

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, kebutuhan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Sebagai salah satu lembaga pendidikan di Kabupaten Pacitan, SMK Negeri 1 Sudimoro memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Konsep *e-learning* membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital.

Menurut the Australian National Training Authority dalam Surjono (2010: 2) *e-learning* meliputi aplikasi dan proses yang menggunakan berbagai media elektronik seperti internet, audio/video tape, interactive TV dan CD-ROM guna mengirimkan materi pembelajaran secara lebih fleksibel. The ILRT of Bristol University dalam Surjono (2010: 2) mendefinisikan *e-learning* sebagai penggunaan teknologi elektronik untuk mengirim, mendukung, dan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan penilaian.

Selama ini proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Sudimoro masih bersifat konvensional, artinya bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas. Jika pertemuan antara siswa dan guru tidak terjadi, maka secara

otomatis proses pembelajaran pun tidak dapat dilaksanakan. Selain itu proses transfer ilmu pengetahuan hampir sepenuhnya dilakukan di dalam kelas yang menyebabkan transfer ilmu pengetahuan bisa terhambat jika pertemuan di dalam kelas tidak terjadi. Keadaan seperti ini sangat jelas dapat menghambat proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Sudimoro yang dapat berakibat berkurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Dalam tercapainya kesuksesan dalam belajar, proses komunikasi antara guru dan siswa sangat dibutuhkan. Proses komunikasi ini sepertinya sulit diwujudkan di sekolah. Karena siswa yang cenderung malu-malu atau takut dengan guru yang bersangkutan. Begitu juga dengan guru yang ingin berkomunikasi dengan banyak siswa dalam satu waktu, tentu saja hal ini mustahil dilakukan secara langsung atau tatap muka.

Maka perlu dibuat suatu aplikasi *e-learning* berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pendidikan di SMK Negeri 1 Sudimoro.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, dapat dibuat rumusan masalah, yaitu :

- a. Bagaimana merancang sistem yang mendukung proses pendidikan dan memberi solusi masalah pendidikan di SMK Negeri 1 Sudimoro karena kendala akses informasi dan komunikasi?

1.3 Batasan Masalah

Penulisan Skripsi ini hanya membatasi beberapa permasalahan, yaitu:

- a. Aplikasi e-learning ini akan menampilkan materi atau konten yang relevan pada SMK Negeri 1 Sudimoro.
- b. Aplikasi e-learning ini akan menampilkan forum diskusi untuk interaksi antara siswa dan guru di SMK Negeri 1 Sudimoro.
- c. Aplikasi e-learning ini menyediakan fitur kuis/ujian bagi siswa-siswi SMK Negeri 1 Sudimoro serta dapat mengetahui nilai yang diperoleh secara langsung.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

- a. Untuk membangun aplikasi E-Learning berbasis web pada SMK Negeri 1 Sudimoro untuk meminimalisir kesulitan para siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.
- b. Sebagai syarat kelulusan untuk memenuhi salah satu prasyarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana strata satu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

- Memperdalam dan mengaplikasi pemahaman di bidang Teknologi Informasi.
- Tujuan dari penelitian sekaligus untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer.
- Memperoleh banyak ilmu yang telah didapatkannya dari penelitian tersebut.

b. Bagi Pengguna

- Memudahkan komunikasi antara guru dan siswa, dimana siswa mudah memperoleh materi dan guru mudah untuk mendistribusikan materi pelajaran secara lengkap.
- Dapat memfasilitasi dan mempermudah serta bagaimana mengoptimalkan proses belajar mengajar di dalam kelas, yang dapat dilakukan di dalam aplikasi e-learning berbasis web ini.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan Skripsi ini meliputi dua bagian, yaitu metode analisis dan metode perancangan.

a. Metode Analisis

- Wawancara : meminta keterangan atau pendapat mengenai aplikasi *e-learning* kepada warga SMK Negeri 1 Sudimoro.

- Pengamatan : melakukan pengamatan terhadap kegiatan sekolah yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi *e-learning*.
 - Studi Pustaka : melakukan penelitian melalui buku-buku yang memuat berbagai macam materi tentang aplikasi *e-learning*.
- b. Metode perancangan menggunakan metode perancangan berbasis Object Oriented Programming (OOP).

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab. Masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Penjelasan bab ini memaparkan latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang dasar teori yang berkaitan dengan konsep penelitian dan konsep DBMS yang digunakan.

BAB III PEMODELAN DAN CARA PENELITIAN

Berisi rancangan diagram model, struktur penyimpanan data, dan rancangan antar muka, serta beberapa rencana percobaan.

BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISA HASIL PENGUJIAN

Membahas tentang hasil pengujian dari beberapa percobaan dan melakukan analisis terhadap kinerja dari konsep penelitian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran tentang hasil dan pengujian dari konsep penelitian yang telah dilakukan.

