BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah dunia menjadi serba mudah, dan berkat dukungan teknologi komputer terbukti bahwa mekanisme kerja yang panjang dan berulang menjadi efektif dan efisien. 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.

Komputer memegang peranan penting dalam menunjang kelancaran aktivitas pekerjaan didalam suatu instansi, oleh karena itu banyak organisasi-organisasi yang membutuhkan teknologi informasi sebagai penunjang dalam meningkatkan pelayanan dan penyediaan informasi. Pemanfaatan teknologi informasi patut diterapkan untuk menunjang pengelolaan manajemen yang baik guna mencapai hasil dan tujuan yang maksimal, khusus nya dalam bidang pendidikan. Namun faktanya saat ini penggunaan teknologi informasi di bidang pendidikan khususnya sekolah belum dilakukan secara maksimal bahkan masih banyak sekolah-sekolah yang belum menggunakan pemanfaatan teknologi informasi.

Seperti halnya di Sekolah Menengah Kejuruan Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi, Terbatasnya waktu seorang guru dalam memberikan materi pelajaran

kepada muridnya dirasa sangat kurang. Hal ini menjadi masalah tersendiri untuk siswa 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. 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.

Dan juga kebutuhan sarana belajar untuk siswa khususnya kelas tiga di SMK Kesehatan Bhakti kencana Cimahi yang setiap akhir tahun ajarannya mengikuti ujian nasional perlu ditambahkan pelatihan seperti *try out* dengan evaluasi yang cepat untuk mempermudah dan menambah kegiatan pelatihan bagi para siswa,yang bisa secara langsung bisa di evaluasi hasil latihannya. Sehingga siswa dapat lebih mudah mengetahui bimbingan belajar yang di butuhkan untuk menghadapi ujian nasional maupun kegiatan belajar lainnya.

Hal tersebut diakui sebagai permasalahan yang perlu diberikan solusi. Dalam dunia pendidikan teknologi ini dapat diaplikasikan agar dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran secara praktis 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 khusus memanfaatkan sistem *e-learning* tersebut untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran.

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 SMK KESEHATAN BHAKTI KENCANA CIMAHI**".

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 pelajaran yang di berikan oleh guru.
4. Perlu pengadaan fasilitas media pelatihan soal-soal.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mengoptimalkan proses belajar di SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi
2. Bagaimana mendapatkan sarana untuk berdiskusi yang mendukung kegiatan belajar mengajar
3. Bagaimana materi tambahan diluar buku pelajaran bisa tersampaikan oleh guru untuk siswa SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi
4. Bagaimana untuk memfasilitasi pelatihan soal-soal untuk SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi

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 SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi.

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 memudahkan komunikasi guru dengan siswa melalui forum diskusi.
3. Untuk memudahkan siswa mendapatkan materi tambahan diluar buku pelajaran.
4. Untuk memfasilitasi siswa dengan soal-soal yang hasil latihannya bisa langsung di evaluasi.

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 SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi 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* berbasis *web* yang dibuat untuk Sekolah Menengah Kejuruan.

Penulis memiliki batasan pengerjaan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi *e-learning* ini diterapkan di SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi.
2. Materi yang ada di *e-learning* meliputi semua materi kurikulum untuk semua kelas dari kelas X sampai dengan kelas XII.
3. Sistem informasi *e-learning* ini bisa diakses oleh admin, guru dan murid SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi, dengan cara log in menggunakan user name dan password.
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. Format file yang bisa di upload berupa file (.doc, .pdf, .ppt, rar/zip), audio (.mp3) maksimal 5MB dan video (.flv) maksimal 15MB.
8. Tersedianya latihan soal yang berguna untuk melakukan latihan secara mandiri.
9. Pendekatan analisis pembangunan sistem informasi *E-learning* SMK Kesehatan Bhakti Kencana Cimahi ini adalah analisis terstruktur.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi pelaksanaan penelitian ini bertempat di Sekolah Menengah Pertama Kahuripan, Jl. Encep Kartawiria no.91 Cimahi. Dan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis melakukan penelitian pada bulan.

No	Kegiatan	Tahun 2014												Tahun 2015			
		Oktober 2014				November 2014				Desember 2014				Januari 2015			
		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														

1.7 Sistematika Penulisan

Sistemataika penulisan skripsi *e-learning* di susun menjadi 5 bab, dimana isi bab tersebut secara sistematika diuraikan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN.

Menjelaskan latar belakang penelitian yang menjadi dasar pemilihan judul, latar belakang, tujuan dan maanfaat penulisan, ruang lingkup penulisan, metodologi penulisan. Serta sistematika penulisan yang ada dalam penyusunan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI.

Dalam bab ini menjelaskan berbagai teori teori dasar dan teori umum yang digunakan dalam pembutan skripsi ini. Serta membahas teori – teori yang di pakai seperti pengertian umum *internet, e-learing* beserta teori teori lainnya yang mendukung.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN.

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang perusahaan, struktur organisasi, wewenang dan tanggung jawab masing masing, analisis sistem pembelajaran yang sedang berjalan, analisis kebutuhan data dan informasi,

analisis masalah yang sedang di hadapi, serta permasalahan dan alternatif pemecahan masalah.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.

Bab ini berisi tentang spesifikasi perangkat keras dan lunak yang perlu digunakan untuk membuat dan menjalankan sistem serta implementasi dari perancangan sistem yang di buat. Kemudian di lanjutkan dengan tahapan evaluasi untuk memberikan gambaran mengenai tingkat keberhasilan sistem yang di kembangkan.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN.

Bab ini berisi kesimpulan dan hasil analisis, pengembangan dan pengujian sistem yang telah di lakukan. Selain itu memuat saran saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pengembangan sistem lebih lanjut di masa datang.