

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SMP Negeri 1 Pangkalan Banteng merupakan salah satu lembaga pendidikan di Indonesia. Sekolah ini juga cukup banyak diminati oleh para calon siswa di daerah Kalimantan Tengah terutama di Kecamatan Pangkalan Banteng khususnya. Untuk mendukung proses pengelolaan dan memfasilitasi penyebaran informasi dibutuhkan sebuah sistem pendukung, dengan adanya sistem *e-Learning* diharapkan dapat membantu siswa lebih mudah mengakses sebuah materi pelajaran secara *online*.

Sistem belajar mengajar yang dilakukan di SMP Negeri 1 Pangkalan Banteng yang bersifat konvensional dapat didukung dengan adanya media *website e-Learning*. Dengan adanya *e-Learning* guru dapat memberikan tugas secara *online* dan pengumpulannya dapat langsung secara *online*. Dukungan kemudahan ini dapat dilakukan beriringan dengan proses belajar yang konvensional.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat tidak menutup kemungkinan untuk membuat sebuah media pendukung untuk mempermudah proses belajar mengajar salah satunya yang di sebut *e-Learning*.

E-Learning adalah suatu metode yang memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih fleksibel dengan menggunakan media elektronik. *e-Learning* memiliki berbagai persamaan istilah. Di antaranya adalah *online learning, internet learning, networked learning, virtual learning, dan distance*

learning (pembelajaran jarak jauh). Walau demikian, semuanya memiliki makna yang sama, yaitu proses pembelajaran dimana peserta belajar berada jauh dari pengajar. Selain itu, terdapat penggunaan suatu bentuk teknologi elektronik sebagai media pembelajaran.

Perkembangan *e-Learning* memang tidak dapat dipisahkan dari teknologi internet yang mengalami perkembangan yang pesat. Internet merupakan media yang sangat berpengaruh dalam proses kinerja *e-Learning*. Dengan internet, pembelajaran *online* dapat berlangsung. internet sebagai media penghubung antara guru dan siswa yang melakukan pembelajaran jarak jauh, maka *e-Learning* sebagai alat bantu pembelajaran menjadi semakin banyak diminati.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis SWOT yaitu kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka dalam laporan ini dapat dirumuskan masalah adalah Bagaimana membuat *website e-Learning* pada SMPN 1 Pangkalan Banteng yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar dan sebagai wadah penyampaian informasi sekolah, baik untuk guru, siswa, maupun masyarakat pada umumnya.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis dalam penelitian ini, perlu dibuat suatu batasan masalah agar penelitian pada persoalan yang dihadapi dapat terarah dan dicari

pemecahan masalah yang optimal dan tepat guna. Dalam rancangan pembuatan skripsi ini maka dibutuhkan batasan-batasan masalah, antara lain :

- a. Perancangan sistem ini hanya membahas tentang *e-Learning*.
- b. Pembuatan *website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dari pemahaman latar belakang dan rumusan masalah dapat dikemukakan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi penulis, Sebagai syarat kelulusan Strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta serta untuk menerapkan ilmu yang telah didapat pada saat kuliah ke dalam implementasi sebuah *website e-Learning*.
- b. Bagi SMP Negeri 1 Pangkalan Banteng, dengan dirancangnya sistem pembelajaran menggunakan sistem *e-Learning* ini diharapkan dapat mempermudah dalam proses belajar mengajar.
- c. Bagi pihak akademik, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagaimana mestinya untuk referensi bagi pihak yang melakukan penelitian sejenis serta dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk memperkaya ilmu pengetahuan dari hasil penelitian.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Setiap penelitian yang dilakukan memiliki kegunaan serta tujuan tertentu. Tujuan metode ini untuk menjawab permasalahan yang diperlukan. Ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan informasi, antara lain :

a) Metode Observasi (*Observation*)

Melakukan penelitian secara langsung pada objek yaitu SMP Negeri 1 Pangkalan Banteng.

b) Metode Studi Pustaka (*Library*)

Studi pustaka digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan dengan membaca, meringkas, mengutip dari buku baik koleksi pribadi maupun koleksi perpustakaan.

c) Metode Wawancara (*Interview*)

Melakukan tanya jawab atau wawancara langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

d) Metode Kearsipan (*Documentation*)

Melakukan pengumpulan data dan informasi secara langsung yang berupa data arsip yang disediakan di tempat penelitian.

