

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah sebuah sistem yang sangat penting dalam peningkatan kualitas hidup anak bangsa, pendidikan harus sangat dinomor satukan demi meningkatkan kemandirian bangsa ini. Selain dari sistem pendidikan, struktur atau aparatur pendidikan turut berperan serta dalam peningkatan kualitas pendidikan dari mulai kepala sekolah, guru, tata usaha, administrasi, staf perpustakaan, staf keamanan, dan aparatur lainnya, namun pada akhirnya kualitas sekolah itu dapat dilihat dari seberapa besar kualitas murid-muridnya.

Murid adalah aset terbesar dalam institusi pendidikan dan aset terbesar bagi seorang murid adalah ilmu yang dimilikinya, banyaknya ilmu dan wawasan murid dapat menggambarkan seberapa besar kualitas yang ia dapatkan dari sistem yang ada di sekolah. Sistem ini berkaitan dengan strategi penyampaian informasi (Metode pembelajaran), pengembangan pribadi siswa (Ekstrakurikuler), hingga pembentukan karakter siswa (keagamaan / bimbingan konseling).

Ilmu adalah modal paling berharga yang dapat digunakan oleh murid untuk meraih cita-citanya, biasanya ilmu tersebut disampaikan oleh seorang guru, namun tentu saja satu orang guru belum cukup untuk menyampaikan begitu banyak pelajaran kepada siswa, karena biasanya seorang guru hanya memberikan pelajaran pada satu mata pelajaran atau paling banyak satu tema pelajaran. Selain materi yang disampaikan

oleh guru, murid juga perlu dibantu oleh alat bantu pengajar seperti buku ataupun alat pengajar lain diluar kelas, seperti ekstrakurikuler, les, *study tour*, hingga media pembelajaran lain seperti media berbasis teknologi.

Teknologi sangat berperan penting bagi pendidikan, teknologi merupakan sebuah sistem yang mempermudah pekerjaan aparatur pendidikan baik penyampaian materi pendidikan, penyampaian kurikulum dari dinas pendidikan kepada pihak sekolah hingga ke pekerjaan kasar seperti absensi *fingerprint* bagi para guru. Hingga kini alat bantu pendidikan berbasis teknologi pun sudah banyak berkembang, dulu pembelajaran dilakukan dengan papan hitam (*blackboard*), lalu berkembang menggunakan *whiteboard*, hingga kini pembelajaran menggunakan metode presentasi yang ditampilkan oleh proyektor, bahkan baru-baru ini ada juga pembelajaran menggunakan aplikasi android seperti aplikasi “Ruang Guru”.

Teknologi yang berkembang dibidang pendidikan juga bisa berupa teknologi jaringan komunikasi, jaringan komunikasi adalah sebuah teknologi yang mempermudah manusia dalam menyampaikan/mendapatkan informasi yang banyak secara instan. Teknologi ini memungkinkan seseorang mendapatkan informasi atau menyampaikan informasi kepada orang banyak dengan cara yang cepat dan mudah, contoh dalam bidang pendidikan adalah seperti penggunaan chat group antar guru dan murid untuk membahas masalah pembelajaran seperti tugas, materi tambahan yang belum tersampaikan ataupun hanya mempermudah murid jika ingin berkomunikasi dengan guru.

SMK UT PGII Bandung adalah instansi pendidikan swasta yang dalam proses pendidikannya terfokus dalam bidang keahlian khusus terutama dalam bidang multimedia, akuntansi, teknik jaringan akses, SMK UT PGII Bandung hingga sekarang proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas masih sangat terbatas dengan singkatnya waktu dan banyaknya materi yang di ajarkan sehingga membuat proses pembelajaran kurang optimal. Siswa hanya mendapatkan materi pembelajaran dari guru maupun referensi buku di perpustakaan sekolah, sehingga terjadinya keterbatasan waktu serta tempat dalam mengaksesnya, dalam proses pengumpulan tugas masih mengharuskan siswa secara langsung memberikan hasil tugas kepada guru di sekolah, hal ini memungkinkan terjadinya kesulitan kepada siswa jika tidak bisa masuk sekolah dikarenakan ada halangan, dalam proses penilaian seorang guru mengharuskan pengecekan jawaban dengan tumpukan kertas tugas dari siswa, sehingga memungkinkan kehilangan data nilai dari siswa.

E-learning sendiri adalah sebuah alat pembelajaran jarak jauh yang menggunakan dukungan media elektronik, *E-learning* banyak dikembangkan di berbagai institusi pendidikan sebagai pendukung pembelajaran siswa di luar kelas, dengan menggunakan *E-learning* siswa mendapatkan materi yang diajarkan di sekolah namun bisa di akses dimanapun dan kapan saja. Hal ini mampu mempermudah siswa dalam mendapatkan materi yang diinginkan ketika berada diluar kelas. Oleh karena itu *E-learning* menjadi salah satu jalan demi terwujudnya proses kegiatan belajar mengajar yang baik untuk sekolah yang harus selalu mengikuti perkembangan teknologi yang

lebih maju, sehingga dengan alasan tersebut penulis akan melakukan penelitian dengan judul “PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS WEB PADA SMK UT PGII BANDUNG”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah berdasarkan latar belakang penelitian adalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan ada beberapa permasalahan yang penulis rasa bisa diperbaiki antara lain:

1. Proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas masih sangat terbatas dengan singkatnya waktu dan banyaknya materi yang di ajarkan sehingga membuat proses pembelajaran materi kurang ditangkap dengan baik oleh siswa.
2. Siswa hanya mendapatkan materi pembelajaran dari guru maupun referensi buku di perpustakaan sekolah, sehingga terjadinya keterbatasan waktu serta tempat dalam mengaksesnya.
3. Dalam proses pengumpulan tugas masih disimpan dimeja guru sehingga mengakibatkan penumpukan kertas tugas di ruang guru.
4. Dalam proses penilaian seorang guru harus melakukan pengecekan jawaban dari tumpukan kertas tugas siswa, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan menyebabkan guru harus membawa tumpukan kertas jawaban tersebut untuk dibawa dan diperiksa diumah guru.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana sistem informasi *E-Learning* dapat memudahkan siswa dalam penguasaan materi serta membuat pembelajaran lebih optimal ?
2. Bagaimana sistem informasi *E-Learning* membuat siswa mendapatkan materi yang lebih luas serta mudah untuk di dapatkan untuk referensi pembelajaran?
3. Bagaimana sistem *E-Learning* memudahkan guru dalam pengambilan tugas siswa serta memudahkan siswa dalam pengiriman tugas yang di berikan oleh guru?
4. Bagaimana sistem *E-Learning* dapat memudahkan pihak sekolah dalam proses penilaian?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi *E-Learning* berbasis web yang dapat membantu proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk memudahkan siswa untuk mencari materi yang singkat, padat, dan jelas dalam proses pembelajaran yang bisa di akses melalui *website*.
2. Untuk memberikan kemudahan dalam mendapatkan materi pembelajaran serta referensi yang ada untuk membantu siswa dalam pembelajaran.
3. Untuk memberikan kemudahan kepada guru dalam proses pengumpulan tugas serta pengambilan tugas yang di tugaskan kepada siswa.
4. Untuk memberikan kemudahan dalam pemberian nilai serta kemudahan dalam pencarian data nilai siswa.
5. Untuk memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi penting yang harus di informasikan kepada siswa.
6. Untuk memberikan kemudahan dalam berkomunikasi diluar jam pelajaran dan bisa diakses dimana saja oleh guru dan siswa.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, penulis berharap dapat menjadi hal yang bermanfaat untuk banyak pihak, antara lain:

1. Bagi pihak sekolah, kegunaan dari penelitian ini adalah untuk memberikan teknologi ini di sekolah yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas pendidikan disekolah tersebut.
2. Bagi pihak murid, penelitian ini berfungsi untuk memberikan ilmu tambahan pembelajaran diluar sekolah yang mudah untuk diakses.

3. Bagi pengembangan ilmu, kegunaan dari penelitian ini adalah untuk memberikan teknologi baru terutama dalam bidang jaringan komunikasi.
4. Bagi peneliti, kegunaan penelitian ini adalah untuk memberikan ilmu baru terutama mengenai hubungan antara jaringan komunikasi di dunia pendidikan.
5. Bagi peneliti lain, Kegunaan dari penelitian ini dapat menjadi batu tolakan baru dalam penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

1.5 Batasan Masalah

Guna membatasi masalah agar lebih terarah maka batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Pembuatan *E-Learning* hanya terfokus untuk satu jurusan yaitu multimedia yang ada di SMK UT PGII Bandung.
2. Materi *E-Learning* hanya berisi mata pelajaran wajib dan keahlian di satu jurusan yang ada di SMK UT PGII Bandung.
3. *E-Learning* ini hanya mencakup materi kegiatan belajar mengajar, materi, tugas, nilai, serta informasi dan diskusi sebagai tambahan.
4. Sistem *E-Learning* ini hanya bisa diakses oleh siswa dan guru, namun bisa di akses oleh siapa saja di halaman depan (*home page*).
5. Untuk mengakses *E-Learning* ini dibutuhkan akun yang mencakup siswa dan guru dengan yang sudah terdaftar nomor induk secara resmi diabsensi di sekolah tersebut.

	b. Merancang masing-masing interface																	
4	Pengkodean system																	
	a. Menetapkan design																	
	b. Menetapkan aplikasi																	
5	Pengujian sistem																	
	a. Aplikasi																	
	b. Oleh user																	

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok bahasan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai hal – hal apa saja yang menjadi latar belakang permasalahan pada objek yang akan diteliti, hasil dari identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah yang menjadi acuan seberapa luas sistem yang dibangun, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

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

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab ini membahas beberapa hal mengenai objek penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, serta analisis dan hasil evaluasi sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hal-hal yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi sistem. Mulai dari perancangan sistem, perancangan antara muka, perancangan arsitektur jaringan, dan implementasi sistem. Namun untuk menyempurnakan pembangunan sistem tersebut, maka dilakukan pengujian sistem guna tercapainya tujuan dari pembangunan sistem yang efektif dan efisien.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas hal-hal penting dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dan berisi saran guna memberikan gambaran untuk dilakukan pengembangan sistem selanjutnya.