BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seperti yang kita ketahui dewasa ini kebutuhan akan informasi yang relevan sangat tinggi seiring pesatnya perkembangan teknologi informasi. Hal ini ditandai dengan semakin banyak peralatan yang serba canggih dan praktis sehingga sangat membantu para penggunanya. Teknologi informasi dan komunikasi sudah menjadi bagian dari gaya hidup manusia, kemajuannya luar biasa terutama dalam bidang komputer dan terus berkembang dari waktu ke waktu.

Pemanfaatan teknologi informasi secara tepat dan optimal dapat membantu dalam usaha transformasi ilmu dan teknologi dalam dunia pendidikan. Pemerataan mutu pendidikan yang selama ini hanya sekedar angan-angan karena saat ini akses informasi dan kesempatan memperoleh “pendidikan ideal” hanya diperoleh masyarakat kota, dengan pemanfaatan teknologi jaringan komputer dan internet, akan sangat mungkin menjadi kenyataan.

Salah satu penerapan aplikasinya adalah melalui situs web atau yang lebih dikenal dengan *website*. Saat ini, *Website* telah banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan atau organisasi-organisasi sebagai media atau sarana dalam melakukan berbagai aktifitas pengolahan data untuk menghasilkan informasi secara menyeluruh, yang nantinya dapat dilihat dan digunakan oleh semua pihak yang berkepentingan. Saat ini penggunaan *website* tidak hanya untuk

keperluan yang bersifat komersil atau transaksi saja, bahkan lembaga pemerintahan, sosial dan pendidikan pun telah banyak yang memanfaatkan *website* sebagai media untuk menyampaikan informasi-informasi yang berkaitan dengan kepentingan lembaga tersebut.

Dalam hal syiar Islam pun telah banyak menggunakan *website* sebagai media penyampaiannya. Karenanya akses informasi pun menjadi lebih mudah dan cepat dan terkadang lebih efektif daripada penyampaian secara konvensional. Dengan adanya media yang bersifat virtual seperti ini, maka umat pun dapat melakukan pembelajaran dan menambah ilmu mengenai dunia Islam dengan mudah tanpa keterbatasan baik yang bersifat teknis ataupun psikologis.

SMA Darul Hikam merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mengedepankan pendidikan agama Islam sebagai pendidikan dasarnya. Oleh karena itu siswa yang menempuh pendidikan di lembaga ini diharapkan bukan hanya terdepan dalam IPTEK tapi juga IMTAK sehingga tercapai keseimbangan diantara keduanya. Dan dapat mencetak generasi-generasi muda pembangun bangsa yang dapat menjadi penuntun dan memberi kontribusi pada dunia Islam.

Dengan adanya *e-learning* diharapkan dapat mempermudah pemahaman materi pelajaran. *e-learning* merupakan salah satu metode pendidikan terbuka dan jarak jauh yang modern, canggih dan *feasible* untuk dilaksanakan. Namun *e-learning* tidak harus selalu diasosiasikan dengan keterpisahan antara siswa dengan tenaga pengajar secara fisik lintas geografis. Karena pemanfaatan *e-learning* dapat mengembangkan pembelajaran tatap muka dalam metode pendidikan konvensional untuk menjadi system pembelajaran yang fleksibel. Sangat mudah

dan praktis karena akses informasinya pun menjadi *borderless*, sehingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Proses pembelajaran dalam *e-learning* berintikan sistem belajar terbuka, yaitu akses yang terbuka dan kebebasan memilih ragam sumber belajar serta alur proses belajar oleh siswa. Pembelajaran *e-learning* yang secara intensif memanfaatkan *the world wide web (WWW)* pada prinsipnya memberikan apa yang diinginkan setiap orang dalam beragam bentuk, di tempat yang diinginkannya, pada saat yangdiinginkannya (*to give* **what** *people want,* **where** *they want it, and* **when** *they want it –***www***)*. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh bahan ajar yang sudah dirancang dalam paket-paket pembelajaran yang tersedia dalam beragam situs

