

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hampir semua konten yang berisi informasi dari berbagai tema kehidupan saat ini semuanya tersedia di internet. Konten maupun tampilan layar yang mengasyikan ditambah dengan kenyamanan dalam menggunakan *website* dan kemudahan dalam mengakses internet serta biaya yang relatif murah membuat internet semakin digemari dan seakan-akan menjadi bagian hidup masyarakat modern saat ini tak terkecuali dalam dunia pendidikan.

Salah satu *website* yang ditujukan untuk mendukung dunia pendidikan, diantaranya adalah *website e-Learning*. Banyak sekali yang sudah menyediakan LMS (*Learning Management System*) *e-Learning* dengan berbagai macam fitur yang melimpah serta bebas biaya untuk mendapatkannya meskipun ada juga yang berbayar, tetapi LMS tersebut dari segi desain serta tata *layout* masih terlalu banyak teks sehingga terlihat rumit, apalagi jika yang menggunakannya adalah generasi muda yang lebih terkesan dengan sesuatu yang simpel dan *eye-catching*. Berangkat dari permasalahan tersebut diatas, maka timbullah gagasan untuk membuat sebuah *website e-Learning* yang memungkinkan tampilan layar yang lebih *user friendly* dengan menyesuaikan fitur yang diperlukan oleh instansi pendidikan dalam hal ini SMK Tamansiswa Banjarnegara. Kemudian agar sistem lebih terorganisir dan lebih mudah dalam pengembangan di masa mendatang dalam pembuatannya menggunakan *Framework* sehingga *website e-Learning* ini

dapat berjalan dan bermanfaat secara optimal. Website *e-Learning* ini akan diberi nama “MELIA^{JR}” yang merupakan akronim dari “My E-Learning Is Awesome versi Junior”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan yang akan di bahas dalam penelitian ini, antara lain :

- a. Bagaimana membuat sebuah desain dan tata *layout website e-Learning* SMK Tamansiswa sehingga lebih mudah dan lebih *user friendly* untuk digunakan?
- b. Bagaimana mengkombinasikan fitur menarik yang ada di website Jejaring Sosial dengan fitur pembelajaran yang ada di *website e-Learning* dalam satu *website*?
- c. Bagaimana membuat beberapa fitur penting *e-Learning* (menyeleksi) yang telah disediakan dalam LMS sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terarah dalam pembuatan serta pada implementasinya maka penelitian ini dibatasi dengan ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Obyek penelitian hanya dilakukan di SMK Tamansiswa Banjarnegara.
- b. Pengguna *website e-Learning* ini hanya digunakan oleh bagian dari instansi SMK Tamansiswa Banjarnegara seperti: siswa, guru dan karyawan di SMK Tamansiswa Banjarnegara.
- c. Penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap uji coba sistem.

- d. Penelitian ini tidak membahas tentang *security syste*.
- e. *e-Learning* ini berfokus pada :
- Berusaha untuk membuat tampilan dan tata *layout web* yang menarik dan menyenangkan serta nyaman untuk digunakan,
 - Guru dapat mengunggah materi atau nilai, kemudian siswa dapat mengunduh dan keduanya dapat mengomentarnya dan suka pada materi tersebut,
 - Guru dapat memberikan tugas untuk dikumpulkan di kelas kepada siswa dengan mengunggah *file* tugas serta mengisi informasi bagaimana tugas itu dikerjakan dan dikumpulkan, kemudian pada akun siswa terdapat notifikasi tugas di menu tugas, selanjutnya siswa dapat mengunduh file tugas tersebut dan mengerjakan sesuai dengan yang diinformasikan guru,
 - Guru dan siswa dapat saling memberi pesan pribadi melalui akun masing-masing,
 - Komentar-komentar yang ada didalam *website e-Learning* ini dapat dilaporkan oleh akun kemudian jumlah laporan pada komentar yang sama dengan atau lebih dari 10 akan terhapus secara otomatis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari *website e-Learning* SMK Tamansiswa Banjarnegara ini adalah sebagai berikut :

- a. *e-Learning* SMK Tamansiswa dapat meningkatkan dan mengoptimalkan produktifitas KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di SMK Tamansiswa Banjarnegara.

- b. Membuat sebuah desain dan tata *layout website e-Learning* SMK Tamansiswa Banjarnegara yang memiliki beberapa fitur menarik yang terdapat pada website Jejaring Sosial sehingga lebih mudah dan lebih menyenangkan untuk digunakan.

1.5 Manfaat Penelitian

Harapannya penelitian *website e-Learning* SMK Tamansiswa Banjarnegara ini dapat bermanfaat untuk :

- a. Dapat mengoptimalkan KBM SMK Tamansiswa Banjarnegara.
- b. Dapat memberikan ruang lain tanpa batas waktu dan tempat untuk siswa dan guru dalam berekspresi dari yang biasanya hanya dilakukan pada jam KBM di sekolah.

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Observasi

Metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.

2. Analisis sistem

Memberikan gambaran umum tentang data yang telah diperoleh. Gambaran umum ini dapat menjadi acuan dalam perancangan sistem e-Learning untuk melihat karakteristik dari data yang telah diperoleh. Tahap analisis

merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini akan menyebabkan juga kesalahan di tahap selanjutnya.

3. Perancangan sistem

Setelah Analisis sistem dilakukan, langkah berikutnya adalah perancangan sistem yaitu membangun sistem e-Learning sesuai dengan hasil pada metode analisis sistem.

4. Testing

Melakukan *demo* (uji coba) sistem e-Learning di sekolah tempat penelitian, untuk mengetahui bagaimana sistem yang telah dibangun bekerja. Hal ini bermanfaat untuk mengetahui apakah sistem sudah dapat berjalan dengan baik, apakah timbul masalah dalam sistem atau tidak.

5. Implementasi

Menerapkan sistem e-Learning yang telah dibangun dan direvisi pada tahap sebelumnya. Tahap implementasi adalah tahap terakhir atau *final* dalam penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, langkah – langkah metode penelitian yang digunakan, dan sistematika dalam penulisan laporan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang berbagai teori yang mendasari pembuatan *e-Learning*, seperti: pengertian dan definisi *e-Learning*, perkembangan dan pengembangan *e-Learning*, perkembangan teknologi *web*, bahasa pemrograman yang digunakan, kemudian apa saja perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan *website e-Learning*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai analisis sistem dan perancangan sistem *website e-Learning* yang akan dikembangkan dan diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba *website e-Learning* yang telah dibangun.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil analisis dan cara mengenai *website e-Learning* ini untuk proses pengembangan yang lebih baik.