BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMAN 1 Pamanukan merupakan instansi pemerintahan yang bergerak di bidang pendidikan yang beralamat di Jl. Eyang Tirtapraja No. 83 Kecamatan Pamanukan Kabupatem Subang. SMAN 1 Pamanukan mempunyai dua program studi yaitu program IPA dan program IPS.

Pada saat ini, kegiatan belajar mengajar (KBM) di SMAN 1 Pamanukan masih bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru terjadi hanya saat berlangsungnya pertemuan di dalam kelas, yaitu dengan cara guru menyampaikan bahan ajar kepada siswa. Jika pertemuan antara siswa dengan guru tidak terjadi atau guru yang bersangkutan tidak hadir seperti adanya hari libur (tanggal merah), rapat guru mendadak ataupun guru yang bersakutan tidak hadir dikarenakan sakit, maka secara otomatis proses pembelajaran pun akan terhambat. Keadaan seperti ini sangat jelas dapat menghambat proses pembelajaran maupun pendistribusian materi antara siswa dengan guru di SMAN 1 Pamanukan, yang dapat berakibat berkurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Kurangnya waktu tatap muka antara guru dengan siswa membuat guru kesulitan apabila ingin memberikan tugas atau ujian kepada siswa. Tugas yang

telah diberikan biasanya dikumpulkan beberapa hari kemudian sesuai waktu yang telah ditentukan oleh guru pada saat pertemuan di dalam kelas atau disimpan di meja guru yang bersangkutan, namun apabila siswa ada yang sakit atau berhalangan hadir dan tidak bisa mengumpulkan tugas pada waktu yang telah ditentukan, hal ini mengakibatkan siswa tersebut tidak bisa mendapatkan nilai tugas.

Dari permasalahan diatas maka perlu dibuat suatu aplikasi *e-learning* berbasis web, karena dengan *e-learning* akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara lebih efektif dan efisien, karena dapat diakses kapan saja dan dimana saja, dan setiap pengguna bisa berkontribusi aktif tanpa terbatas ruang dan waktu, sehingga akan mendukung proses pendidikan di SMAN 1 Pamanukan. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penulis bermaksud mengambil topik tugas akhir ini dengan judul penelitian sebagai berikut: **"PEMBANGUNAN E-LEARNING DI SMAN 1 PAMANUKAN".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah cara untuk mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan objek penelitian dalam membuat laporan penelitian ini. Rumusan masalah adalah gambaran atau rancangan masalah yang akan diteliti dalam sebuah penelitian.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dalam penelitian ini, maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah yang ada di SMAN 1 Pamanukan yaitu:

1. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di SMAN 1 Pamanukan masih bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru terjadi hanya saat berlangsungnya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas.
2. Jika pertemuan antara siswa dengan guru tidak terjadi atau guru yang bersangkutan tidak hadir seperti adanya hari libur (tanggal merah), rapat guru mendadak ataupun guru tidak hadir dikarenakan sakit, maka secara otomatis proses pembelajaran pun akan terhambat.
3. Pada saat berhalangan hadir, guru kesulitan apabila ingin memberikan tugas atau ujian kepada siswa.
4. Sistem pengumpulan tugas masih dilakukan secara manual, yaitu dengan cara siswa mengumpulkan tugas tersebut dengan datang langsung ke sekolah.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan uraian diatas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pembelajaran yang berjalan di SMAN 1 Pamanukan.

2. Bagaimana perancangan aplikasi *e-learning* di SMAN 1 Pamanukan.
3. Bagaimana pengujian aplikasi *e-learning* di SMAN 1 Pamanukan.
4. Bagaimana implementasi aplikasi *e-learning* di SMAN 1 Pamanukan.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *e-learning* berbasis *web* di SMAN 1 Pamanukan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem pembelajaran yang berjalan di SMAN 1 Pamanukan.
2. Untuk merancang aplikasi *e-learning* di SMAN 1 Pamanukan.
3. Untuk pengujian aplikasi *e-learning* di SMAN 1 Pamanukan.
4. Untuk melakukan implementasi aplikasi *e-learning* di SMAN 1 Pamanukan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunan penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Untuk memudahkan guru dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar (KBM) di SMAN 1 Pamanukan.
2. Untuk memudahkan guru di SMAN 1 Pamanukan dalam memberikan bahan ajar kepada siswa.
3. Untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan bahan ajar dari guru.
4. Untuk memudahkan guru dalam memberikan tugas dan memberikan ujian yang di lakukan secara *online*.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi penulis, sebagai bentuk pengaplikasian dari proses pembelajaran selama kuliah guna menambah pengetahuan dan pengalaman tentang sistem pembelajaran *online (e-learning)* yang dibuat karena sekaligus mengimplementasikannya.
2. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar studi perbandingan dan referensi bagi peneliti lain yang sejenis ataupun untuk pengembangannya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Aplikasi *e-learning* ini dirancang hanya untuk SMAN 1 Pamanukan.
2. Aplikasi *e-learning* ini membatasi file maksimal 10MB untuk setiap materi pelajaran yang di *upload* oleh guru.
3. Aplikasi *e-learning* yang dibuat tidak bisa menyimpan video.

4. Aplikasi *e-learning* ini hanya mengolah data untuk keperluan *e-learning*, tidak mengolah data untuk kepentingan sistem akademik sekolah.
5. Aplikasi *e-learning* ini hanya sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar bukan menggantikan kegiatan belajar mengajar yang sudah ada.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Adapun lokasi dan waktu penelitian adalah sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Dalam memperoleh data-data serta informasi untuk penyusunan penelitian ini, penulis melakukan penelitian secara langsung di SMAN 1 Pamanukan yang berlokasi di Jalan Eyang Tirtapraja No. 83 Kecamatan Pamanukan Kabupatem Subang.

1.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2016. Adapun jadwal penyelesaian tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2016															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	*Requirement definition* (analisis kebutuhan)	■	■	■	■												
2	*Design* (desain)				■	■	■	■									
3	*Implementation and unit testing* (penulisan program)							■	■	■	■	■	■	■	■		
4	*Integration and system testing* (penerapan dan pengujian program)													■	■	■	
5	*Operation and maintenance* (pemeliharaan)															■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu pendahuluan, landasan teori, objek dan metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar bekalang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori pendukung dalam pembangunan *e-learning* yang akan dibuat di SMAN 1 Pamanukan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang profil perusahaan, menjelaskan tentang metode-metode penelitian, dan analisa sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang pengembangan dan perancangan sistem yang akan di buat oleh penulis berdasarkan kebutuhan *user* dan hasil dari analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi dalam membangun suatu sistem pembelajaran tersebut.