BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan yang sangat pesat dalam bidang elektronik sekarang ini juga sangat mempengaruhi pesat majunya ilmu komputer. Negara-Negara yang sudah maju, ilmu komputer sudah memasuki segala bidang kegiatan yang dilakukan masyarkat. Bidang-bidang di masyarakat baik dalam bidang bisnis, pengobatan, militer, bidang pendidikan dsb,.

Komputer banyak digunakan hampir setiap orang dalam aspek kehidupannya. Ilmu komputer di pelajari begitu lama, akan tetapi banyak orang yang tidak bisa belajar komputer. Ilmu komputer penting untuk di pelajari, sehingga ilmu komputer di pelajari dari mulai SMP, SMA sampai Perguruan Tinggi. Pembelajaran komputer tidak hanya di dapat dari sekolah, akan tetapi pembelajaran komputer bisa di dapat dari lembaga kursus. Sistem pembelajaran komputer di sekolah, berbeda dengan sistem pembelajaran di tempat kursus. Sistem pembelajaran di tempat kursus mendukung setiap anggotanya aktif berkomunikasi, berinteraksi, serta adanya kolaborasi antara pengajar dan anggota.

Sistem pembelajaran di sekolah seperti di SMA Negeri 2 Subang masih menggunakan metode pembelajaran secara terpusat. Sistem pembelajaran secara terpusat berlangsung secara searah. Pembelajaran secara searah yaitu tidak adanya interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas. Dalam metode pembelajaran secara searah pengetahuan hanya didapat di dalam kelas. Metode pembelajaran

tersebut terkadang membuat siswa merasa jenuh untuk memahami pelajaran. Pada metode ini juga kurangnya komunikasi antara guru dan murid pada saat proses belajar mengajar sehingga tidak terjadinya interaksi antara guru dan siswa. Metode searah ini memiliki keterbatasan waktu belajar mengajar di kelas sehingga menghalangi para guru dalam memberikan semua materi kepada siswa. Selain materi pada sistem pembelajaran tersebut terdapat dua ujian yaitu ujian tulis dan ujian praktek.

Saat ini dalam dunia pendidikan manfaat teknologi internet yang menjadi gudangnya informasi. Manfaat teknologi internet juga semakin dirasakan oleh semua pihak. Internet sebagai jendela dunia yang dapat memberikan informasi dan dapat di akses oleh setiap lapisan masyarakat. Pembelajaran berbasis web melalui media internet memberikan kemudahan kepada guru untuk menyajikan materi secara menarik, memberikan ujian online, serta menyediakan fasilitas untuk *download* dan *upload* tugas. Tetapi pada pembelajarn berbasis web tersebut tidak mengolah data nilai akhir dirapot. Pembelajaran berbasis web tersebut dinamakan sebagai *E-learning*.

Electronic learning (*E-learning)* adalah kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang tersambungkan ke internet di mana peserta belajar berupaya memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Dong dalam Belajar Sejarah Melalui *E-learning*, 2001).

Berdasarkan permasalahan yang ada di SMA Negeri 2 Subang maka peneliti mengambil judul "**APLIKASI *E-LEARNING* UNTUK PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN KOMPUTER BERBASIS WEB DI SMA NEGERI 2 SUBANG".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut : (1) Belum efektif metode pembelajaran komputer di SMA Negeri 2 Subang. (2) Terbatasnya waktu belajar mengajar dikelas sehingga materi yang membutuhkan pembahasan dalam waktu lama harus dijelaskan dalam waktu singkat. (3) Proses pembelajaran komputer masih mengunakan metode pembelajaran secara terpusat, di mana proses pembelajaran berlangsung secara searah.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi pembelajaran komputer yang sedang berjalan di SMA Negeri 2 Subang.
2. Bagimana perancangan aplikasi *E- learning* di SMA Negeri 2 Subang.
3. Bagaimana penerapan aplikasi *E-learning* dalam menunjang pembelajaran komputer berbasis *web* di SMA Negeri 2 Subang.

4. Bagaimana evaluasi aplikasi *E-learning* Sebagai Pendukung pembelajaran komputer berbasis *web* di SMA Negeri 2 Subang.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *E-learning*. bebasis web untuk pemebelajaran mata pelajaran komputer di SMA Negeri 2 Subang.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem informasi pembelajaran komputer yang sedang berjalan di SMA Negeri 2 Subang.
2. Untuk merancang aplikasi *E-learning* di SMA Negeri 2 Subang.
3. Untuk mengetahui bagaimana penerapan *E-learning* dalam menunjang pembelajaran komputer berbasis *web* di SMA Negeri 2 Subang.
4. Untuk mengetahui evaluasi aplikasi *E-learning* Sebagai Pendukung pembelajaran komputer berbasis *web* di SMA Negeri 2 Subang.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Praktis

1. Bagi SMA Negeri 2 Subang, memberi informasi metode pembelajaran mata pelajaran komputer yang lebih praktis dengan aplikasi *E-learning* berbasis *web*.

2. Bagi Siswa, suatu cara yang lebih efisien dalam metode pembelajaran mata pelajaran komputer.
3. Bagi Guru, dapat memberikan materi terlebih dahulu kepada siswa sehingga materi dapat di pelajari terlebih dahulu oleh siswa.

1.4.2. Manfaat Akademis

Secara akademis penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu sistem informasi terkait dengan aplikasi *E-learning* berbasis *web* di SMA Negeri 2 Subang.

1.5. Batasan Masalah

Peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini dengan maksud agar pembahasan dan penyusunan penelitian dapat di lakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang di harapkan. Batasan-batasan masalah tersebut antara lain adalah :

1. Aplikasi *E-learning* berbasis *web* hanya untuk mata pelajaran komputer SMA saja.
2. Pengguna pada Aplikasi ini yaitu hanya siswa yang masih aktif sebagai siswa dan guru yang bersangkutan di SMA Negeri 2 Subang.
3. Pada aplikasi ini admin hanya mengolah data master seperti data siswa, guru, kelas, mata pelajaran, admin, pesan, pengumuman serta laporan data guru dan data siswa.
4. Aplikasi ini hanya menyediakan ujian online, materi, tugas serta adanya fasilitas tambahan berupa forum dan *chating*.

5. Ujian pada sistem yang berjalan yaitu terdiri dari ujian praktek dan ujian tulis. Ujian yang ada pada aplikasi *E-learning* hanya ujian tulis berupa pilihan ganda yang hanya bisa dilakukan satu kali oleh siswa tersebut.
6. Pada aplikasi *E-learning* ini hanya menghitung nilai tugas dan nilai ujian yang diberikan pada aplikasi *E-learning* tetapi tidak mengolah data nilai akhir dirapot.

1.6. Lokasi Penelitian

Penelitian di lakukan di SMA Negeri 2 Subang Jalan Raya Dangdeur Km 5 Subang.

Table 1.1
Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	2011																							
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan kebutuhan a) Obervasi b) Wawancara																								
2	Membangun prototyping																								
3	Evaluasi prototyping																								
4	Pengkodean sistem																								
5	Pengujian sistem																								
6	Evalusi sistem																								