**Rancang Bangun Sistem Informasi E - Learning SDS Barunawati IV Jakarta Utara Berbasis Website.**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat menyebabkan penggunaan komputer semakin meluas, terutama di Indonesia yang sekarang ini masih berkembang. Metode pembelajaran saat ini mulai mengalami beberapa perubahan dan pembaruan, E-learning merupakan sebuah perkembangan metode pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi di dunia pendidikan dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran.

Sebelum adanya pasca covid-19 kegiatan belajar mengajar di SDS barunawati IV masih menggunakan metode konvensional secara tatap muka antara guru dan murid. Namun saat ini pembelajaran di lakukan secara online karena adanya pasca covid-19 melalui aplikasi *whatsapp*, dalam hal ini para guru mengalami kesulitan dalam hal penilaian tugas yang di kirimkan oleh para siswa, sehingga proses penilaian terhadap tugas tersebut pun membutuhkan waktu yang cukup lama.

Maka dalam hal ini untuk mengembangkan kualitas dari kegiatan belajar mengajar pada SDS Barunawati IV, dibutuhkan beberapa fasilitas pendukung dimana salah satu fasilitas pendukung tersebut ialah sistem informasi dalam hal proses belajar mengajar. Dari yang saat ini masih masih menggunakan whatsapp untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar, akan di alihkan ke sebuah website E-learning guna mempermudah guru dalam melakukan penilaian terhadap tugas para siswa/siswi, yang mana akan mempengaruhi perilaku dari SDS Barunawati IV dari segi proses belajar mengajar serta proses penilaian dari tugas yang di berikan.

1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, penulis dapat merumuskan masalah yang dijadikan sebagai saran ataupun solusi, yaitu sebagai berikut :

1. Perlu nya sebuah sistem informasi yang dapat memaksimalkan proses belajar mengajar, serta meminimalisir adanya human error terkait penilaian tugas siswa/siswi.
2. Kesulitan dalam melakukan pengecekan tugas yang dikirimkan oleh para siswa/siswi melalui *whatsapp*, sehingga memakan waktu yang lama dalam melakukan penilaian tugas.
3. **Tujuan**

Adapun tujuan penulisan ini adalah :

1. Membangun sebuah sistem informasi E-learning berbasis website untuk memaksimalkan proses pembelajaran.
2. Menghasilkan informasi yang akurat dan tepatmengenai proses belajar mengajar pada SDS Barunawati IV.
3. **Manfaat**

Adapun manfaat yang di peroleh adalah :

1. Untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang berikan.
2. Efektivitas dalam proses penilaian.
3. Efisiensi waktu dalam pengecekan tugas yang di kirimkan.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Kajian Teori**
   * 1. **E – Learning**

* Pengertian E - Learning
* Tipe-tipe E - Learning
* Keuntungan E - Learning
* Keterbatasan E - Learning
* Analisa E - Learning
* Perencanaan E - Learning
  + 1. **Manajemen Pendidikan**
* Pengertian Manajemen Pendidikan
* Sistem Pendidikan
  + 1. **Internet dan Pengajaran**
    2. **Aplikasi Internet Untuk Pengajaran**

1. **Kajian Pustaka**
   * + 1. **Ramdhan Saepul Rohman, Erni Ermawati, Yusti Farlina, Rifa Nurafifah Syabaniah (2018) RANCANG BANGUN WEB E-LEARNING UNTUK PENGELOLAAN MATA PELAJARAN TIK PADA SMPIT ADZKIA SUKABUMI.**

Sekolah merupakan dunia pendidikan yang syarat akan kegiatan belajar mengajar. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk kegiatan belajar mengajar ini, mulai dari cara yang paling mudah sampai dengan cara yang cukup sulit untuk dilakukan. E-learning ini sendiri merupakan alternatif yang dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar antar guru dan siswa tanpa harus bertatap muka antara keduanya. Itulah kenapa kegiatan ini dikatakan sebagai kegiatan yang mudah dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pada setiap kegiatan belajar di sekolah selalu diselingi dengan adanya ujian. Maka dari itu, demi terlaksananya ujian dengan lancar dan agar siswa tidak salah dalam menjawab soal, maka dibuatlah soal latihan serta ulasan materi yang ditampikan dalam sebuah halaman web. Hal ini bertujuan untuk menguji kemampuan siswa dan juga sebagai acuan bagi siswa dalam menjawab soal-soal ujian yang mungkin tidak jauh berbeda dengan soal latihan serta materi dari matapelajaran yang diberikan. Disamping guru dan siswa dapat melakukan aktivitas masing-masing, mereka juga dapat saling berkomunikasi antara satu sama lain melalui forum diskusi yang telah disediakan ketika siswa mengalami kesulitan dalam mengakses web.

