

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan salah satu lembaga yang bertanggung jawab terhadap pembentukan karakter, karena kontribusi dan peran guru disini sangat dominan. Tujuan utama pendidikan adalah menghasilkan kepribadian manusia yang matang secara intelektual, emosional, dan spiritual. Sekolah sebagai lembaga memiliki tanggung jawab moral untuk mendidik anak menjadi pintar dan cerdas sesuai dengan harapan orang tua dan masyarakat.[1]

SMK Negeri 1 Panjatan merupakan salah satu sekolah yang berfokus pada bidang kimia dan kegiatan belajar mengajar sepenuhnya masih dilakukan didalam kelas. Proses pembelajarannya meliputi guru menjelaskan materi dan siswa mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru. Proses pembelajaran yang dilakukan didalam kelas masih terbatas oleh waktu dimana setiap mata pelajaran hanya 45 menit/mata pelajaran. Oleh karena itu materi yang diberikan guru kepada siswa kurang maksimal karena perbedaan daya tangkap setiap siswa. Sehingga tak jarang siswa yang ingin mempelajari kembali pelajaran yang didapat disekolah. Namun karena keterbatasan waktu dan pemahaman siswa yang berbeda beda sehingga siswa mengalami kesulitan apabila harus mengunggu pertemuan dikelas selain itu kebanyakan setiap pertemuan membahas bebe pelajaran yang lain.

E-learning dapat digunakan untuk pembelajaran jarakjauh maupun untuk melengkapi kekurangan dari kegiatan belajar mengajar didalam kelas.melihat

pemasalahan yang ada pada SMK Negeri 1 Panjatan yang masih menggunakan metode pembelajaran didalam kelas dan keterbatasan guru menerangkan materi sehingga *e-learning* dipandang dapat mengurangi permasalahan pengajaran yang masih menggunakan kegiatan belajar mengajar didalam kelas dan sebagai media pembelajaran oleh siswa dengan cara memfasilitasi materi yang diupload oleh guru untuk mempermudah siswa dalam belajar tanpa menunggu pertemuan selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis ingin membuat aplikasi pembelajaran *e-learning* sebagai media pendukung pembelajaran pada SMK Negeri 1 Panjatan untuk melengkapi kekurangan dari konsep pembelajaran didalam kelas selain itu juga sebagai wadah untuk menampung materi dan soal-soal latihan yang menjadi bahan pelajaran dengan fitur mengupload dan mendownload materi yang berupa dokumen, memiliki form konsultasi antara siswa dan guru, dapat melihat jadwal pelajaran, agenda sekolah dan berita terbaru yang terdapat di sekolah, di harapkan dengan adanya aplikasi *e-learning* pada SMK Negeri 1 Panjatan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara merancang *E-learning* untuk mendukung kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Panjatan?

- 2) Bagaimana cara membuat *E-learning* berbasis web pada SMK Negeri 1 Panjatan?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini perlunya di berikan pembatasan atau ruang lingkup pembahasan. Adapun batasan-batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. *E-learning* SMK Negeri 1 Panjatan terdiri dari dua *user* yaitu *user* untuk guru dan *user* untuk siswa, untuk *user* guru terdapat fitur *upload* materi, *upload* nilai, *upload* soal, loker, konsultasi, sedangkan untuk *user* siswa terdapat fitur *download* materi, *download* nilai, *download* soal, loker, dan konsultasi.
2. Di dalam *E-learning* terdapat Sub Bar untuk melihat daftar lowongan pekerjaan dan melihat daftar guru.
3. *E-learning* yang akan di bangun juga terdapat fitur konsultasi yang dimana siswa dan guru dapat bertanya secara langsung dan *private* tanpa terbatas pada mata pelajaran.
4. *E-learning* berbasis web ini di bangun menggunakan *framework* dengan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database, dan Apache untuk web server sedangkan aplikasi pendukung lainnya yaitu Adobe CS5, Photoshop, serta Google Chrom sebagai web browser.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mendiskripsikan cara merancang *E-learning* untuk mendukung kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Panjatan.
2. Mendiskripsikan cara membuat *E-learning* berbasis web pada SMK Negeri 1 Panjatan.
3. Syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 (S1) di jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

Bagi penulis

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada jenjang Strata 1
2. Menerapkan ilmu serta teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan untuk persiapan dunia kerja.

Bagi SMK Negeri 1 Panjatan

1. Mendapatkan pengetahuan baru tentang *E-learning*.
2. Membantu mengoptimalkan proses pembelajaran serta mempermudah transfer ilmu pengetahuan kepada siswa.
3. Mendorong siswa untuk lebih mandiri dan aktif dalam belajar.

Bagi masyarakat

1. Referensi dalam perancangan dan pembuatan aplikasi *E-learning* berbasis Web.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data antara lain :

1. Metode Pustaka/literatur

Pustaka/literatur yaitu studi yang dilakukan dengan cara mencari dan membaca literature karya-karya ilmiah sebagai referensi, serta artikel-artikel yang berkaitan dengan topik skripsi sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

2. Metode interview

Metode interview merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak - pihak yang berkaitan dengan obyek penelitian untuk mendapatkan informasi yang relevan.

3. Metode observasi

Metode observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari 5 bab, berikut representasi secara umum dari setiap bab :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Landasan teori memuat teori-teori yang dijadikan landasan dalam penelitian ini. Teori tersebut diantaranya yaitu teori yang berkaitan dengan proses pembuatan web, konsep dasar basis data, teori dan alur sistem yang diperoleh melalui studi pustaka.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis dan perancangan berisi tentang paparan hasil analisis awal untuk keperluan pembuatan aplikasi serta cara kerja aplikasi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV membahas tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Penutup membahas tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran yang diberikan oleh penulis untuk pembaca dan peneliti selanjutnya.