

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMA Negeri 1 Sambungmacan sebagai lembaga pendidikan formal yang sedang berkembang, selama ini dalam proses belajar mengajar masih dilakukan secara konvensional, artinya murid dan guru bertatap muka secara langsung dalam suatu ruangan tertentu. Hal ini sangat tidak efektif mengingat waktu pertemuan yang terbatas sehingga penyampaian materinya pun juga terbatas.

Pembuatan sistem pembelajaran online atau *E-Learning* merupakan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Hal ini didukung dengan ada fasilitas internet yang hampir merata di setiap kecamatan sehingga memudahkan siswa dalam mengakses sistem ini. Namun ada beberapa kendala yang dihadapi dalam pembuatan sistem ini terutama pada fasilitas ujian online.

Pertama, kebanyakan soal ujian online yang telah ada tidak dibuat per sub pokok bahasan sehingga kurang efektif untuk melatih kemampuan siswa pada bab-bab tertentu. Kemudian untuk membuat soal guru tidak disediakan fitur browse ke bank soal. Ini jelas merepotkan guru ketika harus menulis lagi jika ingin memasukan soal yang telah dibuat sebelumnya. Yang ketiga, belum adanya validasi akun setelah men-submit jawaban yang mengakibatkan user bisa melakukan kecurangan dengan menggunakan akun milik orang lain untuk mengerjakan ujian online. Terakhir, ujian online yang selama ini ada, belum

menggunakan metode random jawaban sehingga antara siswa yang satu dengan yang lainnya bisa bertukar jawaban.

Dari permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran online menggunakan PHP dan MySQL yang nantinya akan penulis jadikan laporan skripsi yang berjudul "**Pembuatan E-Learning SMAN 1 Sambungmacan Berbasis Web dengan Fitur *Question Browse, Answer Random dan Account Validation Question***".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini seperti berikut.

"Bagaimana merancang dan *E-Learning* di SMAN 1 Sambungmacan dengan fitur *Question Browse, Answer Random dan Account Validation Question*?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas dan supaya penelitian tidak melenceng jauh dari permasalahan, maka penulis membatasi variabel penelitian menjadi sebagai berikut.

- a. Pembuatan aplikasi E-Learning menggunakan skrip pemrograman PHP, server database MySQL, editor Notepad++ dan Adobe Photoshop CS3.
- b. Penulis akan fokus pada fitur *Question Browse, Answer Random dan Account Validation Question*.

- c. Fitur *Account Validation Question* hanya diterapkan di laboratorium SMA Negeri 1 Sambungmacan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud diadakannya penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Sedangkan tujuan penelitian yang hendak dicapai ialah membuat *E-Learning* di SMA Negeri 1 Sambungmacan yang memungkinkan pengguna bisa menggunakan fitur baru yaitu *Question Browse*, *Answer Random* dan *Account Validation Question*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagi Sekolah
 - a. Menambah alternatif media dalam penyampain materi kepada siswa.
 - b. Menghemat biaya pendidikan karena materi disediakan dalam bentuk *softcopy* dan dapat didownload secara gratis.
2. Bagi Guru dan Siswa
 - a. Mempermudah guru dalam menyampaikan informasi seperti tugas atau pekerjaan rumah (PR).
 - b. Mempermudah siswa dalam mengakses dan mempelajari materi diluar jam pembelajaran

- c. Mempermudah siswa dalam menguji kemampuan mereka dengan fasilitas ujian online yang telah disediakan.
3. Bagi Penulis
 - a. Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata Satu (S1) jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Mengasah keahlian dan kemampuan dalam menganalisis suatu masalah.
 - c. Menerapkan ilmu yang telah di dapat selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Interview

Interview merupakan metode pengumpulan dengan cara melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang terkait. Dalam penelitian ini pihak yang terkait adalah kepala sekolah, guru dan siswa.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan masalah dalam penelitian. Literatur ini bisa berupa buku, ebook dari internet dan lain sebagainya.

1.7 Sistematika Penelitian

Agar mempermudah dalam penulisan laporan skripsi ini, maka penulis menjabarkan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang mendukung dan mendasari judul penelitian serta *software-software* apa saja yang dibutuhkan dalam membuat sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi uraian analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem menggunakan pendekatan terstruktur dan perancangan *interface* sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dari perancangan sistem, pembuatan program dan pengujian terhadap program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang mengacu kepada rumusan masalah. Selain itu, saran untuk pengembangan sistem ke depannya juga penulisan sampaikan di bab ini.

1.8 Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Oktober (2012)				November (2012)	
		I	II	III	IV	I	II
1	Persiapan dan Identifikasi Masalah						
2	Pengumpulan Data						
3	Analisa Kebutuhan dan Perancangan Web						
4	Pembuatan Aplikasi						
5	Pengujian dan Evaluasi Aplikasi						
6	Implemenrasi Aplikasi						
7	Penyusunan Laporan						

