sSISTEM INFORMASI *E-LEARNING* BERBASIS *WEB* PADA SMK MERDEKA BANDUNG

E-Learning Information System Based On Web Smk Merdeka, Bandung

[1]**Muhammad Fikri Salim** [2]**Iyan Gustiana**

Universitas Komputer Indonesia[1]
Universitas Komputer Indonesia[2]
Email : fikrisalim2322@gmail.com, likmis2@gmail.com

ABSTRAK

Dalam studi ini, metode yang digunakan adalah pendekatan terstruktur, metode pengembangan menggunakan air terjun, alat yang digunakan untuk merancang sistem DFD (Data Flow Diagram), sementara merancang dan mengimplementasikan sistem informasi E-learning yang menggunakan bahasa pemrograman web PHP, MySQL database dan untuk editor teks menggunakan aplikasi Adobe Dreamweaver CS6. Berdasarkan hasil diskusi selama penelitian, dapat disimpulkan bahwa E-Learning berbasis web informasi sistem yang telah dibangun dapat menyederhanakan dan mempercepat dalam proses E-learning dan meningkatkan kualitas layanan di SMK MERDEKA Bandung.

Kata Kunci : sistem informasi akademik, E-learning

ABSTRACT

In this research, the method used is structured approach, development method using waterfall, tool used to design DFD system (Data Flow Diagram), while to design and implement E-learning information system using PHP web programming language, MySQL database and for text editor using Adobe Dreamweaver CS6 application. Based on the results of the discussions during the research, it can be concluded that e-learning is a WEB-based information system that has been built can simplify and speed up the process in e-learning and improve the quality of services to SMK MERDEKA, Bandung.

Keywords: *academic information system, E-learning*

I. LATAR BELAKANG

Dari Sekian banyak di kota Bandung, SMK. Merdeka memiliki jurusan 7 tahun dan 51 (Lima puluh satu) kelas 35 (Tiga pulih lima) yang mengambil kelas dengan rata-rata siswa per siswa. Dan meningkatnya jumlah siswa yang datang ke sekolah ini akan selalu meningkat jumlah 105 (Seratus Lima) Total guru setiap tahun, mengajar rata-rata satu guru 5 (Lima) mata pelajaran.

Hambatan oleh SMK saat ini menghadapi guru yang efektif sekolah terkait untuk penyebaran informasi dalam berbagai kegiatan, yaitu, Bandung dan kesulitan atau untuk banyak siswa. Itulah sebabnya mengapa kehadiran media khusus adalah untuk menyebarluaskan guru pihak untuk siswa maupun informasi yang berhubungan dengan sekolah. Maka kehadiran sistem yang diusulkan ini diharapkan dapat membantu semua siswa dan guru untuk memperoleh atau menyebarkan informasi dalam lingkup kegiatan yang berkaitan dengan sekolah.

A. Identifikasi masalah

Berdasarkan Deskripsi masalah yang dijelaskan di atas, telah jelas diidentifikasikan sebagai berikut::

1) *Sekolah membutuhkan media informasi yang dapat memudahkan pihak terkait dalam penyebaran informasi.*
2) *Dalam proses pembelajaran yang dilakukan hanya dengan tatap muka mengakibatkan siswa kesulitan untuk mempelajari ulang materi dan mendapatkan informasi yang terkait secara pasti dan benar*

3) *Dalam proses pembelajaran yang sangat terbatas dikarenakan waktu yang telah ditetapkan dalam jadwal terkadang siswa dan guru tidak maksimal dalam pembagian tugas.*
4) *Belum adanya media penilaian tugas secara online*
5) *Belum adanya evaluasi ujian online*

B. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan konteks dan garis besar isu-isu yang dibahas di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1) *Menghasilkan rancangan Sistem Informasi E-learning yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.*
2) *Menghasilkan perangkat lunak Sistem Informasi E-learning pada SMK Merdeka Bandung*
3) *Menghasilkan perangkat lunak yang memiliki validitas terhadap kesalahan*

C. Manfaat Penelitian

Dengan penelitian yang disebutkan di atas tujuan sukses, itu harus menguntungkan bagi semua pihak, dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) *Meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja dalam proses belajar mengajar.*
2) *Memberikan alternatif suasana belajar mengajar akan lebih menyenangkan karena interaksi guru dan siswa lebih bebas dan terbuka.*
3) *Meminimalisir kesulitan para pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.*
4) *Sistem e-learning sekolah ini dapat diakses melalui berbagai macam versi browser.*

D. Batas masalah

1) *Fasilitas yang disediakan E-Learning sekolah termasuk download dan men-download Pengumunan, perangkat keras dan berbasis tugas evaluasi pelajaran, Cat (uji dibantu komputer).*
2) *Pengguna yang dapat mengakses sistem ini hanya admin sekolah, Profesor kelas, dan siswa*
3) *Sistem evaluasi hanya dapat menampung soal berbentuk pilihan ganda.*

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Makna E-Learning

1) *E-Learning adalah sistem pendidikan konsep atau menggunakan teknologi informasi dalam mengajar dan belajar.*
2) *menurut Darin E. Hartley (2001:1) adalah E-Learning adalah:*
3) *E-Learning sebagai Diaktifan melalui Internet, intranet, dan jaringan elektronik lainnya serta pengembangan, pengiriman dan evaluasi dari konten yang disediakan untuk mahasiswa melalui jaringan ini.*
4) *Doong (Kamarga, 2002) E-Learning sebagai aktivitas proses pembelajaran melalui asinkron perangkat elektronik yang memperoleh bahan-bahan pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.*

B. Pengertian Tugas

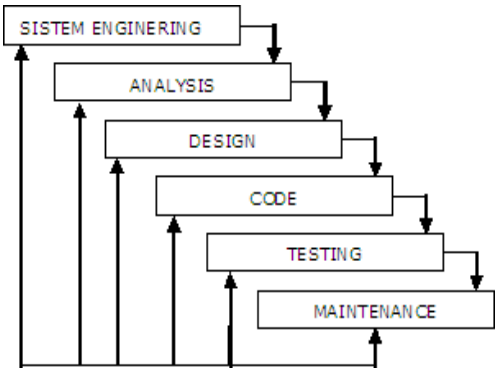
Tugas adalah sesuatu yang harus dilakukan atau perintah yang telah ditentukan untuk melakukan pekerjaan itu adalah tanggung jawab individu, pekerjaan yang telah dibebankan, dan akan berjalan sesuai dengan fungsi dari masing-masing

C. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah sebuah proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk menentukan kualitas (nilai rasa) sesuatu, berdasarkan pertimbangan, dan kriteria tertentu, dalam rangka pengambilan keputusan dalam konteks pembelajaran, evaluasi adalah salah satu komponen yang paling penting dan tingkat yang harus diambil untuk guru/dosen untuk mengetahui efektivitas belajar. Menurut (Arifin, 2012), dalam kerangka belajar salah satu tugas dan tanggung-jawab guru/murid adalah melakukan evaluasi pembelajaran yang melibatkan melaksanakan penilaian proses dan hasil pembelajaran. Dalam menilai kemampuan belajar adalah kompetensi yang harus dikendalikan oleh guru/murid.

III Metode Penelitian

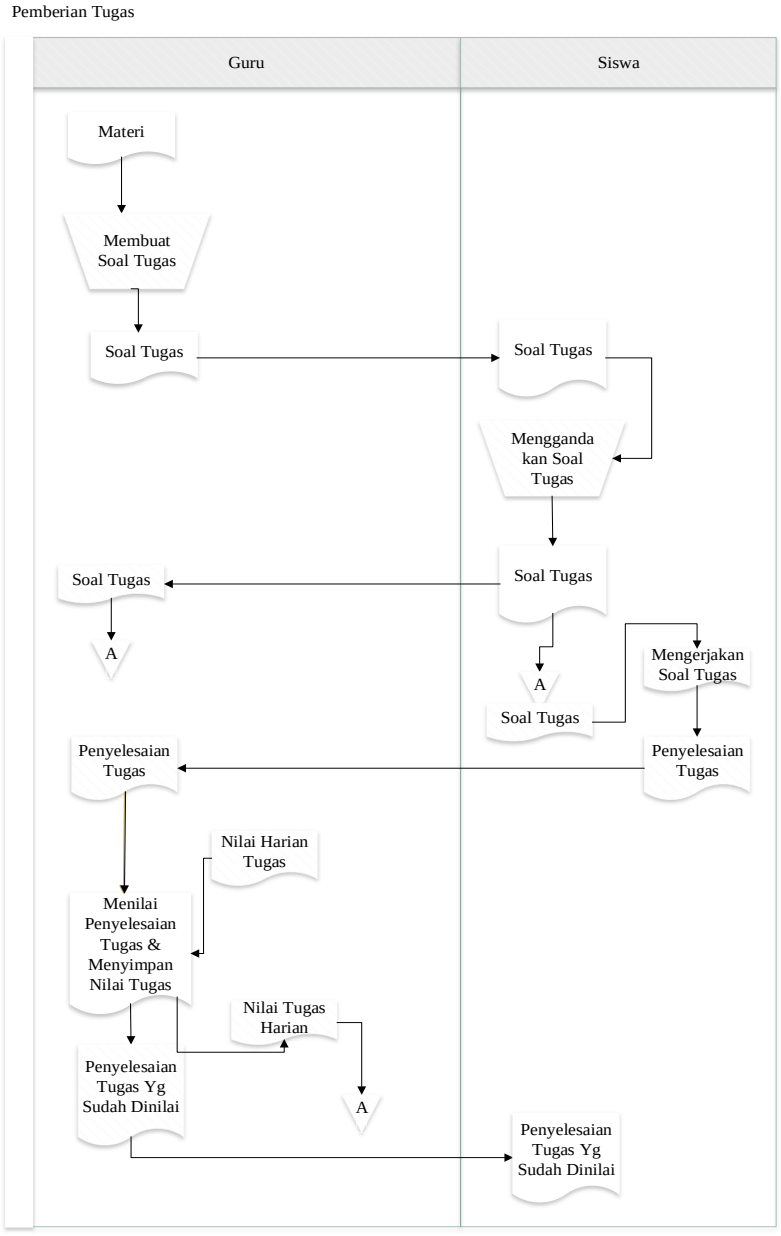
Metode-metode penelitian mempunyai pengertian yang berbeda dari perbedaan, menurut spesialis. Hasil penelitian itu sendiri adalah suatu bentuk sistematis acara untuk menanggapi masalah yang menyeluruh. Kata adalah sistematis kunci yang terkait dengan metode ilmiah, yang berarti adanya prosedur dalam merek dengan keteraturan dan Ketuntasan



Gambar 1. Metode Waterfall

A. Flow map

Sumber dan aliran dokumen dapat digambarkan dalam kemajuan Flowmap sebagai berikut:

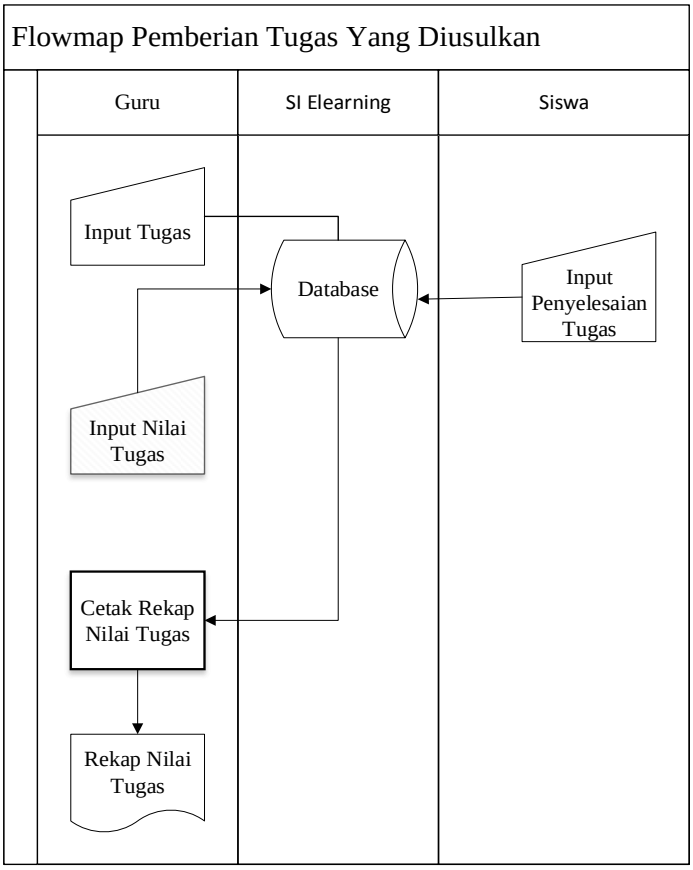


Gambar 1 Flowmap Pemberi Tugas

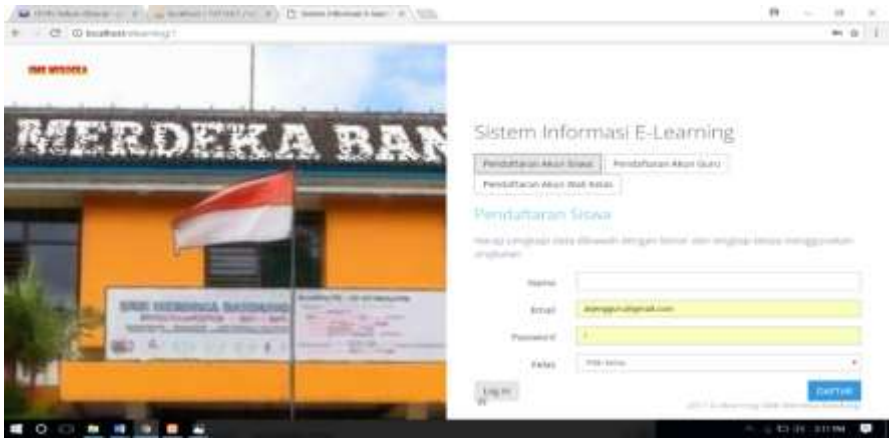
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes di atas, dapat disimpulkan bahwa E - Learning informasi sistem perangkat lunak dibuat bebas dari kesalahan sintaks dan seperti sebelumnya diharapkan. Penerapan merupakan proses perencanaan atau ide-ide tentang yang dibuat oleh manusia. Salah satunya adalah desain sebuah program yang telah dilakukan pada aplikasi jadwal sesuai keperluan yang diharapkan dari realisasi program. Kegiatan pelaksanaan ini dilakukan atas dasar adanya perencanaan dalam desain sistem informasi. Rencana pelaksanaan adalah prosedur atau Sinopsis pada langkah-langkah yang akan dibuat, dan menjelaskan segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pelaksanaan. Itu tahap desain tujuan utama adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna, atau sering disebut entitas internal. Itu adalah, dalam studi ini disebut badan adalah seorang karyawan bertugas dalam proses e-learning, dan entitas eksternal yang terlibat dalam proses e-learning. Sementara itu, tujuan lain dari proyek sistem ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan lengkap proyek kebangkitan hasil. Demi menghasilkan sistem informasi program dapat menyederhanakan fungsi agen yang terlibat dalam proses pembelajaran di sekolah tinggi independen profesional di Bandung.
E-Learning informasi sistem ini adalah sistem atau perangkat lunak untuk memfasilitasi proses data yang diusulkan. Sistem yang diusulkan ini akhirnya akan sangat berguna dan bermanfaat bagi siswa dan guru. Ketika merancang prosedur yang diusulkan ini mencakup konteks diagram, data flow diagram, dan kamus data yang bertujuan untuk memfasilitasi pembentukan program dan memfasilitasi analisa aliran dokumen.

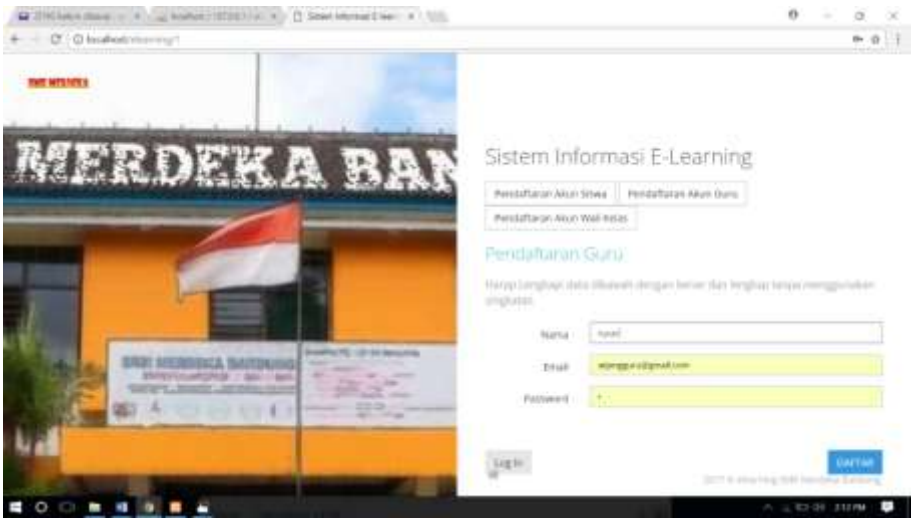
Flowmap pendaftaran peserta didik baru yang di usulkan dari sistem informasi akademik sebagai berikut :



Gambar 2 Flowmap pemberian tugas yang diusulkan



Gambar 3 Localhost E – Learning



Gambar 4 Pendaftaran Guru

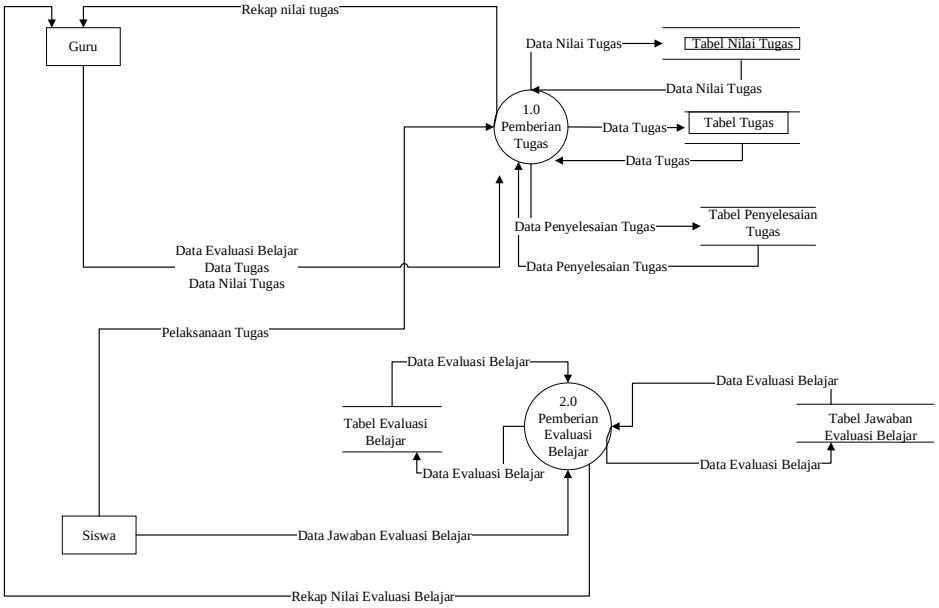
IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan diskusi tentang hasil tes kemudian hadiah kesimpulan-kesimpulan berikut: diharapkan sistem e-learning dapat membantu dalam proses belajar mengajar. Diharapkan bantuan dengan tugas-tugas pekerjaan. Diharapkan dapat membantu ketika studi evaluasi pekerjaan. Sistem forum ini juga diharapkan dapat membantu berkomukasi antara guru dan siswa di luar belajar

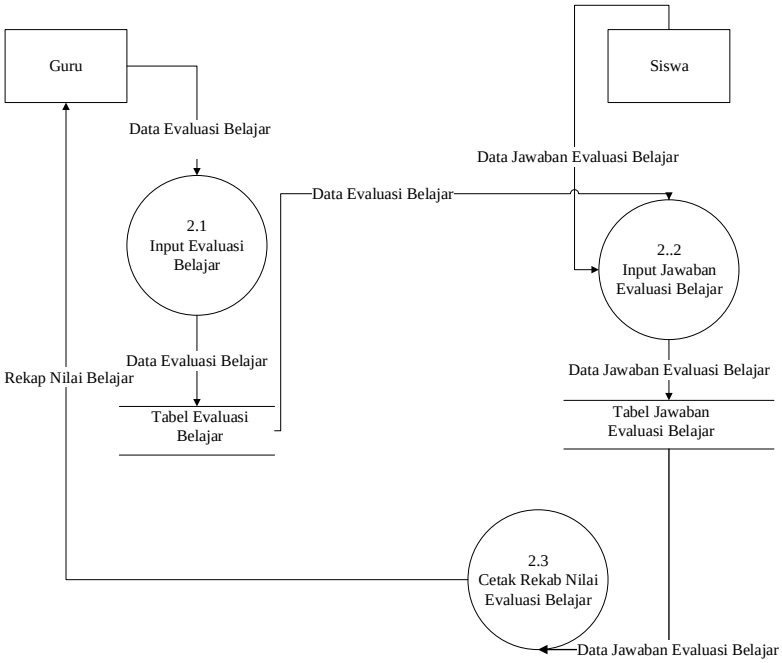
DAFTAR PUSTAKA

[1] Nugraha 2014. Aplikasi E-Learning di SMK Negeri 1 Cibadak.
[2] Indrajit, 2001. analisis dan desain berorientasi objek sistem. Bandung, ilmu komputer.
[3] Jogiyanto, 2005. memahami sistem. Andi. Yogyakarta
[4] Susanto, Azhar. 2008. konsep sistem informasi Akuntansi dan pengembangan: Indonesia: Lingga Jaya.
[5] Darin E. Hartley. 2001. penjualan e-learning, American Society untuk pendidikan dan pengembangan.
[6] Kamarga. 2002, sejarah pembelajaran melalui e-learning. Jakarta: PT. Intimedia
[7] Arifin, evaluasi pembelajaran, 2012. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
[8] Joon, eco. Pemrograman PHP mysql web dan sistem informasi. Yogyakarta: Graha ilmu, 2008
[9] Allan. 2005. memahami Internet dan asal-usul kata Web, Surabaya: penerbit adalah indah.
[10] Purbo, Onno W. (2006) Handbook nirkabel internet dan hotspot, PT ELEX Media komputindo. Jakarta.

Lampiran



DFD Level 2 Proses 1.0 pemberian tugas yang diusulkan



DFD Level 2 Proses 2.0 pemberian Evaluasi Belajar yang diusulkan