

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang menjadi sorotan dunia, memberikan banyak sekali kontribusi pada perusahaan atau instansi maupun masyarakat yang merasakan dampak positif dari adanya teknologi ini, teknologi menjadi kebutuhan dalam berbagai bidang karena tujuan teknologi sendiri adalah solusi untuk masalah, meningkatkan kreatifitas dalam bidang apapun yang menjadikan keefektifan dan keefisienan dalam menjalankan pekerjaannya.

Dalam dunia pendidikan teknologi bukan lah hal yang tabu lagi, perkembangan teknologi terus menerus dikembangkan karena kebutuhan akan teknologi teruslah tinggi, mengenalkan teknologi pada siswa dapat menjadikan siswa tersebut melek akan pentingnya teknologi. Salah satu keberhasilan suatu negara dilihat dari majunya pendidikan dalam negara tersebut, cara belajar mengajar yang masih menggunakan sistem konvensional di harapkan berkembang dengan lebih interaktif dan kreatif, dengan di ikuti pailitas dan pemahaman akan teknologi yang artinya dibutuhkan suatu sistem yang bisa mengatasi kekurangan tersebut.

Proses belajar mengajar di SMK Angkasa 1 Margahayu yaitu dengan penyampaian materi yang di berikan oleh guru, dan para murid menyimak apa yang

guru jelaskan lalu mencatatnya di buku tulis, tetapi terkadang murid-murid pun kesulitan saat guru menerangkan terlalu cepat yang dampaknya murid-murid tersebut sulit untuk mengikuti pelajaran tersebut, saat guru berhalangan hadir para siswa akan tertinggal materi mata pelajaran tersebut.

Kesalahan persepsi pun sering terjadi pada saat pengumpulan tugas di karenakan salahnya penulisan pada saat menyalin tugas, kesalahan penulisan biasanya yang menjadikan kebingungan bagi para murid, quiz dilakukan 1 kali saat mau menjelang UTS, dan 1 kali menjelang UAS, sistemnya hampir sama dengan tugas tetapi quiz langsung mengerjakan di kelas tidak di kerjakan di rumah. Pada saat pelaksanaan UTS dan UAS, sistemnya sama pemberian soal dan lembar jawaban oleh para pengawas ujian satu persatu dari depan sampai kebelakang yang memakan waktu cukup banyak, saat selesai siswa akan mengumpulkan lembar jawaban dan lembar soal di meja pengawas, kekurangannya terkadang kertasnya tercecer atau jatuh. SMK Angkasa 1 Margahayu sudah fasilitas lab komputer yang cukup untuk pelaksanaan ujian.

Dari uraian latar belakang di atas maka dari itu untuk membantu disistem belajar mengajar yang ada di SMK Angkasa 1 Margahayu ini dibangunnya sebuah sistem pembelajaran yaitu “**SISTEM INFORMASI E-LEARNING DI SMK ANGKASA 1 MARGAHAYU BERBASIS WEB**”, yang di harapkan bisa membantu dalam belajar mengajar dan mengembangkan kemampuan dalam bidangnya masing-masing.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Materi yang di dapatkan hanya terfokus pada materi yang guru berikan di kelas
2. Pengumpulan tugas hanya terpaku pada pertemuan di kelas.
3. Kurangnya sarana pendukung bertukar pikiran siswa dengan guru.
4. Proses pembagian dan pengumpulan lembar jawaban ujian dan soal ujian sedikit menyita waktu.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah yang ada di SMK Angkasa 1 Margahayu tersebut peneliti dapat menyimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem belajar mengajar yang berjalan di SMK Angkasa 1 Margahayu
2. Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi *E-Learning* di SMK Angkasa 1 Margahayu.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi *E-Learning* di SMK Angkasa 1 Margahayu.
4. Bagaimana penerapan sistem informasi *E-Learning* di SMK Angkasa 1 Margahayu.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Pembuatan skripsi ini bermaksud untuk membangun system informasi berbasis web yaitu *E-Learning* yang di harapkan bisa membantu system belajar mengajar yang lebih efisien dan bisa membantu meningkatkan lagi kualitas belajar mengajar di SMK Angkasa 1 Margahayu ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari perancangan *E-Learning* ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem informasi belajar mengajar yang berjalan di SMK Angkasa 1 Margahayu
2. Untuk menganalisis dan merancang sistem informasi *E-Learning* di SMK Angkasa 1 Margahayu.
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi *E-Learning* di SMK Angkasa 1 Margahayu.
4. Untuk melakukan bagaimana penerapan sistem informasi *E-Learning* di SMK Angkasa 1 Margahayu

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis agar bisa menyelesaikan permasalahan praktis yang ada di suatu Lembaga atau suatu sekolah yang sedang peneliti lakukan sekarang. Kegunaan praktis sangat lah bermanfaat bagi suatu instansi pemerintah dan juga swasta dan instansi-instansi tersebut sudah mulai sadar akan manfaat yang di

berikan, dengan memanfaatkan penelitian juga pengembangan yang di masukan di dalam organisasi yang ada dalam instansi tersebut.

