BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kebutuhan akan teknologi informasi pada era globalisasi sekarang ini makin penting sehubungan dengan tujuan informasi yaitu menghasilkan sesuatu yang lebih berguna dan berarti demi pengambilan suatu keputusan secara cepat dan akurat. Perubahan dan dinamika masyarakat yang semakin cepat seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, menyebabkan semakin meluasnya penggunaan komputer disegala bidang, Mengingat akan pesatnya kemajuan teknologi yang sudah merambah kesemua bidang, serta pola kehidupan masyarakat indonesia yang sudah relatif maju, dapat dipastikan bahwa hampir semua orang saat ini sudah memanfaatkan teknologi internet, yang sebenarnya hal ini dapat diarahkan untuk menjadi nilai tambah dalam rangka kemajuan dunia pendidikan.

Pendidikan adalah usaha yang secara sadar diarahkan untuk mengembangkan potensi generasi muda agar memiliki kemampuan, keterampilan, sikap dan kepribadian. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu terbentuknya manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, berdisiplin, profesional, bertanggung jawab, produktif, serta sehat jasmani dan rohani.

Sekolah SMP Negeri 46 merupakan sekolah SMP Negeri yang di bangun pada tahun 1994 dan mulai beroperasi pada tahun 1995. SMP Negeri 46

terletak di Jl.Cigagak cibiru Bandung. SMP Negeri 46 Bandung adalah satu – satunya SMP Negeri yang ada di cibiru. Pada SMP Negeri 46 Bandung, Proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas sangat terbatas, singkatnya waktu dan banyaknya materi yang akan diajarkan membuat proses belajar mengajar kurang optimal, Siswa tidak mendapatkan materi pelajaran apabila guru berhalangan hadir, sehingga penyampaian materi menjadi terhambat, Siswa hanya mendapatkan materi pelajaran dari guru maupun referensi buku di perpustakaan sekolah, sehingga terjadi keterbatasan tempat dan waktu untuk mengakses. Siswa juga kurang dapat mengeksplorasi kemampuan mereka dalam melakukan pemanfaatan koneksi internet. Pada proses absensi siswa, data absensi masih di tulis pada buku absensi harian dan disalin kedalam buku agenda harian kemudian disalin kembali di daftar hadir siswa mengakibatkan pencatatan data yang berulang, pada proses penyajian informasi nilai juga memerlukan waktu yang lama karena data nilai masih disimpan pada leger.

Menyadari akan semua ini penulis berfikir untuk membuat suatu Aplikasi untuk sekolah SMP Negeri 46 Bandung dimana aplikasi tersebut dapat digunakan untuk mempermudah interaksi siswa dengan materi, siswa dengan guru maupun sesama siswa. Siswa dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang ulang. Selain itu, agar dapat memaksimalkan pekerjaan guru dalam proses absensi siswa juga proses penilaian.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian atau masalah pada sistem pembelajaran di SMP Negeri 46 Bandung dengan

menetapkan judul Skripsi **"SISTEM INFORMASI E-LEARNING DI SMP NEGERI 46 BANDUNG"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis mengidentifikasikan masalahnya :

1. Proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas sangat terbatas singkatnya waktu dan banyaknya materi yang akan diajarkan membuat proses belajar mengajar kurang optimal
2. Siswa tidak mendapatkan materi pelajaran apabila guru berhalangan hadir, sehingga penyampaian materi menjadi terhambat
3. Siswa hanya mendapatkan materi pelajaran dari guru maupun referensi buku di perpustakaan sekolah, sehingga terjadi keterbatasan tempat dan waktu untuk mengakses
4. Siswa kurang dapat mengeksplorasi kemampuan mereka dalam melakukan pemanfaatan koneksi internet
5. Absensi siswa masih disimpan pada buku absensi siswa dan disalin pada buku agenda kemudian disalin kembali pada buku daftar hadir siswa yang mengakibatkan pencatatan data yang berulang
6. Data nilai masih disimpan pada leger, sehingga memerlukan waktu yang lama dalam proses penyajian informasi

