

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern saat ini pemanfaatan teknologi informasi bukanlah hal asing lagi bagi masyarakat, perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat diiringi dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang juga terus berkembang membawa dampak dan perubahan yang sangat besar terhadap segala aspek bidang kehidupan manusia. Teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk membantu mempermudah pekerjaan ataupun kegiatan yang bisa mencakup berbagai bidang yang tidak terkecuali pada bidang pendidikan, sehingga mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI telah menjadi sebuah kebutuhan.

Lembaga Pendidikan atau Sekolah berperan penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan, dimana lembaga pendidikan atau sekolah mempunyai tanggung jawab untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang merata dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan saat ini yang mulai merambah pada pemanfaatan teknologi.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan ini dapat membantu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar, dimana salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan adalah dengan diterapkannya intranet pada lembaga pendidikan atau sekolah. Intranet berbeda dengan internet, karena intranet merupakan jaringan lokal yang mencakup area tertentu saja

sedangkan internet adalah jaringan interlokal sehingga cangkupannya lebih luas. Penggunaan internet pada sekolah dirasa kurang efektif karena disinyalir dapat membuat peserta didik yang ternyata cenderung tidak fokus dengan fasilitas internet yang memiliki akses tanpa batas sehingga dapat membuka konten lain yang tidak dibutuhkan. Selain itu internet juga membutuhkan bandwidth dalam pengaksesannya dan terkadang mengalami kendala karena akses yang sering terputus.

Intranet tidak membutuhkan bandwidth yang besar karena berada di jaringan lokal (LAN) dan volume penyimpanan data yang lebih besar. Pemanfaatan Intranet akan lebih optimal diterapkan di sekolah dengan menambahkan aplikasi pembelajaran yang saat ini sedang menjadi tren global yaitu e-learning (Electronic Learning). Aplikasi ini dapat diterapkan di laboratorium komputer sebagai penunjang proses belajar mengajar peserta didik, sehingga peserta didik akan fokus dan lebih spesifik pada konten pembelajaran atau e-learning.

Sebagai Lembaga Pendidikan SMA Negeri 1 Plaosan telah memiliki jaringan intranet pada laboratorium komputer namun penggunaannya belum maksimal karena tidak didukung oleh aplikasi penunjang seperti halnya disini adalah e-learning. Dari Uraian diatas penulis mencoba untuk menerapkan e-learning dengan **"PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEB SMA N 1 PLAOSAN PADA JARINGAN INTRANET"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas , maka didapat perumusan masalah :

1. Bagaimanakah membuat sistem yang dapat membantu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar ?
2. Bagaimana membuat e-learning yang dapat menunjang proses pembelajaran pada SMA NEGERI 1 PLAOSAN ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah pada penelitian ini adalah :

- a. E-Learning merupakan aplikasi penunjang pembelajaran pada SMA NEGERI 1 PLAOSAN.
- b. E - Learning merupakan sistem pembelajaran offline dengan jaringan intranet.
- c. E - Learning memiliki 3 user diantara yaitu administrator, guru, dan siswa yang masing-masing memiliki hak akses berbeda.
- d. Sistem e-learning mempunyai output laporan nilai siswa dan jadwal pembelajaran dalam bentuk softcopy dengan file ekstensi *pdf*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah membuat aplikasi e-learning yang dapat mengupload dan mendownload materi serta tugas harian siswa, dapat melakukan ujian *offline* siswa, sistem dapat mengoreksi ujian siswa serta dapat memajemen nilai siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat antara lain:

- 1) Bagi Penulis
 - a. Memperoleh gelar sarjana komputer STMIK Amikom Yogyakarta.
 - b. Mengembangkan dan menerapkan ilmu serta teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan untuk persiapan dunia kerja.
- 2) Bagi Pengguna
 - a. Pengajar
 1. Memudahkan untuk memberikan materi dan tugas secara cepat.
 2. Lebih mengoptimalkan proses pembelajaran.
 3. Mempermudah pengajar dalam memberikan penilaian.

b. Peserta didik

1. Memudahkan akses untuk mendapatkan materi dan tugas yang cepat sesuai dengan pembahasan guru.
2. Mendorong untuk lebih mandiri dan kreatif dalam belajar.
3. Menghemat biaya untuk membeli buku penunjang.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk memperoleh sumber data dan informasi dalam pembuatan karya ilmiah adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan guru dan siswa pada SMA NEGERI 1 PLAOSAN tentang proses pembelajaran.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung pada proses pembelajaran SMA NEGERI 1 PLAOSAN.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan sumber referensi yang berkaitan dengan objek penelitian yang mencakup materi tambahan bersifat teoritis terhadap topik yang dikaji.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan terhadap penelitian yang dilakukan pada skripsi ini, penulisan penelitian dilakukan secara sistematis yaitu terbagi menjadi lima bagian diantaranya adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori – teori yang terkait dengan objek penelitian .

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis dan metode yang digunakan yang berisis analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, serta perancangan sistem .

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN RANCANGAN

Pada bab ini berisi implementasi dari penelitian yang dilakukan dan pembahasan aplikasi e – learning .

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan hasil penelitian ini yang berisi kesimpulan dan saran.