Tidak dapat disangkal, *e-learning* merupakan salah satu pilihan pembelajaran masa depan yang sangat menjanjikan dan pada saat ini seakan menjadi indikator upaya pembaharuan di lembaga pendidikan. Hal ini menjadikan proses syiar Islam pun menjadi lebih berkembang dan tepat guna. Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dibangun sebuah media yang dapat memfasilitasi semua kegiatannya. Oleh karena itu dibuatlah :

“ PEMBANGUNAN APLIKASI ISLAMIC E-LEARNING BERBASIS WEB PADA SMA DARUL HIKAM BANDUNG “.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi dan rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Penulis mengemukakan beberapa masalah yang terjadi di SMA Darul Hikam diantaranya :

1. Masih kurangnya penerapan pendidikan agama Islam pada SMA Darul Hikam secara kurikulum yang bersifat menyeluruh.
2. Belum adanya media yang dapat memuat dan memberikan informasi-informasi yang berhubungan dengan pendidikan agama Islam yang dapat diakses dengan cepat dan mudah pada SMA Darul Hikam.
3. Belum adanya media yang dapat memfasilitasi kegiatan latihan ujian yang bersifat online pada SMA Darul Hikam.

1.2.2 Rumusan Masalah

Untuk perumusan masalahnya penulis mengemukakan empat hal, yaitu:

1. Bagaimana meningkatkan penerapan pendidikan agama Islam di SMA Darul Hikam yang bersifat menyeluruh.
2. Bagaimana membangun aplikasi *Islamic e-learning* berbasis web pada SMA Darul Hikam
3. Bagaimana implementasi aplikasi *Islamic e-learning* berbasis web di SMA Darul Hikam
4. Bagaimana cara pengujian yang akan dilakukan pada aplikasi *Islamic e-learning* berbasis web di SMA Darul Hikam

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memberikan suatu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan penerapan pendidikan agama Islam melalui *e-learning*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan Penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan penerapan pendidikan agama Islam di SMA Darul Hikam yang bersifat menyeluruh.
2. Untuk membuat aplikasi *Islamic e-learning* pada SMA Darul Hikam.
3. Untuk melakukan tahap implementasi aplikasi *Islamic e-lea*rning pada SMA Darul Hikam
4. Untuk mengetahui cara pengujian yang akan dilakukan pada aplikasi *Islamic e-learning* pada SMA Darul Hikam.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan Penelitian terbagi menjadi menjadi dua, yaitu:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Semoga dapat memberikan manfaat bagi SMA Darul Hikam Bandung dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran khususnya mengenai agama Islam.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Penulis

   Semoga dengan adanya pembangunan aplikasi ini dapat menambah kinerja dan wawasan penulis kedepannya.

2. Peneliti lain

   Sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama.

3. Lingkungan pendidikan

   Penulis harapkan sistem ini dapat menambah dan melengkapi perbendaharaan ilmu-ilmu yang sudah ada serta dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan khususnya syiar Islam.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penyelesaian masalah, maka penulis membatasi masalah ke dalam empat hal, yaitu:

1. Aplikasi yang dibangun memuat materi-materi pendidikan agama Islam yang disesuaikan dengan kurikulum SMA Darul Hikam.
2. Aplikasi yang dibangun ditujukan untuk media pembelajaran baru guna meningkatkan penerapan pendidikan agama Islam pada SMA Darul Hikam.
3. Menggunakan aplikasi Macromedia Dreamweaver dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
4. Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah *Waterfall*.

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penulis mengambil objek penelitian di SMA Darul Hikam yang berlokasi di Jalan. Ir. H. Juanda No. 285 Bandung, Jawa Barat dan lamanya penelitian dilakukan selama kurang lebih enam bulan. Adapun waktu atau jadwal penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.1
Estimasi Jadwal Penyelesaian Tugas Akhir

No	Kegiatan	2010																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Requirement Specification : - Perizinan - Pembuatan Proposal - Perencanaan Sistem - Pengumpulan Data																				
2.	Architectural Design : - Perancangan Arsitektur Database - Perancangan Arsitektur Aplikasi - Perancangan Arsitektur Jaringan																				

3.	Detailed Design																				
4.	Coding																				
5.	Testing and Implementation																				
6.	Maintenance																				