BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dalam perkembangan era globalisasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sistem informasi semakin berkembang dengan pesat. Selain itu kebutuhan akan informasi yang semakin cepat menjadi babak baru dalam pengembangan berbagai perangkat, baik perangkat lunak maupun perangkat keras yang dapat menunjang aktifitas kerja instansi dalam mengolah informasi. Sehingga dengan penerapan teknologi informasi secara benar dapat memberikan kontribusi besar dalam sebuah perusahaan maupun instansi.

Dunia Pendidikan merupakan suatu aset utama di dalam majunya sebuah negara. Sehingga tidak dapat dipungkiri lagi dengan kemajuan berbagai teknologi maka pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi dan sistem informasi. Sehingga tanpa disadari teknologi telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional menjadi pola bermedia, dimana sekolah harus memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk menunjang sistem pembelajaran. Maka untuk memecahkan permasalahan tersebut sekolah membutuhkan suatu media *website E-Learning.*

Proses Belajar Mengajar (PBM) yang ada di SMP Nasional Bandung ini, yang terjadi sekarang adalah guru datang ke dalam kelas, kemudian guru menerangkan materi pelajaran yang diberikan hari itu di dalam kelas, kemudian siswa mendengarkan dan mencatat materi pelajaran yang dijelaskan, kemudian ketika guru tidak dapat hadir/berhalangan hadir untuk masuk kelas dikarenakan sakit atau sebagainya, dan jarang guru lain dapat menggantikan posisi guru yang sakit untuk mengisi kelas bersangkutan. Dan ketika seorang siswa sakit atau berhalangan hadir, dia tidak dapat mengikuti pembelajaran dikelas dan kemungkinan dia menjadi ketinggalan menerima materi matapelajaran dari gurunya.

Siswa dituntut untuk memiliki inisiatif yang tinggi untuk meningkatkan intensitas belajar salah satunya dengan mencari materi-materi tambahan, namun siswa kesulitan mendapatkan materi tambahan yang sesuai dengan silabus untuk dipelajari di luar jam pelajaran. Selain itu, seringkali siswa sulit berkomunikasi dengan guru ketika ada hal yang tidak dimengerti, karena kurang tersedianya media khusus untuk berdiskusi di luar jam sekolah.

Guru juga akan memberikan tugas kepada siswa, setelah guru selesai menyampaikan materi pembelajarannya. Tugas yang diberikan biasanya selalu dikumpulkan beberapa waktu kemudian pada saat pertemuan selanjutnya atau waktu yang telah ditentukan oleh guru yang bersangkutan, tugas yang diberikan oleh guru biasanya berupa tulisan tangan siswa ataupun soal essay dan soal pilihan ganda. Selain pemberian tugas yang dilakukan oleh guru, memungkinkan guru juga akan memberikan kuis, kepada siswa, pengajar biasanya akan

memberikan kuis setelah beberapa kali pertemuan, dalam pelaksanaan kuis biasanya guru akan memberikan soal kuis dalam bentuk soal ataupun ditulis di papan tulis, kemudian guru akan memberikan batasan waktu untuk mengerjakan soal kuis tersebut. Setelah batasan waktu berakhir, siswa akan mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Kemudian siswa akan mengikuti UTS dan UAS yang prosesnya sama dengan kuis, Proses pemberian kuis, UTS dan UAS tersebut tidaklah efisien terlebih ada siswa yang tidak bisa mengikutinya, sehingga tidak mendapat nilai.

Evaluasi berupa tugas, latihan, kuis, UTS dan UAS yang diberikan guru merupakan salah satu cara mengetahui seberapa tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi. Guru membutuhkan waktu lebih lama untuk proses pemeriksaan hasil evaluasi tersebut. Selain itu tugas, latihan, UTS maupun hasil UAS yang dikumpulkan siswa sering kali tercecer dan tercampur yang terkadang mengakibatkan dokumen tersebut hilang.

Maka dari itu untuk membantu sistem yang di atas ialah dengan dibangunnya sebuah sistem pembelajaran *on-line,* yang nantinya akan memudahkan dan membantu siswa dalam belajar. Bagi guru dapat memberikan materi kepada siswa kapanpun sehingga siswa dapat memahami dan mempelajari terlebih dahulu isi materi yang akan di berikan di kelas.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

E-learning sangat diperlukan oleh pihak yang menjalankannya sebagai salah satu sarana siswa dan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang

efektif. Dari masalah-masalah yang terjadi, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Sulitnya pengajar dalam menyampaikan materi ketika berhalangan hadir.
2. Siswa kesulitan mendapatkan materi-materi tambahan yang sesuai dengan silabus pembelajaran.
3. Kurang pahamnya siswa terhadap mata pelajaran karena tidak semua siswa berani untuk bertanya langsung sehingga siswa menjadi pasif.
4. kurangnya tingkat kemandirian siswa dalam mempelajari materi.
5. Sulitnya proses penilaian yang diberikan oleh pengajar.

