

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu mekanisme dan konsep belajar mengajar berbasis TI tidak terelakkan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan *E-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep *E-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *E-Learning* di lembaga pendidikan maupun industri.

Definisi *E-Learning* sendiri bermacam-macam, salah satunya *E-Learning* adalah sarana pendidikan yang mencakup motivasi diri sendiri, komunikasi, efisiensi dan teknologi. Karena ada keterbatasan dalam interaksi sosial, siswa harus menjaga diri mereka tetap termotivasi. *E-Learning* efisien karena mengeliminasi jarak dan arus pulang pergi. Jarak dieliminasi karena isi dari *E-Learning* didesain dengan media yang dapat diakses dari terminal komputer yang memiliki peralatan yang sesuai dan sarana teknologi lainnya yang dapat mengakses jaringan atau internet. (Matthew Comerchero dalam *E-Learning Concepts and Techniques* [Bloomsburg, 2006]).

Dalam <http://www.cybermediacreations.com/elearning/glossary.html> disebutkan "Although the exact definition of the term eLearning is a hotly

Debated topic, it can broadly be defined as the process of sharing information and creating knowledge using an electronic medium.¹

Jadi *E-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar baik dengan media CD, DVD, internet, intranet maupun media jaringan komputer lain. Dengan *E-Learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan transfer pengetahuan kepada siswa dapat dilakukan dengan mudah.

Sebagai Sekolah Menengah Kejuruan yang sedang berkembang, SMK Pembangunan Pacitan berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Teknologi Informasi. Selama ini semua proses pembelajaran di SMK Pembangunan Pacitan masih bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dan guru hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antar siswa dan guru di dalam kelas. Jika pertemuan di dalam kelas tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaranpun tidak dapat dilaksanakan.

Selain itu transfer ilmu pengetahuan hampir sepenuhnya dilakukan di dalam kelas yang menyebabkan transfer ilmu pengetahuan bisa terlambat jika pertemuan tidak terjadi. Keadaan seperti ini jelas dapat menghambat proses pembelajaran di SMK Pembangunan Pacitan yang dapat berakibat berkurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran.

¹ <http://www.cybermediacreations.com/clearning/glossary.html>

Di sisi lain, SMK Pembangunan Pacitan merupakan lembaga pendidikan yang berada dibawah naungan Pondok Pesantren, sehingga dengan adanya Aplikasi *E-Learning* ini akan menjadi transfer pengetahuan agama yang sangat berguna bagi siswa maupun masyarakat umum, yang tentunya dapat diakses dari mana saja dan kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang tersebut, serta membaca dokumentasi dan referensi seputar pembuatan, penerapan dan pengembangan aplikasi *E-Learning*, maka rumusan masalah meliputi beberapa hal, yaitu :

1. Bagaimana mengetahui kebutuhan pengguna (*user*)?
2. Bagaimana mengetahui kebutuhan sistem?
3. Bagaimana merancang aplikasi *E-Learning* di SMK Pembangunan Pacitan berbasis Web?
4. Bagaimana menerapkan aplikasi *E-Learning* di SMK Pembangunan Pacitan sehingga mendukung kegiatan belajar mengajar?
5. Bagaimana menguji Aplikasi *E-Learning* yang telah di bangun?

1.3 Batasan Masalah

Penulisan skripsi ini hanya membatasi beberapa permasalahan, yaitu :

- 1 Aplikasi *E-Learning* menggunakan metode Asynchronous Training.
- 2 Implementasi *E-Learning* pada SMK Pembangunan Pacitan berbasis web, sehingga dapat membantu kegiatan belajar, meliputi pengolahan

data User (Administrator, Guru, dan Siswa), Materi Pelajaran (Upload dan download) dan artikel.

- 3 Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *E-Learning* meliputi Macromedia dreamweaver sebagai editor, Adobe photoshop sebagai image editor, XAMPP sebagai web server, MySQL sebagai database Server dan Script PHP Sebagai server side scripting, *Java Script, Cace Style Sheet (CSS)*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi ini diantaranya adalah :

- 1 Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata 1-(S1) pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2 Merancang aplikasi *E-Learning* yang berbasiskan Web pada SMK Pembangunan Pacitan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan membantu siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar.

1.5 Manfaat

Dengan adanya aplikasi *E-Learning*, akan memberikan manfaat diantaranya adalah²:

- 1 Fleksibel, karena siswa dapat belajar dan mendapatkan materi kapan saja, di mana saja, dan dengan tipe pembelajaran yang berbeda-beda.
- 2 Memudahkan Guru untuk mendistribusikan materi.
- 3 Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas.

² http://www.itelkom.ac.id/library/index.php?view=article&catid=25%3Aindustri&id=227%3AE-Learning&option=com_content&Itemid=15

- 4 Melatih siswa untuk belajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.
- 5 Bagi penulis mendapat gelar sarjana dan memberikan tambahan pengalaman serta pengetahuan dalam merancang sebuah aplikasi *E-Learning*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap SMK Pembangunan Pacitan, baik yang berhubungan dengan data maupun terhadap warga sekolah, siswa dan guru.

1.6.2 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan dewan guru dan atau pihak sekolah yang secara tidak langsung berkepentingan dalam pembuatan aplikasi *E-Learning*.

1.6.3 Literatur

Literatur pustaka dapat diambil dari sumber-sumber ataupun buku-buku yang berhubungan dengan penelitian pembuatan aplikasi *E-Learning* untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat dan objektif.

1.7 Jadwal Kegiatan

NO	KEGIATAN	Target Output	Oktober		Nopember				Desember				Januari				
			3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengumpulan Data	Mengambil data-data yang penting															
2	Analisis Dan Perancangan Sistem	Menganalisa dan merancang sistem yang akan di buat															
3	Desain dan coding	Mendesain antar muka sistem dan coding															
4	Uji coba Program	Menguji program, logika program															
5	Uji coba Sistem	Pengujian apakah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan															
6	Pembuatan laporan	Panulisan Skripsi secara Keseluruhan															

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang masalah umum dalam penyusunan skripsi, yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan dasar teori *E-Learning*, dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi gambaran umum objek penelitian, analisa kebutuhan sistem dan gambaran umum perancangan aplikasi *E-Learning*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan di bahas mengenai implementasi aplikasi yang di buat dan pembahasan aplikasi setelah aplikasi di uji.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran-saran pada aplikasi yang telah dibuat.