BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi komputer pada saat ini sangat cepat, hal ini mendorong terciptanya kebutuhan terhadap teknologi komputer baik untuk perusahaan, sekolah, universitas maupun kehidupan sehari-hari. Teknologi komputer merupakan kebutuhan pokok bagi segala bidang yang tujuannya kearah yang lebih baik . Segala aktifitas manusia menjadi lebih mudah, dan cepat dengan menggunakan teknologi komputer.

Penggunaan komputer saat ini semakin pesat sesuai dengan kebutuhan yang semakin tinggi. Apalagi dengan ditemukannya internet. Dengan adanya internet, perkembangan teknologi informasi menuntut penyediaan informasi yang semakin kompleks sehingga membutuhkan suatu teknologi yang semakin efektif dan efisien . Oleh karena itu banyak organisasi-organisasi yang membutuhkan teknologi informasi sebagai penunjang dalam meningkatkan pelayanan dan penyadiaan informasi . Dalam dunia pendidikan teknologi ini dapat diaplikasikan agar dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran secara praktis dan efektif tanpa terhalang dan terbatas hanya pada lingkungan sekolah ataupun di kelas . Siswa diharapkan dapat terus menambah pengetahuannya kapanpun dan dimanapun walaupun tidak dilingkungan sekolah.

Dengan begitu dapat dibuat solusi berupa sistem pembelajaran jarak jauh atau *e-learning* yang menggunakan komputer dan internet sebagai medianya.

E-Learning merupakan singkatan dari *Electronic Learning* adalah cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya *internet* sebagai sistem pembelajarannya . *E-Learning* memungkinkan para siswa untuk belajar melalui komputer di tempat masing-masing tanpa berada langsung di lingkungan sekolah . Siswa dapat mengakses materi pembelajaran maupun materi penunjang lainnya kapanpun dan dimanapun,dapat berdikusi dengan guru atau teman-temannya,mengerjakan tugas,dan lain-lain . Dengan adanya sistem *e-learning* banyak dari lembaga pendidikan khususnya SMP Kahuripan memanfaatkan sistem *e-learning* tersebut untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Belum optimalnya pembelajaran di dalam kelas diakui sebagai permasalahan yang perlu diberi solusi.

Terbatasnya waktu seorang guru dalam memberikan materi pelajaran kepada muridnya dirasa sangat kurang. Hal ini menjadi masalah tersendiri untuk murid dan guru yang ingin menyampaikan secara detil tentang mata pelajaran tersebut. Kesulitan ini banyak dikeluhkan para siswa dan guru saat ini karena terkadang materi yang butuh pembahasan dalam waktu lama justru harus dijelaskan dalam waktu singkat serta siswa masih mengalami kesulitan dalam memperoleh materi pelajaran selama mereka masih mengandalkan buku atau hanya proses belajar mengajar dikelas. Terkadang seorang guru tidak dapat hadir di sekolah karena kesibukan lain

atau dalam keadaan sakit dan tidak dapat mengajar seperti biasanya. Hal tersebut diakui sebagai permasalahan yang perlu diberikan solusi .

Dalam tercapainya kesuksesan dalam belajar, proses komunikasi antara para guru dan murid sangat dibutuhkan. Proses komunikasi ini sepertinya sulit diwujudkan di sekolah. Karena para murid yang cenderung malu atau takut dengan guru yang bersangkutan. Begitu juga dengan guru yang ingin berkomunikasi dengan banyak murid dalam satu waktu, tentu saja hal ini mustahil dilakukan secara langsung atau tatap muka.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis bermaksud mengambil topik tugas akhir ini dengan judul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-LEARNING BERBASIS WEBSITE DI SMP KAHURIPAN LEMBANG**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi dan dapat di rumuskan masalah tersebut. diantaranya :

1. Kurang optimalnya proses belajar mengajar di dalam kelas karena keterbatasan waktu.
2. Kurangnya sarana pendukung bagi siswa dan guru untuk berdiskusi diluar jam sekolah.

3. Kurangnya materi tambahan diluar buku mata pelajaran.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas,penulis mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sisem informasi *e-learning* berbasis web agar dapat mengoptimalkan proses belajar
2. Bagaimana implementasi sisem informasi *e-learning* berbasis web sehingga mampu mendukung kegiatan belajar mengajar

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian skripsi ini adalah untuk membangun sisem informasi *e-learning* berbasis web di SMP Kahuripan Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar yang dapat dilakukan didalam sisem informasi *e-learning* berbasis web.
2. Untuk memfasilitasi komunikasi antara guru dengan siswa melalui forum diskusi.

3. Untuk memudahkan murid dalam mendapatkan materi tambahan diluar buku mata pelajaran.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

1. Penulis

   Dengan adanya pembangunan sistem aplikasi *e-learning* 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 berharap sistem informasi ini dapat menambah dan melengkapi perbendaharaan ilmu-ilmu yang sudah ada serta dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Dengan adanya sistem informasi *e-learning* berbasis web ini maka semoga dapat memberikan manfaat bagi SMP Kahuripan Lembang dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran, serta dapat memudahkan para guru pengajar untuk dapat mendistribusikan materi.

1.5 Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi *e-learning* yang dibuat untuk Sekolah Menengah Pertama Kahuripan.

Penulis memiliki batasan pengerjaan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi *e-learning* ini SMP Kahuripan Lembang.
2. Materi yang ada di e-learning meliputi semua materi kurikulum untuk semua kelas dari kelas VII sampai dengan kelas IX.
3. Sistem *E-learning* hanya bisa diakses oleh admin, guru dan murid.
4. Data yang diolah dalam sistem ini adalah data guru, data siswa, dan data materi pelajaran, data tugas, data pesan, data pengumuman, data diskusi .
5. Untuk penilaian tugas, nilai hanya berupa nilai komulatif dari tiap tugas.
6. Materi pembelajaran dan tugas berbentuk doc, pdf, ppt, rar/zip .
7. Sistem Informasi ini berbasis web.
8. Pendekatan analisis pembangunan sistem informasi *E-learning* SMP Kahuripan Lembang ini adalah analisis terstruktur .

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi pelaksanaan penelitian ini bertempat di Sekolah Menengah Pertama Kahuripan, Jl. Kolonel Masturi no.55 Lembang Kabupaten Bandung Barat, Kode Pos 40391 . Dan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis melakukan penelitian pada bulan.

2. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu															
		Oktober 2013				November 2013				Desember 2013				Januari 2014			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai			■	■												
2	Membuat Prototype					■	■	■									
3	Menguji Prototype								■	■	■						
4	Memperbaiki Prototype											■	■	■			
5	Mengembangkan Versi Prototype														■	■	■