

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam era modernisasi ini, memang harus diakui bahwa kemajuan teknologi semakin pesat. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, kita tidak perlu membuang waktu, tenaga dan uang untuk datang ke tempat yang memiliki informasi tersebut, melainkan kita dapat memperolehnya hanya dengan mengakses internet, baik dari rumah maupun dari tempat penyedia layanan internet. Untuk mengaksesnya tidak memerlukan keahlian khusus karena cara mengoperasikannya sangat mudah, hanya dengan mengetik alamat situs yang dituju, lalu melakukan klik pada halaman informasi tersebut dan dalam waktu singkat informasi yang kita inginkan sudah bisa didapat. Dengan komputer yang terhubung dengan internet, manusia dapat saling bertukar informasi tanpa dipisahkan oleh jarak dan waktu. Dengan semakin majunya teknologi informasi dan komputer dewasa ini, tentunya membuat setiap user ingin juga memanfaatkan dan maju beserta teknologi tersebut. Keinginan untuk maju tersebut mendorong setiap orang, perusahaan, organisasi dan lembaga pendidikan dari berbagai macam jenjang untuk memperkenalkan ke luar dengan memanfaatkan teknologi yang canggih dewasa ini seperti internet. Penyajian informasi seputar perusahaan, organisasi dan lembaga pendidikan di internet dilakukan dengan metode penyajian

WEB (situs) yang di desain dengan baik dan bahkan dapat diakses dari berbagai pelosok daerah di belahan dunia.

Ketika user mengunjungi situs yang telah ada pada internet, akan tertarik dan menggali sedalam mungkin informasi yang ada di situs tersebut. Persoalannya adalah bagaimana merancang dan mendesain WEB tersebut dengan baik dan benar, sehingga dapat memberikan daya tarik utama (*eyes capture*) dan kepuasan tersendiri bagi pengunjung. Untuk menyajikan WEB E-learning suatu sekolah dengan "*eyes capture*", tidak terlepas dari perancangan WEBnya dan tidak terlepas pula dari desain isi, desain visual dan informasi yang dikandung didalamnya. WEB yang mempunyai desain visual yang benar-benar menarik serta penuh dengan kreatifitas dan informasinya yang padat, akan membuat pengunjung atau pengakses semakin tertarik untuk menjelajahinya. Tetapi adapula WEB yang juga di desain dengan seadanya saja serta bersifat asal-asalan tanpa memperhatikan berbagai unsur, seperti unsur perancangan, keindahan desain visual, unsur desain isi, unsur interaktif serta keterbaruan informasi.

Tidak hanya dibidang komersial, dalam bidang pendidikan pun terjadi revolusi. Internet sendiri telah memberikan nilai penting tersendiri dalam bidang pelatihan dan pendidikan yang pengadaannya cepat, metode lebih efektif dan persiapannya lebih singkat. Maka dari itu aplikasi yang saat ini sangat baik untuk dikembangkan dibidang internet adalah e-learning. Menurut matt comerchero (2006) elearning adalah salah satu bentuk pendidikan yang menggabungkan motivasi, komunikasi, efisiensi dan teknologi. Sering kali proses pembelajaran mengalami keterbatasan seperti waktu dan jarak. Dengan adanya e-learning para

pelajar akan mendapatkan wawasan dan ilmu pengetahuan tidak hanya datang ke sekolah, tetapi juga dapat mengakses internet dari rumah atau dari tempat penyedia layanan internet. Aplikasi elearning mencakup beberapa fitur yang menjadi standar dalam proses pembelajaran seperti distribusi materi pelajaran, forum diskusi ataupun pemberian tugas yang dapat dilakukan oleh guru dan siswa.

Teknologi E-learning ini merupakan sebuah teknologi yang dijumpai oleh teknologi internet, membutuhkan sebuah media untuk dapat menampilkan materi-materi atau pernyataan yang membentuk proses belajar mengajar dan juga membutuhkan fasilitas komunikasi untuk dapat saling bertukar informasi antara pendidik dengan yang dididik. Teknologi ini memiliki keunggulan dalam efisiensi dan efektifitas untuk melakukan proses belajar mengajar. Dan dimasa depan teknologi E-learning dapat menjadi sebuah solusi dan teknologi alternatif untuk digunakan dalam metode pengajaran.

Memang baru beberapa sekolah sma dan sudah menempatkan WEB di Internet sebagai suatu ajang penyajian sistem informasi yang sangat murah dan bahkan menerima pendaftaran mahasiswa baru, perpustakaan dll. Untuk memaksimalkan lagi maka perlu dibuatkan satu web khusus tersendiri yang disebut E-Learning untuk membantu siswa dalam masalah pelajaran teknologi informasi (IT) .Tinggal bagaimana kita sekarang untuk memanfaatkannya dengan semaksimal mungkin.,era globalisasi merupakan suatu era dimana jarak tidak merupakan suatu batasan, antar user yang berjauhan walau berjuta - juta kilometer jauhnya, bukan merupakan halangan.

