

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi saat ini sudah berkembang cukup pesat dan membawa banyak pengaruh bagi kehidupan manusia. Salah satunya teknologi pada bidang pendidikan yang berpengaruh dalam proses pembelajaran disekolah maupun diluar sekolah. Teknologi yang digunakan yaitu pembelajaran secara elektronik.

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang meresahkan manusia. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Pemerintah Indonesia mengupayakan agar proses pembelajaran tetap terlaksana maka membuat kebijakan yang dimuat dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus D/Sease (Covid- 19). Kebijakan tersebut memuat Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.

Semua sekolah menerapkan pembelajaran daring, salah satunya adalah SMK Negeri 1 Pedan. SMK Negeri 1 Pedan pada awalnya masih menggunakan metode konvensional yang kegiatan belajarnya hanya dalam kelas secara tatap muka pada waktu dan tempat yang sama dengan terpaksa menerapkan

pembelajaran daring. Metode yang digunakan pada pembelajaran daring yaitu siswa menerima tugas dan mengumpulkan tugas melalui *Email* atau *Group WhatApps* dan *classroom*. Namun metode tersebut kurang maksimal karena materi dari guru dapat hilang dan adanya masalah di aplikasi tersebut.

Berdasarkan kondisi yang telah dipaparkan maka peneliti merancang aplikasi *E-Learning* untuk mengoptimalkan pembelajaran di SMK Negeri 1 Pedan pada masa pandemi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana agar proses belajar mengajar pada SMK Negeri 1 Pedan Klaten dapat menghemat waktu dan mempermudah pembelajaran secara daring ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Sistem ini akan dibangun berupa laman web
- b) Pengaturan hak akses kepada setiap user. Seperti hak Admin, Guru dan Siswa

1.4 Tujuan Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tujuan antara lain :

- a) Menghasilkan sistem informasi e-learning berbasis website yang dapat memberikan informasi tentang sekolah.

- b) Dapat mempermudah siswa untuk mendapatkan materi tambahan.
- c) Dapat mempermudah guru menyampaikan latihan soal jika guru yang bersangkutan berhalangan hadir dikelas.
- d) Dapat mengumpulkan tugas siswa secara online.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan kemampuan secara nyata dari apa yang telah diteliti di lapangan khususnya tentang pemrograman web di internet.

B. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan tugas akhir khususnya Fakultas Ilmu Komputer yang diharapkan bisa sebagai referensi bagi mahasiswa.

C. Bagi SMK Negeri 1 Pedan,

- a. Mempermudah dan mengoptimalkan proses pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru dan siswa ketika pandemi.
- b. Dapat digunakan oleh guru apabila guru berhalangan hadir.

1.6 Metode Penelitian

Setiap mengadakan pembahasan maka tidak terlepas dari berbagai masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan. Agar lebih praktis digunakan metode ilmiah sehingga dapat diperoleh jalan keluar yang baik, efektif serta mudah dilaksanakan:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Pengamatan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung pada objek penelitian. Yang dalam hal ini adalah pihak umum di SMK Negeri 1 Pedan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang berkaitan agar mendapatkan informasi dan data-data mengenai proses kegiatan pembelajaran yang akan digunakan untuk merancang system.

1.6.1.3 Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mempelajari jurnal, artikel, buku, maupun situs internet untuk memperoleh informasi dan dapat memberikan referensi yang berkaitan dengan skripsi ini dan berkaitan dengan sistem *e-learning* untuk perancangan aplikasi yang sesuai untuk menunjang tujuan penelitian.

1.6.1.4 Metode Kuisioner

Metode kuisioner yang terdiri dari rangkaian pertanyaan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Kuesioner dapat dianggap sebagai wawancara tertulis. Cara ini dapat dilakukan dengan menggunakan google form. Untuk mendapatkan hasil responden.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan untuk mengidentifikasi sistem ini adalah Analisis SWOT. SWOT adalah singkatan dari Strengths (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunities (peluang), Threats (tantangan). Analisa SWOT adalah alat yang digunakan untuk mengidentifikasi isu-isu internal dan eksternal yang mempengaruhi kemampuan kita dalam memasarkan produk.

1.6.3 Perancangan Sistem

Metode Perancangan sistem yang digunakan adalah metode perancangan terstruktur. Metode perancangan terstruktur adalah sebuah metode perancangan yang digunakan dengan mengidentifikasi sistem yang akan dirancang secara rinci menggunakan model *flowchart* untuk menggambarkan proses, DFD (*Data Flow Diagram*) menggambarkan aliran data dari sebuah sistem dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai gambaran relasi antar entitas untuk mendapatkan struktur tabel *database* yang ideal.

1.6.4 Implementasi

Tahapan ini merupakan proses Tahapan implementasi sistem yang mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk sistem secara keseluruhan dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai manajemen basis datanya.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab yang

masing- masing akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang mendasari penyusunan laporan dan perangkat lunak yang digunakan. Landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis, rancangan implementasi, dan proses pembuatan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum implementasi hasil uji coba program sistem pendukung keputusan, spesifikasi, prosedur operasional, teknis penggunaan sistem serta software dan hardware dalam menjalankan sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk kemajuan dan keperluan pengembangan penelitian yang akan datang.