BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, di mana pendidikan dapat menyongsong kehidupan yang cerah di masa depan, baik bagi diri sendiri, sosial, lingkungan, agama, maupun bangsa. Kualitas pendidikan akan berpengaruh pada kualitas bangsa dan negara. Masa depan suatu bangsa sangat tergantung pada mutu sumber daya manusianya dan kemampuan peserta didiknya untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indonesia merupakan negara yang mutu pendidikannya masih rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain bahkan sesama anggota negara ASEAN pun kualitas SDM bangsa Indonesia masuk dalam peringkat rendah. Hal ini terjadi karena pendidikan di Indonesia belum dapat berfungsi secara maksimal. [24] Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia harus segera diperbaiki agar mampu melahirkan generasi yang memiliki keunggulan dalam berbagai bidang supaya bangsa Indonesia dapat bersaing dengan bangsa lain dan agar tidak semakin tertinggal karena arus global yang berjalan cepat. Untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia diperlukan sistem pendidikan yang responsif terhadap perubahan dan tuntutan zaman. Perbaikan itu dilakukan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan

menengah dan pendidikan tinggi, baik dari segi sistem pendidikan maupun sarana prasarana.

Teknologi informasi dapat dijadikan salah satu solusi untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia. Adanya teknologi informasi yang digunakan untuk media pembelajaran dapat berdampak positif bagi para siswa/i dan guru, yaitu mereka dapat lebih mudah dalam mencari informasi yang diperlukan dalam proses pembelajaran dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Guruan Pasal 1 ayat 9 : Standar Sarana dan Prasarana adalah kriteria mengenai ruang belajar, tempat berolahraga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, bengkel kerja, tempat bermain, tempat berkreasi dan berekreasi serta sumber belajar lain, yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran, termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. [2] Dilihat dari Peraturan Pemerintah tersebut diharapkan setiap sekolah dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana yang dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah.

SMKN 1 Bandung merupakan salah satu sekolah menegah kejuruan yang bergerak di bidang Bisnis Manajemen dan Usaha Perjalanan Wisata di Kota Bandung. SMKN 1 Bandung memiliki 4 jurusan, di antaranya ada jurusan Akutansi, Administrasi Perkantoran (Sekertaris), Pemasaran (Marketing), dan Usaha Perjalanan Wisata.Dalam proses belajar mengajar di SMK Negeri 1

Bandung, selama ini siswa/i tidak bisa mengakses materi pelajaran secara digital, dikarenakan belum adanya media yang dapat menyimpan dan berbagi materi atau informasi secara digital, baik materi, *e-book*, referensi, tugas dal lainnya.

Hal ini diperkuat oleh hasil kuisioner yang penulis edarkankepada 10 orang responden yang terdiri dari 5 orang siswa/i dan 5 orang guru di SMK Negeri 1 Bandung. Berikut masing-masing 3 dari 10 pertanyaan guru dan siswa yang dianggap krusial(kuisioner terlampir):

Tabel 1. 1Hasil Kuisioner

No	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
Siswa/i			
1.	Apakah anda memerlukan forum diskusi untuk dapat berdiskusi dengan teman mau pun guru, dimanapun dan kapanpun ?	100%	0%
2.	Apakah anda kesulitan untuk mendapatkan materi pelajaran secara digital ?	60%	40%
3.	Apakah media pembelajaran digital dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sekolah anda ?	100%	0%
Guru			
1.	Apakah pemanfaatan internet dapat menunjang pekerjaan bapak/ibu sehari-hari ?	60%	40%

No	Pertanyaan	Respon	
		Ya	Tidak
2.	Apakah lembaga bapak/ibu memiliki media yang dapat menyimpan dan berbagi informasi secara digital?	0%	100%
3.	Apakah pemanfaatan *e-learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (perbaikan materi secara dinamik, terjadi interaksi guru dan siswa/i yang intensif dan komunikasi pembelajaran tanpa batas tempat dan waktu)?	80%	20%

Berdasarkan data di atas, terdapat 3 poin siswa dan 3 point guru yang dijadikan dasar oleh penulis dalam penelitian ini. Point pertama pada siswa/i, semua responden membutuhkan sebuah forum diskusi untuk memudahkan mereka dalam berdiskusi baik dengan sesama siswa/i maupun guru tanpa terbatas waktu dan tempat.

Dalam poin kedua pada siswa, 60% dari 5 responden mengalami kesulitan dalam mendapatkan materi pelajaran secara digital, siswa/i harus mempunyai kemauan yang tinggi untuk mencari materi-materi yang sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru.

Untuk poin ketiga pada siswa, semua responden menganggap bahwa dengan adanya sebuah media pembelajaran secara digital dapat bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Bandung, dengan adanya

media tersebut seluruh siswa/i dan guru dapat mengakses dan saling berbagi informasi dimanapun dan kapanpun.

Sedangkan, untuk poin pertama pada guru 60% dari 5 guru menganggap pemanfaatan internet dapat menunjang pekerjaannya sehari-hari. Karena salah satu manfaat dari keberadaan internet adalah dapat mempermudah atau mempercepat suatu pekerjaan.

Dari poin kedua pada guru, semua responden mengaku tidak adanya media yang dapat menyimpan dan berbagi informasi di lembaganya. Hal itu berarti SMK Negeri 1 Bandung belum memiliki subuah media yang dapat menampung dan berbagi informasi secara digital baik itu antara guru dengan siswa/i, maupun siswa/i dengan siswa/i.