## 1.2 Rumusan masalah

*Dari permasalahan yang telah diungkapkan diatas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :*

1. Belum optimalnya suatu WEB suatu sma dikalangan pelajar terutama E-Learning dalam memanfaatkan teknologi Jaringan Komputer, dalam hal ini yaitu Internet.
2. WEB suatu sekolah biasanya hanya berisikan tentang informasi sekolah tersebut entah itu dari profil, sejarah , fasilitas sekolah dll sehingga menyebabkan siswa tidak betah untuk berlama-lama mengunjungi website tersebut.
3. Kebanyakan siswa sulit memahami masalah yang berhubungan dengan IT dikarenakan keterbatasan fasilitas dari sekolah sebelumnya yaitu smp. Untuk memahami seluk beluk masalah IT di sma maka website tersebut dapat membantu permasalahan IT di kalangan pelajar.

## 1.3. Batasan Masalah

Analisis yang akan dilakukan disini yaitu dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Merancang website E-learning di sekolahan.

2. Kategorinya meliputi unsur-unsur : perancangan, system analyst, Entity Relation Design, dan keterbaruan informasi yang ada.
  3. Untuk memudahkan dalam tahap perancangan, maka ditentukan aspek-aspek yang akan dirancang dan kebutuhan masa kini dan akan datang.
  4. Lebih fokus pada cara mengupload dan mendownload materi pelajaran.
  5. Dapat membuat siswa dalam memahami suatu IT berisi kurikulum dari kelas X, XI dan XII dan seputar info IT yang selalu update.
- Sedangkan untuk membuat webnya menggunakan beberapa perangkat lunak antara lain :

1. Macromedia dreamwever sebagai editor
2. Adobe photosop sebagai image editor
3. Apache2tried sebagai web server
4. MySQL sebagai database editor
5. Script PHP sebagai server side scripting

#### *1.4 Tujuan Penelitian*

Adapun tujuan dalam pembuatan Penelitian ini, yaitu :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Strata I (S1) pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama pendidikan di STMIK AMIKOM kedalam aplikasi nyata dengan harapan dapat lebih bermanfaat.
3. Untuk memberikan gambaran perancangan website E-learning.

4. Membantu siswa dalam memperoleh informasi seputar IT dan gambaran IT secara luas dan manfaat-manfaat yang diperoleh.
5. Menjelaskan betapa pentingnya penyajian sistem informasi pada jaringan komputer (intranet dan internet), sehingga informasi tersebut dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, baik dari kalangan siswa setempat atau guru-guru lain.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

#### **1. Bagi Mahasiswa**

Dapat menganalisa bagaimana sesungguhnya perancangan sistem informasi berbasis website E-learning pada jaringan komputer, sehingga dapat memaksimalkan informasi - informasi yang kiranya layak untuk disuguhkan bagi siswa.

#### **2. Bagi Masyarakat**

Memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi tentang seputar IT secara terperinci dan up to date.

#### **3. Bagi Sekolah**

Perancangan web E-learning dapat membantu sekolah meningkatkan pengetahuan civitas akademik maksimal dan tepat guna.

#### **4. Bagi Siswa**

Dapat mengetahui permasalahan IT dan mempermudah proses belajar mengajar masalah IT.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah

### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pegawai atau instansi yang berwenang yaitu pada bagian tersebut informasi yang secara tidak langsung berkepentingan dalam perancangan sistem.

### 2. Literatur

Literatur pustaka dapat diambil dari sumber-sumber ataupun buku-buku yang ada relevansinya dengan penelitian yang dilakukan serta untuk mendapatkan informasi ataupun data yang lebih akurat dan obyektif.

### 3. Survey Lapangan

Mencari informasi pada objek yang dapat juga membantu dalam pembuatan skripsi.

### 4. Observasi

Melalui jaringan internet untuk mendapatkan gambaran WEB perpustakaan perguruan tinggi dan informasi lainnya yang mendukung tugas akhir.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan dan sistematika penulisan.

### **BAB II : Landasan Teori**

Dalam bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dalam pembuatan skripsi. Beberapa diantaranya penjelasan mengenai istilah sistem, e-learning, internet serta penjelasan mengenai php dan mysql.

### **BAB III : Analisis dan Rancangan Sistem**

Isi dari bab ini adalah sekilas tentang objek, analisa, macam analisis yang dilakukan seperti analisis biaya dan manfaat, perancangan sistem baik secara umum maupun rinci, rancangan input,output, Interface dan basis data.

### **BAB IV: Implementasi Sistem dan Pembahasan**

Bab ini akan dibahas implementasi sistem dan manual program.

### **BAB V : Penutup**

Bab ini akan berisi saran dan kesimpulan