1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan pokok-pokok pikiran di atas dengan demikian penulis dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pembelajaran yang sedang berjalan di sekolah sekarang ini
2. Bagaimana perancangan aplikasi *e-learning* yang akan di buat dan di terapkan pada sekolah tersebut
3. Bagaimana pengujian yang dilakukan dengan aplikasi *e-learning* yang akan dibuat
4. Bagaimana implementasi aplikasi *e-learning* yang akan dibuat

1.3. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan menyediakan *e-learning* guna membantu dalam penambahan waktu mengajar yang fleksibel untuk setiap siswa yang diharapkan mampu untuk menambah keaktifan dan penyerapan materi ajar untuk setiap siswa..

Penelitian ini juga mempunyai beberapa tujuan diantaranya :

1. Untuk mengetahui sistem pembelajaran yang sedang berjalan di SMP Negeri 46 sekarang ini.
2. Untuk mengetahui perancangan aplikasi *e-learning* untuk sistem pembelajaran yang dirasakan belum optimal agar mendapatkan hasil yang semaksimal mungkin
3. Untuk mengetahui bagaimana pengujian aplikasi *e-learning* pada SMP Negeri 46 Bandung

4. Untuk mengetahui bagaimana implementasi aplikasi *e-learning* pada SMP Negeri 46 Bandung

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua bagian diantaranya sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan praktis

Kegunaan secara praktis, memberikan masukan kepada pihak sekolah diantaranya:

a. Memberikan masukan kepada pihak sekolah mengenai Aplikasi yang di rancang tersebut nantinya di harapkan bisa di gunakan oleh pihak sekolah
b. Memberikan kemudahan bagi siswa untuk memperoleh bahan belajar saat dibutuhkan, memudahkan siswa untuk memahami pelajaran yang diberikan pengajar melalui internet, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
c. Memberikan kemudahan bagi guru untuk mengakses materi kepada siswa juga mempermudah untuk penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran, Juga membantu memudahkan guru dalam mengelola absen siswa dan nilai.

1.4.2. Kegunaan akademis

Kegunaan secara akademis diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

a. Bagi ilmu pengetahuan : untuk mengembangkan ilmu di bidang informatika

b. Bagi peneliti lain : bisa di jadikan acuan untuk peneliti lain yang mempunyai minat yang sama.

c. Bagi peneliti : peneliti bisa mengimplementasikan pengetahuan yang di dapat di perkuliahan dengan kenyataan sesungguhnya di lapangan.

1.5. Batasan Masalah

a. Aplikasi *e-learning* ini dibuat hanya untuk melakukan pembelajaran/interaksi belajar mengajar antara guru dan siswa – siswi SMP Negeri 46 Bandung saja dengan media komputer sebagai media interaksinya.

b. pada sistem ini, dapat mengelola materi, tugas, ujian, absensi dan nilai

c. Program yang dibangun tidak membahas kenaikan kelas

d. Ujian online yang disediakan hanya berbentuk pilihan ganda

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian yang berlokasi di SMP Negeri 46 Bandung, dengan alamat di Jl. Cigagak kec. cibiru Bandung

Tabel 1.1 jadwalwaktu penelitian

No	Aktivitas	2014															
		februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi kebutuhan																
2	Membangun Prototype																
3	Menguji sistem																
4	Evaluasi Sistem																
5	Penerapan sistem																

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan dan perumusan masalah penelitian, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang diharapkan, waktu dan tempat penelitian serta Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan teori yang relevan yang mendeskripsikan pengertian sistem, pengertian sistem informasi, serta perangkat lunak pendukung yang digunakan.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi uraian tentang objek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan, pengujian software dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini diuraiakan tentang sistem yang diusulkan yaitu perancangan sistem, perancangan basis data, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi, dan pengujian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.