

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi belakangan ini telah membawa pengaruh besar dalam kemajuan dunia pendidikan . Teknologi informasi di bidang pendidikan semakin terlihat jelas ketika adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional menuju ke arah pendidikan yang terbuka dengan hadirnya teknologi. Pergeseran pola pembelajaran tersebut mengakibatkan masyarakat sangat tergantung pada kebutuhan mendapatkan informasi dengan mudah dan cepat. Penerapan teknologi internet di bidang pendidikan akan sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan kualitas informasi dan pengetahuan siswa – siswi di sekolah.

Kebutuhan akan konsep belajar mengajar berbasis IT menjadi hal yang sudah tidak asing lagi . Konsep tersebut di kenal dengan *e-learning*, dengan *e-learning* ini dapat membawa pengaruh terjadinya proses perubahan ke bentuk digital baik isi maupun sistem nya. *E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar yang lebih efisien dan dapat mempermudah mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

Pembelajaran di SMP Negeri 2 Krembung saat ini masih menggunakan sistem konvensional dengan hanya mengandalkan pembelajaran melalui tatap muka di kelas. Dengan memanfaatkan *e-*

learning sebagai media pembelajaran , diharapkan sebagai pelengkap yang menggabungkan antara pembelajaran konvensional melalui tatap muka di dalam kelas dengan sistem pembelajaran secara online melalui *e-learning* sehingga akan membantu siswa melakukan pendalaman materi tidak hanya di dalam kelas dengan tatap muka dengan guru, melainkan dapat dilakukan saat diluar jam pelajaran dan bisa dimanapun selama terkoneksi dengan jaringan internet tanpa ada batasan waktu dan ruang.

Oleh sebab itu, dalam skripsi ini penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Perancangan Sistem Informasi E-learning pada SMP Negeri 2 Krembung”**. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan bisa mengoptimalkan proses pembelajaran dan penyampain informasi di SMP Negeri 2 Krembung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas, maka dapat di ambil rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan penelitian adalah **“Bagaimana membangun sistem informasi e-learning pada SMP Negeri 2 Krembung?”**.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan tidak menyinggung dari pokok permasalahan mengenai e-learning, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sistem login hanya dapat digunakan oleh admin, guru , dan siswa.

2. Pada bagian e-learning menyediakan fitur download dan upload materi.
3. Guru dapat mengunggah, menghapus, dan mengedit materi atau modul di dalam e-learning.
4. *E-learning* hanya dapat di akses oleh guru dan siswa SMP Negeri 2 Krembung.
5. Siswa yang telah memiliki akun dapat mengunduh materi, soal, dan nilai yang telah di unggah oleh guru di *e-learning*.
6. Admin dapat menambah, mengedit, menghapus data guru dan siswa.
7. Pengembangan penelitian ini hanya sampai tahap uji coba.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulis merancang sistem informasi *e-learning* pada SMP Negeri 2 Krembung sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sistem e-learning untuk e-learning murid sebagai media belajar online berbasis web.
2. Mengetahui cara mengimplementasikan rancangan sistem aplikasi e-learning berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. Bagi sekolah

Untuk sarana mempermudah proses pembelajaran bagi siswa dan guru SMP Negeri 2 Krebung.

b. Bagi peneliti

Untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan peneliti dalam membuat dan mengimplementasikan *website e-learning*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Meninjau langsung dan melakukan pengamatan di SMP 2 untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

2. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan mencari referensi buku yang berkaitan dengan tema untuk menunjang penelitian tentang objek yang diteliti.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan di buat untuk penelitian. Analisis PIECES adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi suatu instansi atau perusahaan. Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap *Performance* (kinerja), *Information* (informasi), *Economy* (Ekonomi), *Control* (Kontrol), *Efficiency* (efisiensi), dan *Service* (pelayanan). Tahapan yang akan dilakukan adalah metode analisis kebutuhan untuk mengetahui yang dibutuhkan sistem

untuk proses pembuatannya baik fungsional maupun non fungsional, serta analisis kelayakan untuk memastikan proyek tersebut bisa diteruskan dan menjadi proyek yang menguntungkan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan digunakan dalam tahapan perancangan sebagai berikut :

1. Pembuatan Data Flow Diagram (DFD)
2. Pembuatan rancangan basis data
3. Pembuatan rancangan user interface

Metode ini digunakan dalam merancang *E-learning* untuk sistem yang akan dibuat.

1.6.4 Metode Testing

Pada penelitian ini metode testing yang akan digunakan yaitu *Black Box Testing* dan *White Box Testing* . Metode testing tersebut digunakan untuk menentukan seberapa baik sistem tersebut apakah sudah memenuhi kriteria kinerja.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah dan mengapa penelitian ini dilakukan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, batasan

masalah, menentukan maksud dan tujuan penelitian , manfaat penelitian , metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tentang teori-teori yang dipakai dalam mendukung penelitian , yang dapat dijadikan dasar untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai nlandasan dalam melakukan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang tujuan umum objek penelitian , analisis permasalahan , usulan pemecahan masalah , perancangan aplikasi, serta rancangan basis data dan rancangan interface.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah selesai dikerjakan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir serta testing.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan sistem yang dibuat agar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi bahan-bahan yang menjadi acuan atau referensi dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip dari buku , jurnal , dan internet.