Berdasarkan paparan dari latar belakang dan identifikasi masalah, permasalahan dalam penilitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pembelajaran yang berjalan di SMP Nasional Bandung.
2. Bagaimana perancangan *E-Learning* di SMP Nasional Bandung.
3. Bagaimana Implementasi *E-Learning* di SMP Nasional Bandung.
4. Bagaimana pengujian *E-Learning* di SMP Nasional Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari pembuatan Skripsi ini yaitu untuk membangun *E-Learning* yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Nasional Bandung.

Tujuan dari pembuatan Skripsi ini diantaranya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem pembelajaran yang berjalan di SMP Nasional Bandung.
2. Untuk merancang *E-Learning* di SMP Nasional Bandung.
3. Untuk mengetahui bagaimana implementasi *E-Learning* di SMP Nasional Bandung.
4. Untuk mengetahui bagaimana pengujian *E-Learning* di SMP Nasional Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dikategorikan sebagai manfaat praktis dan manfaat akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Penelitian bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan praktis. Kebanyakan lembaga instansi baik itu pemerintah ataupun swasta sadar akan manfaat dengan menempatkan penelitian serta pengembangan sebagai bagian di dalam organisasi tersebut.

Selain itu hasil dari suatu penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat secara langsung ataupun tidak langsung dalam hal seperti:

1. Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Hasil dari penelitian bisa memberikan kontribusi berharga terhadap perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan model pembelajaran guna meningkatkan hasil dari proses pembelajaran.

2. Untuk sekolah

   Sebagai masukan untuk sekolah guna memperbaiki praktek pembelajaran supaya menjadi lebih efektif dan efisien.

3. Untuk siswa

   Meningkatkan hasil dari belajar serta solidaritas antar siswa untuk mengembangkan wawasan.

4. Untuk guru

   Sebagai sumber informasi serta sumber referensi dalam pengembangan penelitian dan juga untuk menumbuh kembangkan budaya meneliti supaya terjadi inovasi dalam pembelajaran.

5. Untuk peneliti

   Sebagai saranan pembelajaran untuk mengintegrasikan keterampilan dan pengetahuan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Pengembangan Ilmu

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembanding antara ilmu (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu sistem informasi yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata sehingga dapat menguntungkan dan bermanfaat bagi berbagai pihak.

2. Bagi Peneliti

   Dapat mengimplementasikan teori-teori yang telah didapat dan menambah wawasan ilmu mengenai pendataan dan mutasi penduduk supaya dapat membuat suatu sistem yang lebih baik lagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini sehingga akan di peroleh hasil yang maksimal.

3. Bagi Peneliti lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus referensi di dalam penulisan.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian yang telah dilakukan penulis dalam pembangunan *E-Learning* berbasis web di SMP Nasional Bandung. Dalam penelitian penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. *E-Learning* ini hanya mengolah data untuk pembelajaran *online*, tidak mengolah data untuk sistem akademik sekolah.
2. Informasi yang dihasilkan dari *E-Learning* adalah informasi data guru, data siswa, data mata pelajaran, data kelas, data tahun ajaran, data materi, data soal, dan data nilai.
3. Guru yang dapat mengirim materi sedangkan siswa tidak bisa mengirim ulang.
4. Tidak membahas mengenai kegiatan sekolah.
5. Pengguna dalam *E-Learning* hanya dapat diakses oleh admin/petugas, guru dan siswa di SMP Nasional Bandung.
6. *E-Learning* ini hanya tambahan bukan sebagai pengganti pembelajaran yang sedang berjalan.
7. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur yaitu dengan menggunakan *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD) sebagai analisis basis data sedangkan *Data Flow Diagram* (DFD) untuk menggambarkan proses.

1.6. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Nasional Bandung yang beralamat di JL. Sadang Serang No. 17 Jawa barat, Bandung, 40134. Telpon / FAX: (022) 7305120. Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu selama kurang lebih selama 4 bulan. Terhitung dari tanggal 3 Maret sampai dengan akhir 14 juni 2014.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei																
2	Analisis Sistem																
3	Perancangan Sistem																
4	Implementasi Sistem																
5	Evaluasi																
6	Penyusunan Laporan																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat supaya penyajian dari laporan tentang pembangunan aplikasi *E-Learning* menjadi lebih terarah. Laporan skripsi ini di susun per bab dengan susunan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang dasar-dasar pemikiran meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta acuan dalam pembuatan sistem, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Memaparkan analisis yang dilakukan pada sistem yang sedang berjalan dan perancangan dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil dari pembangunan aplikasi yang telah dilakukan dan menguji dengan beberapa cara yang telah ditentukan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan hasil analisis dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan sistem guna pengembangan sistem yang telah dibuat.