1.5.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah-masalah atau kelemahan-kelemahan, Dalam tahap analisis menggunakan metode SWOT. Analisis SWOT adalah instrument perancangan strategi yang klasik. Dengan menggunakan kerangka kerja *Strengths, Weaknesses, Opportunities* dan *Threats*, instrument ini memberikan cara sederhana untuk memperkirakan cara terbaik untuk melaksanakan sebuah strategi. Instrumen ini menolong para perencana apa yang bisa dicapai, dan hal-hal apa saja yang perlu diperhatikan.

a. Kekuatan (*Strengths*)

Sebuah kekuatan perusahaan adalah sumber daya dan kemampuan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan *competitive advantage*.

b. Kelemahan (*Weaknesses*)

Kelemahan adalah sesuatu yang menyebabkan satu perusahaan kalah bersaing dengan perusahaan lain. Dalam beberapa kasus, kelemahan bagi satu perusahaan mungkin merupakan suatu kekuatan bagi perusahaan lainnya.

c. Peluang (*Opportunities*)

Analisis lingkungan eksternal dapat membuahkan peluang baru bagi sebuah perusahaan untuk meraih keuntungan dan pertumbuhan.

d. Ancaman (*Threats*)

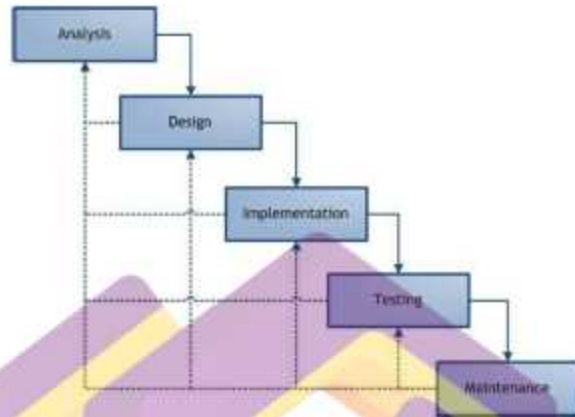
Perubahan dalam lingkungan eksternal juga dapat menghadirkan ancaman bagi perusahaan.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan, yaitu menggambarkan rancangan sistem. Pada proses ini dilakukan sebuah desain untuk memecahkan masalah. Tahap desain akan sangat menentukan seperti apa sistem akan berfungsi. Kesalahan desain akan mengakibatkan kegagalan penyelesaian masalah oleh sistem komputer. Desain selalu berkaitan dengan analisis sistem. Dengan demikian, analisis dan desain sistem informasi (ANSI) bisa didefinisikan sebagai proses bagaimana memahami dan menspesifikasi dengan detail apa yang harus dilakukan sistem sesuai perancangan.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam proses-proses pengembangan sistem memiliki sejumlah urutan yang berbeda-beda. Tetapi semuanya akan mengacu pada proses-proses standar antara lain analisis, desain, implementasi dan pemeliharaan. Pada perkembangannya, proses-proses standar menjadi sebuah metode yang dikenal dengan nama *Systems Development Life Cycle* (SDLC) yang merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. Agar dapat mengumpulkan data dan informasi dengan tepat sehingga didapat gambaran umum terhadap sistem yang akan dibuat, maka akan menggunakan skema pengembangan SDLC dengan metode pengembangan sistem *waterfall*. Adapun alur dari metode pengembangan perangkat lunak dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Waterfall Diagram (Youssef Bassil,2011)

1.5.5 Metode Testng

Beberapa *test-case* harus dilaksanakan dengan beberapa perbedaan strategi transaksi, query, atau jalur navigasi yang mewakili pengguna sistem. Metode testing, yaitu menguji hasil kode program yang telah dihasilkan dari tahapan desain fisik. Tujuan pengujian dari sisi pengembang sistem, harus dijamin kode program yang dibuat dari kesalahan sintaks maupun logika. Menguji apakah sistem yang dibuat sudah berjalan sesuai fungsinya, dalam tahap ini penguji menggunakan *Black box testing*, *White box testing* dan *Integration testing*.

1.5.6 Metode Implementasi

Implementasi, yaitu bagaimana rancangan sistem diimplementasikan ke program. Kegiatan implementasi dilakukan berdasarkan kegiatan yang sudah

direncanakan dalam rencana implementasi. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan implementasi adalah sebagai berikut :

- a. Pemilihan dan pelatihan personel.
- b. Pemilihan tempat dan instalasi perangkat lunak dan perangkat keras.
- c. Pemrograman dan pengujian program.
- d. Pengujian sistem.
- e. Konversi sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulis skripsi ini terdiri dari 5 bab. Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dari hasil studi pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai landasan dasar penelitian.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis masalah, rancangan implementasi, dan proses pembuatan sistem.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perancangan sistem dan implementasinya. Perancangan sistem menggunakan Flowchart, DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Implementasi menggunakan MySQL yang merupakan *Database Management System* dan bahasa pemrograman PHP.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian serta rangkaian sistem, dan juga berisi saran yang perlu diambil dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan sistem.