* + - 1. **Amri, Fahmilul (2017) RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-LEARNING (STUDI KASUS : SMA NEGERI 1 PAMOTAN REMBANG) DESIGN BASED E-LEARNING WEBSITE (CASE STUDY SMA NEGERI 1 PAMOTAN REMBANG). Tugas Akhir thesis, Universitas Teknologi Yogyakarta.**

SMA Negeri 1 Pamotan merupakan lembaga sekolah yang berwenang sebagai wadah untuk membangun ilmu pengetahuan, harkat dan moral siswa bagi sekolah yang memajukan pendidikan umum dan jurusan, guru hanya dapat memberikan materi, tugas, dan berinteraksi dalam jam belajar di sekolah hanya untuk kepentingan siswa. Diperlukan pengembangan aplikasi elearning yaitu aplikasi yang dibutuhkan agar pembelajaran siswa dapat memajukan pembelajaran siswa. E-learning SMA Negeri 1 Pamotan akan dilaksanakan sesuai dengan sistem pembelajaran di SMA Negeri 1 Pamotan dengan menyesuaikan data dan jadwal yang ada, untuk itu dalam E-learning masuk jadwal mengajar dan siswa diajar, pengguna dibatasi Untuk guru dan siswa SMA Negeri 1 Pamotan saja yang terdaftar maka perlu dilakukan penginputan data siswa dan guru. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, metode studi pustaka, hingga metode penelitian dengan menggunakan pendekatan terstruktur yang menggunakan metode penelitian dengan menggunakan pendekatan terstruktur yaitu menggunakan Data Flow Diagram, perancangan antarmuka dan ER-Diagram. Implementasi sistem dalam pembuatan programnya menggunakan software Dreamweaver CS6, sedangkan databasenya menggunakan SQLyog. Hasil penelitian yang telah dilakukan berupa aplikasi E-learning yang digunakan untuk pembelajaran siswa, yang bermanfaat bagi siswa dan guru di luar sekolah untuk mengembangkan proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi, dalam sistem. elearning sekolah elearning ini mempunyai fasilitas administrasi, materi, tugas, kuis, nilai kuis, nilai tugas.

* + - 1. **SUSILAWATI, NI LUH SRI (2017) RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-LEARNING BERBASIS WEB PADA SMP SEJAHTERA BANDAR LAMPUNG. Skripsi thesis, IIB DARMAJAYA.**

E-Learning (Elektronik Learning) adalah pembelajaran yang di distribusikan melalui media elektronik dengan beberapa cara menggunakan internet. Sebagai salah satu media pelengkap pembelajaran di bidang pendidikan. Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sejahtera sebagai salah satu sekolah swasta, yang sedang berkembang dan berusaha meningkatkan kualitas dalam hal pembelajaran di bidang pendidikan. Proses pembelajaran saat ini masih bersifat konvensional atau tatapmuka dalam proses kegiatan belajar mengajar dan hanya terjadi pada jam pembelajaran yang sudah ditetapkan saja. Dalam rangka menjaga efektif dan efisien dalam pembelajaran, dibutukan adanya sarana yang mampu memfasilitasi guru dan siswa – siswi dalam proses pembelajaran baik di lingkup sekolah maupun di lingkup luar sekolah. Website E-Learning ini dirancang dengan menggunakan metode RUP (Rational Unifed Process). Pembuatan website ini menggunakan JavaScript sebagai bahasa pemprograman, Node.JS sebagai website server, Atom sebagai web editor, UML (Unifed Modelling Language) untuk mendesain rancangan diagram sistem dan My SQL Work Bench sebagai pengolah Database. Penelitian ini menghasilkan sebuah website Learning. Pengguna website ini dapat memebantu guru dan siswa – siswi saling berinteraksi di dalam group kelas dan mata pelajaran, mengupload dan mendownload tugas dan materi yang di berikan oleh guru maupun siswa – siswi. Kata Kunci : Website, E-Learning, SMP Sejahtera, Rational Unifed Process (RUP), Unifed Modelling Language (UML), Java Script, Atom, Node.Js dan MySQL.

