

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

E-learning atau *electronic learning* merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Perkembangan teknologi yang sangat maju di era modern dan globalisasi memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara cepat dan efisien. Perkembangan teknologi sudah banyak memberi pengaruh terhadap cara hidup kita, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dengan penggunaan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, perguruan tinggi, dan tempat – tempat kursus sudah mulai menggunakan konsep seperti ini. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk menggantikan metode pembelajaran tradisional, salah satunya adalah konsep *e-learning*. *E-learning* dapat digunakan sebagai alternatif atas permasalahan dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap maupun pengganti atas kegiatan pembelajaran yang sudah ada.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu jalur pendidikan formal tingkat menengah yang bertujuan untuk menyiapkan tenaga kerja yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap sesuai dengan sifat spesialis kejuruan dan persyaratan dunia kerja dan dunia usaha. Upaya untuk menghadapi tantangan di dunia kerja dan dunia usaha agar mengetahui tenaga kerja dari negara lain, maka sangat perlu dikembangkan sikap profesional dalam bekerja.

SMK Sumatra 40 Bandung merupakan salah satu tempat para pelajar untuk menuntut ilmu serta kegiatan ekstrakurikuler, SMK Sumatra 40 Bandung ini berdiri sejak tahun 2008, selain belajar disini pun memberikan layanan ekstrakurikuler dalam rangka membentuk karakter dan mengembangkan bakat, minat dan potensi siswa. Sebagai tempat belajar murid membutuhkan suatu sistem informasi untuk bisa menyampaikan informasi dengan bertujuan mempermudah guru dalam memberikan materi dan tugas terhadap murid.

Permasalahan yang dimiliki oleh SMK Sumatra 40 Bandung adalah metode pembelajaran yang masih manual, yaitu proses pembelajaran hanya terjadi jika guru dan siswa berada dalam satu ruangan kelas, selain itu dikarenakan waktu yang tersedia disekolah sangat terbatas, siswa pun tidak punya cukup waktu untuk berdiskusi ataupun *sharing* materi dengan guru yang bersangkutan. Selain itu, sistem pengumpulan tugas serta latihan soal yang masih dalam bentuk lembaran kertas yang mudah tercecer dan rentan kerusakan/kehilangan, dan siswa yang berhalangan hadir tidak dapat mengumpulkan tugas tepat waktu. Lalu, sistem ulangan harian yang masih konvensional, dilakukan secara serentak didalam kelas pada jam yang ditentukan, sehingga siswa yang berhalangan hadir tidak dapat mengikuti proses ulangan harian tersebut.

Untuk itulah maka perlu dilakukan sebuah penelitian atau perlunya menentukan tempat studi kasus, dan penelitian atau studi kasus dilakukan di sekolah SMK Sumatra 40 karena Sekolah Menengah Kejuruan tersebut dirasa bisa mewakili siswa – siswa, dan juga dikarenakan Sekolah Menengah Kejuruan mempunyai program sekolah untuk

lebih mempermudah siswa – siswa mengambil materi yang akan digunakan di sekolah.

Melihat dari latar belakang dan permasalahan yang ada maka penulis melakukan penelitian dan menetapkan judul “SISTEM INFORMASI E-LEARNING DI SMK SUMATRA 40 BANDUNG” .

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis mengidentifikasi masalah masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya sistem yang memberikan akses kepada siswa untuk memberikan materi secara *online* yang dapat di akses dimanapun.
2. Belum adanya sistem yang memberikan akses kepada siswa untuk melakukan tugas secara *online* yang dapat diakses dimanapun.
3. Belum adanya sistem yang memberikan akses kepada siswa untuk melakukan latihan soal (ulangan harian) secara *online* yang dapat di akses dimanapun.
4. Belum adanya sistem yang memberikan akses kepada siswa untuk melakukan ujian uts dan ujian uas secara *online* di laboratorium.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah dijelaskan yaitu:

1. Bagaimana sistem pembelajaran di SMK Sumatra 40 Bandung?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi berbasis web untuk SMK Sumatra 40 Bandung?

3. Bagaimana pengujian sistem informasi e-learning berbasis web di SMK Sumatra 40 Bandung
4. Bagaimana penerapan/implementasi dari sistem informasi e-learning berbasis web di SMK Sumatra 40 Bandung?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat Sistem Informasi e – learning untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan materi secara maksimal.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem pembelajaran yang sedang berjalan di SMK Sumatra 40 Bandung..
2. Untuk merancang sistem informasi *e-learning* berbasis *web*.
3. Untuk menguji sistem informasi *e-learning* berbasis *web*.
4. Untuk implementasi/melaksanakan sistem informasi *e-learning* berbasis *web*

1.4 . Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan berguna antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
Berdasarkan aspeknya penulis berharap analisis ini berguna untuk perkembangan sekolah selanjutnya dimana *e-learning* berbasis web ini dapat di kelola dengan baik sehingga bisa membantu sekolah ketika melakukan pembelajaran.
2. Manfaat Praktis

Berdasarkan aspek praktis ini juga bisa dijadikan bahan penelitian selanjutnya untuk masalah yang lebih relevan.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat dengan tujuan agar ruang lingkup kajian yang ada dalam penelitian ini lebih terarah pada pokok permasalahan. Ruang lingkup tersebut yang berhubungan dengan system belajar mengajar di SMK Sumatra 40 Bandung seperti:

1. Sistem Informasi berbasis web ini dapat diakses oleh admin, pengajar dan siswa.
2. Modul hanya dapat *upload* materi, tugas dan quis.
3. Admin sekolah dapat mengupdate informasi setiap adanya materi dan tugas baru.
4. Jawaban untuk fasilitas ujian uts, ujian uas hanya berupa pilihan ganda.
5. Input soal dan jawaban pada ujian uts, ujian uas hanya berupa teks dan gambar tidak bisa berupa video.
6. Tidak memfasilitasi laporan nilai akhir.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Adapun Sekolah Menengah Kejuruan yang menjadi objek penelitian adalah SMK Sumatra 40 yang berlokasi Jl. Pahlawan no.21 Bandung RT/RW 7/6, Ds/Kel Cihargeulis, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Prov. Jawa Barat.

1.6.2. Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian telah terjadwal dalam beberapa tahap dan disertai dengan lama waktu penelitian yang dibutuhkan. Adapun jadwal mengenai kegiatan yang penulis lakukan digambarkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Agustus 2018				September 2018				Oktober 2018				November 2018			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mendengarkan Pelanggan			■	■	■											
2.	Membangun, memperbaiki prototipe						■	■	■	■	■						
3.	Pelanggan menguji coba prototipe											■	■	■			

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Skripsi ini di bagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

1. BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian,kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

3. BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas Objek Penelitian, Metodologi Penelitian yang digunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan Analisis Sistem yang berjalan dan penjelasan sejarah singkat suatu perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan, tugas dan fungsi, deskripsi tugas, metode penelitian, desain penelitian dan jenis pengumpulan data primer dan sekunder, metode pendekatan dan metode pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan, serta evaluasi sistem yang berjalan.

4. BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah pembuatan aplikasi dari perancangan aplikasi, perancangan tampilan, tahap implementasi, dan pengujian.

5. BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab penutup berisikan kesimpulan dari hasil analisis penelitian dan saran yang dapat penulis berikan agar permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik.