

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan memiliki daya saing di tingkat nasional maupun internasional. Apalagi kegiatan belajar yang dilakukan pada sekolah menengah kejuruan untuk menciptakan keluaran yang siap untuk bekerja. Oleh karena itu kualitas dan mutu kegiatan belajar harus diperhatikan.

SMK N 1 Sedayu yang masih menggunakan konsep konvensional yaitu kegiatan belajar mengajar sepenuhnya dilakukan pada pertemuan didalam kelas. Proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas terbatas oleh waktu, yaitu setiap mata pelajaran 90 -160 menit/ pertemuan. Oleh karena itu materi yang diberikan terkadang belum sampai tuntas. Sehingga tak jarang siswa yang ingin mempelajari kembali pelajaran yang didapat disekolah. Namun karena keterbatasan materi yang dicatat oleh siswa menyebabkan terbatasnya siswa dalam mempelajari kembali pelajaran tersebut hingga tuntas. Selain itu, jika siswa mengalami kesulitan harus menunggu pertemuan dikelas untuk bertanya kepada guru.

E-Learning dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh maupun untuk melengkapi kekurangan dari konsep pembelajaran konvensional. Melihat masalah yang ada pada SMK N 1 Sedayu dan konsep pembelajaran konvensional tidak bisa dihilangkan maka *E-Learning* bisa digunakan untuk melengkapi kekurangan yang ada pada pembelajaran konvensional yaitu sebagai media

pembelajaran oleh siswa dengan cara memfasilitasi materi yang diupload oleh guru untuk siswa yang ingin mengulang kembali pembelajaran didalam kelas yang sudah tuntas maupun belum tuntas dan juga fitur forum sebagai media untuk bertanya kepada guru maupun teman tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis ini ingin membuat aplikasi pembelajaran E-Learning sebagai media pembelajaran pada SMK N 1 sedayu untuk melengkapi kekurangan dari konsep pembelajaran konvensional dengan fitur mampu mengunggah dan download materi berupa dokumen, memiliki forum diskusi, bisa melihat jadwal pelajaran, agenda pembelajaran sehingga siswa bisa belajar dahulu di rumah sebelum menerima materi dari guru, dan juga ulangan harian berupa pilihan ganda, diharapkan dengan aplikasi ini bisa membantu guru dan murid dalam melakukan pembelajaran tanpa terbatas oleh waktu dan tempat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang, penulis dapat merumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana membangun Aplikasi *E-Learning* sebagai media pembelajaran pada SMK Negeri 1 Sedayu berbasis web menggunakan framwork Codeigniter? ”.

1.3. Batasan Penelttian

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat.

Batasan masalah tersebut antara lain :

1. *E-Learning* yang akan dibangun adalah *E-Learning* SMK Negeri 1 sedayu.
2. *E-Learning* SMK Negeri 1 sedayu terdiri dari admin dan dua *user* yaitu, Guru, dan Murid, dengan beberapa fitur yaitu mampu mendukung upload, dan download materi pembelajaran, dan melihat embed video dari youtube, memiliki forum untuk media diskusi, dan memiliki soal pilihan ganda untuk ulangan harian online sekaligus hasil penilaian secara langsung bisa dilihat.
3. Website ini dibangun menggunakan framework Codeigniter dengan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database, Apache sebagai web server dan aplikasi pembangun lainnya yaitu Adobe Dreamweaver CS5, Google Chrome sebagai web browser pada saat membangun aplikasi.
4. Data yang digunakan pada aplikasi *E-Learning* hanya data yang di ijinan oleh SMK 1 sedayu.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud

Membangun Aplikasi *E-Learning* sebagai media pembelajaran pada SMK Negeri 1 Sedayu berbasis web menggunakan framwork codeigniter.

2. Tujuan

- a. Merancang aplikasi *E-Learning* pada SMK Negeri 1 Sedayu sebagi media pembelajaran.
- b. Membuat aplikasi *E-learning* pada SMK Negeri 1 sedayu untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dari yang sebelumnya.

1.5. Metode Penelitian

Pada Penelitian ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa metode dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Observasi

Metode Observasi digunakan untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dengan menggali dan merumuskan masalah yang ada.

2. Study Pustaka

Studi pustaka yaitu studi yang dilakukan dengan cara mencari dan membaca buku-buku, karya-karya ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian. Sebagai acuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan.

3. Metode Interview

Metode Interview digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang berkaitan dengan obyek penelitian.

4. Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem merupakan langkah awal yang dilakukan untuk membuat tampilan aplikasi.

5. Pembuatan Aplikasi

Pembuatan aplikasi disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakuka. Tahapan ini meliputi *coding*, serta implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

6. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan black box testing yaitu pengujian pemakaian aplikasi oleh user, untuk mengetahui apakah aplikasi sudah benar-benar siap digunakan. Tahap pengujian ini meliputi menu-menu dan fungsi yang ada.

1.6. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang awal dari Penulisan berupa Latar belakang, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini dicantumkan teori-teori singkat dan software-software yang akan digunakan nantinya.

Bab III Analisis Dan Perancangan

Pada bab ini berisi tentang sejarah singkat perusahaan, Visi dan Misi Perusahaan, Struktur Organisasi Perusahaan dan lain sebagainya.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan hasil dari penelitian dan aplikasi yang digunakan dapat berjalan dengan baik.

Bab V Penutup

Bagian ini merupakan akhir dari penulisan yang berisi kesimpulan dan saran-saran.