

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*E-Learning* merupakan suatu jenis belajar-mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lainnya [1]. *E-learning* meniadakan batasan ruang dan waktu dan memungkinkan para siswa untuk aktif mencari materi dan bahan pembelajaran secara mandiri. Dengan fasilitas *e-learning*, guru dan murid bisa berinteraksi tanpa harus terbatas pada waktu pertemuan kelas. Pola pembelajaran siswa yang masih berfokus pada *text book* dan guru sebagai sumber acuan materi mulai berubah menjadi berfokus pada siswa dengan sumber materi dan bahan pembelajaran yang *up-to-date*. Siswa tidak terpaku lagi pada *text book* dan bisa mendapat banyak sekali materi yang terbaru dan guru menjadi fasilitator pembelajaran. Hal ini tidak hanya menguntungkan para siswa, tapi juga para guru dan sekolah karena pemanfaatan sumber daya manusia akan terpacu secara maksimal [2].

Selama ini proses pembelajaran di MTs AL MUSLIHUN masih memberlakukan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud di sini adalah pembelajaran yang penyampaian materinya diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar. Misalnya *powerpoint* atau tanpa media pembelajaran kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang terbatas.

Dengan adanya media pembelajaran *E-Learning* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat siswa, serta dapat mempertinggi

proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Hal ini dikarenakan *E-Learning* menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran.

Untuk dapat mengatasi permasalahan di atas perlu dibuat aplikasi yang dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran sehingga dapat mendukung proses pembelajaran. Dengan harapan guru dapat mengupload materi pembelajaran yang dapat di unduh oleh siswa setiap saat siswa dapat mengumpulkan melalui media yang disediakan. Selain itu tugas ulangan harian siswa dapat menyelesaikan tepat waktu dan mengetahui langsung nilai dari soal yang telah dibuat oleh guru.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka perlu dibangun sistem aplikasi *E-Learning* di MTs AL MUSLIHUN Bina Tani dan menuliskan laporan berupa skripsi dengan judul "**Optimasi Web Sekolah MTs AL MUSLIHUN Bina Tani Dengan Sistem E-Learning**".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan:

1. Bagaimana membangun *E-Learning* guna mendukung proses belajar mengajar?
2. Bagaimana meningkatkan transfer ilmu pada proses pembelajaran dengan *E-Learning*?

### 1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang dibahas sangat luas agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang ditentukan, maka diperlukan suatu pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Program aplikasi digunakan untuk kepentingan MTs AL MUSLIHUN Bina Tani
2. Proses yang terdapat dalam aplikasi ini diantaranya mengolah data materi, mengolah data soal, mengolah data jawaban, mengolah data kuis, mengolah data pengajar, mengolah data siswa.
3. Aplikasi ini menyediakan ujian online (kuis) sehingga pengguna (siswa) dapat mengetahui langsung nilai yang didapatkan.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pengajaran terutama dalam pembelajaran berbasis komputer di MTs AL MUSLIHUN Bina Tani

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan yang akan dicapai adalah :

1. Membantu dan memberikan kemudahan terhadap pengguna dalam pembelajaran dengan materi yang terarah sebagai media pembelajaran berbasis internet.
2. Memudahkan para siswa mendapatkan materi pembelajaran yang dibutuhkan
3. Mempermudah para siswa memahami materi pembelajaran yang dipelajari.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a. Sebagai syarat kelulusan program studi Strata I jurusan sistem informasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).
- b. Penerapan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh saat kuliah.

2. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

- a. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi maupun aplikasi *e-learning* MTs AL MUSLIHUN Bina Tani Berbasis Web.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

#### 1.6.1.1 Metode Observasi

Survei atau pengamatan langsung ke dalam lingkungan sekolah MTs AL MUSLIHUN Bina Tani.

#### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru yang terkait dengan *e-learning* MTs AL MUSLIHUN Bina Tani secara langsung.

### 1.6.2 Metode Analisis

Penelitian ini menggunakan analisis PIECES, dengan menganalisis Kinerja (*Performance*), Informasi (*Information*), Ekonomi (*Economy*), Kendali (*Control*), Efisiensi (*Efficiency*) dan Layanan (*Service*).

### 1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang akan dipakai dengan menggunakan tahapan perancangan sebagai berikut :

1. Pembuatan perancangan basis data
2. Pembuatan flowchart
3. Pembuatan Data Flow Diagram (DFD)
4. Pembuatan Entity Relationship Diagram (ERD)
5. Pembuatan rancangan user interface

### 1.6.4 Metode Testing

Pada penelitian ini metode yang digunakan yaitu *Black Box Testing* dan *White Box Testing*. Metode testing tersebut digunakan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan topik, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang

digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi tersebut.

### **BAB 3 : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini.

### **BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat dari aplikasi ini.

### **BAB 5 : PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan mengenai hasil rancangan sistem yang telah dibuat dan disertai dengan saran yang diberikan oleh penulis apabila aplikasi ini ingin dikembangkan lebih lanjut.