Pada poin ketiga pada guru, 80% dari 5 responden beranggapan bahwa pemanfaatan *e-learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik memperbaiki materi secara dinamik, meningkatkan interaksi guru dan siswa/i yang intensif dan komunikasi pembelajaran tanpa batas tempat dan waktu.

Dari penjelasan di atas dapat dilihat baik siswa/i maupun guru di SMK Negeri 1 Bandung membutuhkan suatu media yang dapat menampung materi pembelajaran secara digital, sehingga siswa/i dan guru dapat mengakses materi tersebut dimanapun dan kapanpun. Metode pembelajaran tersebut biasa disebut dengan *e-learning.* Selain memudahkan akses belajar, *e-learning*dapat meningkatkan minat belajar siswa/i karena tidak terkesan jenuh atau monoton. Karena penyampaian informasi melalui teknologi canggih terlihat lebih variatif dan modern.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penulis bermaksud mengambil topik Penelitian ini dengan judul **"Perancangan *E-Learning* pada SMK Negeri 1 Bandung"**.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat, berikut ini akan dijelaskan mengenai identifikasi dan rumusan masalah dalam analisis yang dilakukan oleh penulis.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian diatas terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi, dan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1) Tidak adanya forum diskusi antara sesama siswa/i maupun guru.
2) Siswa/ikesulitan dalam mendapatkan materi pembelajaran secara digital.
3) Tidak adanya media yang dapat menampung berbagai informasi dan materi pembelajaran secara digital.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1) Menyediakan media yang dapat menampung dan berbagi materi secara digital.

2) Membangun forum diskusi antara siswa/i dan guru.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa maksud dan tujuan yang ingin penulis capai. Adapun maksud dan tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun *e-learning* berbasis web pada SMK Negeri 1 Bandung, untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Membangun*e-learning* di SMK Negeri 1 Bandung, untuk memudahkan siswa/i mendapatkan materi pembelajaran secara digital.
2) Membangun *e-learning* yang memiliki fasilitas diskusi antara guru dan siswa.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis. Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

1) Bagi pihak sekolah SMK Negeri 1 Bandung dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi solusi yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar yang lebih baik, dan bagi siswa/i memberikan metode belajar yang lebih praktis dengan *e-learning* serta dapat mendukung kinerja pihak sekolah.
2) Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat menambah masukan dan pengalaman penulis dalam mengaplikasikan atau mempraktekan ilmu yang telah didapatnya.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Secara akademis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

1) Bagi ilmu pengetahuan, hasil penelitian ini dapat berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi.
2) Bagi peneliti lain, dapat dijadikan sebagai referensi terhadap pengembangan ataupun pembangunan dalam penelitian dibidang yang sama.
3) Bagi peneliti, dari seluruh rangkain kegiatan dan hasil penelitian diharapkan dapat lebih meningkatkan penguasaan ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan di Program Studi Sistem

Informasi, Universitas Komputer Indonesia, dan sebagai bahan evaluasi bagi peneliti kedepannya.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar masalah yang akan dibahas tidak meluas atau menyimpang dari pokok permasalahan yang sebenarnya, maka peneliti perlu untuk melakukan pembatasan masalah. Hal ini bertujuan agar penelitian dapat terlaksana dengan baik dan kesimpulan yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Maka dalam penelitian ini, batasan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut :

1) *E-learning* yang dirancang hanya berlaku untuk Admin, Guru, dan Siswa/i SMK Negeri 1 Bandung yang sudah memiliki hak akses ke sistem.
2) *E-learning* ini menyediakan fasilitas upload dan download (referensi, artikel, materi yang diajarkan, tugas, pekerjaan rumah).
3) *E-learning* ini, memfasilitasi sistem penilaian tugas secara *online.*
4) *E-learning* ini, mempunyai fasilitas diskusi antara guru dan siswa/i.
5) *E-learning* ini dibangun dengan menggunakan *tools Laravel, Bootstrap, MySQL.*
6) *E-learning* ini dapat mengupload file berupa dokumen dan gambar.
7) E-*learning* ini, tidak memfasilitasi aktivitas Ujian Tengah Semester dan Ujian Akhir Semester.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitan dilakukan dan simana peneliti menangkap keadaan dari objek-objek yang di teliti, sedangkan waktu penelitian adalah kapan saat penelitian dilakukan. Adapun lokasi dan waktu penelitian sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Objek pada penelitian ini adalahsalah satu institusi pendidikan yaitu SMK Negeri 1 Bandung. Adapun SMK Negeri 1 Bandung berlokasi di Jl. Wastukancana No. 3 Bandung.

1.6.2 Waktu Peneltian

Adapun waktu penelitian yang berlangsung dan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. 2 Estimasi Jadwal Penyelesaian Penelitian

No.	Aktivitas	Waktu Kegiatan															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Data																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
	c. Kuisioner																
2.	Membangun *Prototype*																
	a. Analisis dokumen																
	b. Analisis kebutuhan sistem																
	c. Perancangan sistem																
	d. Coding																
3.	Menguji *Prototype*																
	a. Pengujian Black Box																
4.	Implementasi Sistem																
	a. Instalasi																
	b. Evaluasi sistem																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab ini membahas objek penelitian, metodologi penelitian yang digunakan, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas perancangan sistem, perancangan antara muka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi dan pengujian.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dan saran