* + - 1. **Yulisman Yulisman (2019) Rancang Bangun Sistem E-Learning Berbasis Web Di SMAN 1 Singingi**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Singingi adalah institusi pendidikan yang siap menciptakan sumber daya manusia yang handal. Metode pembelajaran di SMAN 1 Singingi masih menggunakan metode tatap muka dikelas siswa berdasarkan bahan ajar dari buku dan penjelasan dari guru. Perkembangan teknologi yang begitu pesat, SMAN 1 Singingi bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menerapkan metode pembelajaran secara online yaitu dengan aplikasi e-learning. Elearning merupakan penerapan metode pembelajaran dengan teknologi informasi yang dapat membantu proses belajar mengajar agar lebih optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan sistem e-learning berbasis web yang memberikan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dan efektif kepada siswa. Pembuatan sistem e-learning menggunakan metode waterfall, dimana waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Bahasa pemrograman dalam membangun sistem e-learning menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data. Pembelajaran dengan metode sistem e-learning memudahkan para guru untuk dapat mendistribusikan materi pelajaran kepada siswa dan siswa dapat dengan mudah mendapat materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun.

1. **Kerangka Berfikir**



**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Jenis Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis menngunakan metode kualitatif dengan cara berulang-ulang dan berkesinambungan antara pengumpulan dan analisis data, dimana data tersebut di kumpulkan dengan berbagai teknik yang ada yaitu dengan wawancara mendalam, pengamatan, dokumentasi baik dan yang lainnya, yang semuanya dapat di olah, diedit, dan ditranskripkan menjadi suatu kesimpulan akhir.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam rangka menyelesaikan laporan ini, penulis mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan pokok permasalahan dan untuk mempermudah penyusunan tugas akhir ini, maka penulis menggunakan :

1. **Wawancara**

Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung mengenai kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi.

1. **Observasi**

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung.

1. **Studi Pustaka**

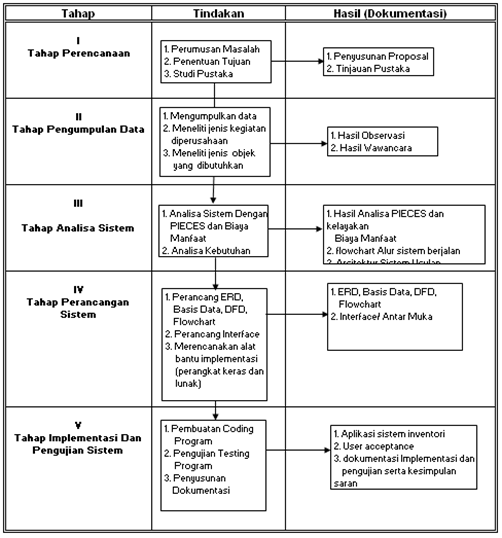
Dalam hal ini penulis membaca buku-buku atau literatur-literatur serta cetakan kuliah, artikel-artikel yang ada di internet dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan kegiatan yang penulis lakukan dan sebagai acuan untuk mendukung bahan penelitian ini dan sebagai landasan teori yang menjadi pedoman tugas akhir.

1. **Teknik Analisis Data**

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, maka Langkah selanjutnya adalah analisis data. Aktivitas dalam analisis data kualitatif ada tiga, yaitu tahap reduksi data, display data, dan kesimpulan atau verifikasi.

* + - 1. Reduksi data merupakan salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat diambil.
      2. Penyajian data dapat dilakukan dengan menggunakan tabel, grafik, pictogram, dan sebagainya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.
      3. Penarikan kesimpulan adalah hasil analisis yang dapat digunakan untuk mengambil tindakan.

1. **Rancangan Penelitian**



* **Dosen Pembimbing** : DR. SULARSO BUDI LAKSONO, M.KOM.
* **NIM / NAMA**  : