

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dalam bidang pendidikan khususnya SMK Daarut Taufiq Tangerang memanfaatkan *e-Learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran karna SMK Daarut Taufiq Tangerang masih bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas. Jika pertemuan antara siswa dengan guru tidak terjadi atau guru yang bersangkutan tidak hadir dan siswa yang menjalani PKL (Praktek Kerja Lapangan), maka secara otomatis proses pembelajaran pun akan terhambat dan terbatasnya waktu belajar mengajar dikelas terkadang menghalangi para guru dalam memberikan semua materi pelajaran kepada siswa-siswi. Hal ini menjadi masalah tersendiri untuk siswa-siswi dan guru yang ingin menyampaikan secara detail tentang mata pelajaran tersebut.

Salah satu cara yang bisa ditempuh untuk mengatasi persoalan diatas adalah perlu adanya metode belajar mengajar yang dapat di gunakan oleh guru dan siswa sebagai media pembelajar yang baik yang bersifat *online*.

Dalam sistem ini materi dapat di *update* dengan mudah sehingga mampu mengantisipasi kekurangan materi terhadap siswanya yang melakukan proses PKL ataupun guru yang berhalangan hadir, siswa dan guru pun dapat mengakses

sistem ini dengan mudah setiap waktu sehingga memudahkan aktifitas belajar dimanapun.

Menurut (Irawan dkk-2015) “SMK Mambaul Falah merupakan suatu sekolah menengah kejuruan yang berada di kecamatan Dawe kabupaten Kudus. Kemampuan rata – rata guru pada SMK Mambaul Falah dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi masih kurang. Sehingga kesulitan saat melakukan interaksi dengan teknologi, baik dalam kegiatan pencarian materi maupun pengolahannya. Beberapa dari guru SMK Mambaul Falah telah berupaya memanfaatkan internet dalam meningkatkan materi dan pembelajaran, namun hal ini masih bersifat parsial dan individu. Hal ini mengakibatkan kesenjangan dan penyebaran kualitas pembelajaran yang tidak merata antara satu siswa dengan siswa lainnya.”

Berdasarkan hal tersebut maka penulis bermaksud mengambil topik skripsi ini dengan judul sebagai berikut:

**“Perancangan Sistem Informasi *e-Learning* Berbasis Web Pada SMK Daarut Taufiq Tangerang”.**

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas penulis mencoba mengidentifikasi permasalahan yang merupakan dasar untuk bahan pembahasan skripsi ini. Adapun masalah yang teridentifikasi adalah :

1. Terhambatnya proses pengajaran bagi siswa/i yang menjalani proses PKL(Praktek Kerja Lapangan).
2. Metode Belajar mengajar masih konvensional dengan cara dilakukan di sekolah.

### **1.3. Perumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat disusun pula sebuah perumusan masalah yang akan dibahas pada skripsi ini yaitu :

1. Bagaimana mengubah tata cara pembelajaran yang konvensional ?
2. Bagaimana mengubah proses ngajar mengajar agar lebih efisien ?
3. Bagaimana bagi siswa/i yang melakukan PKL(Praaktek Kerja Lapangan) tetap mendapatkan asupan ilmu?

### **1.4. Maksud dan Tujuan**

Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah :

- 1 Memudahkan bagi guru untuk memberikan materi ataupun tugas harian.
- 2 Memudahkan dalam mendapatkan ilmu bagi siswa/i yang melakukan PKL.
- 3 Dapat memfasilitasi dan mempermudah serta bagaimana mengoptimalkan proses belajar mengajar didalam kelas, yang dapat dilakukan didalam aplikasi *e-Learning* berbasis *web* ini.

Sedangkan tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta.

## 1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk mendapatkan data sebagai objek penulisan dalam laporan skripsi, yaitu :

### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

#### A. Observasi (*observation*)

Dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap pembuatan aplikasi yang menjelaskan alur program yang akan dibuat

#### B. Wawancara (*interview*)

Wawancara yaitu dengan cara berkonsultasi atau bertanya langsung dengan beberapa guru dan siswa.

#### C. Studi Pustaka (*library research*)

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul Skripsi

### 1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* Rosa dan Shalahuddin (2014:28) yang terbagi menjadi 5 tahapan yaitu:

#### A. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

## **B. Desain**

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

## **C. Pembuatan Kode Program**

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

## **D. Pengujian**

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

## **E. Pendukung (*support*)**

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak yang harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

## 1.6. Ruang Lingkup

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar topik penelitian, penulis tidak mungkin bisa membahas secara detail dan secara terperinci secara keseluruhan Oleh karena itu penulis memberikan batasan-batasan masalah adalah:

- 1 Adapun *website* ini terdiri dari 3 halaman yang berbeda, yaitu siswa, guru dan admin.
- 2 Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan menggunakan MySQL sebagai databasenya.