Dengan demikian peneliti mengharapkan manfaat dari hasil penelitian dan perancangan ini bagi instansi yang terkait sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan ilmu pengetahuan

Penulis harapkan penelitian ini bisa menjadikan kontribusi untuk perkembangan ilmu pembelajaran, system belajar mengajar dan juga bisa meningkatkan pembelajaran untuk kedepanya.

2. Untuk sekolah terkhususnya SMK Angkasa 1 Margahayu

Untuk referensi masukan agar lebih meningkatkan lagi mutu belajar mengajar dalam sekolah agar lebih memudahkan dan memper luas wawasan dalam penyampaian atau pun mendapatkan pembelajaran.

3. Untuk siswa siswi terkhususnya SMK Angkasa 1 Margahayu

Meningkatkan mutu belajar dan hasil pembelajaran untuk lebih luas lagi dalam mendapatkan informasi yang bermanfaat dan juga meningkatkan kebersamaan dalam siswa untuk mengembangkan wawasan yang luas.

4. Untuk guru terkhususnya SMK Angkasa 1 Margahayu

Untuk meningkatkan lagi pembelajaran juga mencari sumber refrensi untuk sumber penelitian guna meningkatkan inovasi pembelajaran dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

5. Untuk peneliti

Untuk sarana pengembangan diri, dan mengintegrasikan pengetahuan juga keterampilan

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Pengembangan Ilmu

Dari penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara teori dan juga praktek pada instansi atau lembaga guna untuk mengembangkan lagi system informasi yang ada agar lebih bermanfaat bagi semua pihak.

2. Bagi Peneliti

Bisa mengembangkan teori-teori yang ada dan menjadikannya perancangan yang di harapkan berguna bagi pemakainya, dan juga bisa menambah wawasan dengan mengembangkan system akademik yang ada yang di harapkan bisa berguna bagi instansi yang bersangkutan agar lebih bisa berkembang dalam teknologi dan juga mendapatkan hasil yang diharapkan.

3. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian yang penulis harapkan untuk peneliti lain bisa menjadi referensi juga perkembangan system informasi akademis agar bisa lebih berkembang dan menjadikan ini sebagai dasar acuan bagi yang membutuhkan.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah yang peneliti batasi dalam pembangunan system informasi *E-Learning* di SMK Angkasa 1 Margahayu ini sebagai berikut:

1. *E-Learning* yang penulis rancang ini hanya mengolah data untuk pembelajaran *online* nilai yang diberikan bersifat sementara tidak mutlak ketetapan nilai bisa diubah oleh guru sewaktu-waktu.
2. Data yang ada di *E-Learning* adalah informasi, data siswa, data guru, data mata pelajaran, data jurusan, data kelas, data tahun ajaran, data materi, data soal, dan data nilai.
3. Guru yang dapat mengirim materi dan menambahkan referensi tertulis pada materi yang bersangkutan.
4. Siswa hanya mengirimkan tugas, kuis dan mengerjakan ujian pada guru yang bersangkutan
5. Hanya mendapat materi, tugas, kuis, dan ujian.
6. Yang menggunakan atau mengakses sistem informasi *E-Learning* ini hanya admin/ gurun, juga siswa SMK Angkasa 1 Margahayu.

1.6. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi SMK Angkasa 1 Margahayu bertempat di Jl. Hercules IV No. 01, Lanud Sulaeman, Sulaiman, Margahayu, Sulaiman, Margahayu, Bandung, Jawa Barat 40229. Ada pun waktu pelaksanaan penelitian yaitu selama kurang lebih selama 3 bulan. Terhitung dari tanggal 3 april sampai dengan sampai selesai.

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Maret 2018				April 2018				Mei 2018				Juni 2018			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data																
	1. Wawancara	■		■				■	■		■	■					
	2. Observasi	■		■				■	■		■	■					
2.	Proses pembuatan / memperbaiki mock- up																
	1. Perancangan prosedur							■	■		■	■		■	■	■	
	2. Perancangan basis data							■	■		■	■		■	■	■	
	3. Desain dan coding							■	■		■	■		■	■	■	

3.	Pemilik melihat / menguji mock-up																						
	1. Menguji sistem																						
	2. Mengevaluasi sistem																						

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan di peruntukan agar penyajian dari laporan skripsi tentang perancangan aplikasi *E-Learning* ini sebagai arahannya. Laporan skripsi ini di susun dari bab 1 sampai dengan bab 5 dengan susunan sebagai berikut di jelaskan di bawah:

BAB I. PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang dasar-dasar masalah yang akan di jelaskan pada bab berikutnya. Meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Berisikan penjelasan tentang teori- teori yang membantu perancangan serta menjadikan acuan dalam pembuatan sistem, bertujuan sistem yang dibuat sesuai dengan acuan yang ada.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Menjelaskan analisis sistem informasi yang sedang berjalan dan sistem informasi yang akan dikembangkan oleh peneliti.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil yang telah dianalisis dan dirancang juga pengujian dengan cara-cara yang sesuai berdasarkan tujuan penelitian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berikan kesimpulan analisis, juga saran bagi perbaikan sistem guna pengembangan sistem yang telah dibuat.