dibangun sistem aplikasi E-Learning di SMKN 2 Kebumen dan menuliskan laporan berupa skripsi dengan judul "**Perancangan *E-Learning* untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran Sekolah di SMKN 2 KEBUMEN**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan:

Bagaimana membangun *e-learning* di SMKN 2 KEBUMEN?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas sangat luas agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka diperlukan suatu pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Sistem yang disusun mengolah data materi, mengolah data soal, mengolah ujian dan mengolah nilai.
2. Aplikasi akan dibangun dengan *PHPMyAdmin* dan *MySQL* sebagai databasenya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran terutama dalam pembelajaran berbasis komputer di SMKN 2 Kebumen

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan yang akan dicapai adalah :

1. Membantu dan memberikan kemudahan terhadap pengguna dalam pembelajaran dengan materi yang terarah sebagai media pembelajaran berbasis internet.
2. Mempermudah para siswa untuk mendapatkan materi pelajaran yang dibutuhkan.
3. Mengimplementasikan kedalam bentuk perangkat lunak untuk sistem informasi pembelajaran yang mudah dipahami oleh pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a. Sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan sistem informasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
- b. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.

2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi maupun aplikasi *e-learning* SMKN 2 Kebumen Berbasis Web.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.7 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Survei atau pengamatan langsung ke dalam lingkungan sekolah.

b. Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru untuk mendapatkan informasi tentang kondisi dan proses kegiatan pembelajaran secara keseluruhan.

c. Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis PIECES, dengan menganalisis Kinerja (*Performance*), Informasi (*Information*), Ekonomi (*Economy*), Kendali (*Control*), Efisiensi (*Efficiency*) dan Layanan (*Service*).

1.8 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan dipakai dengan menggunakan tahapan perancangan sebagai berikut :

1. Pembuatan perancangan basis data
2. Pembuatan flowchart

3. Pembuatan Data Flow Diagram (DFD)
4. Pembuatan Entity Relationship Diagram (ERD)
5. Pembuatan rancangan user interface

1.9 Metode Testing

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Metode testing tersebut digunakan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak.

1.10 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan topik, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi tersebut.

BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini.

BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat dari aplikasi ini.

BAB 5 : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai hasil rancangan sistem yang telah dibuat dan disertai dengan saran yang diberikan oleh penulis apabila aplikasi ini ingin dikembangkan lebih lanjut.

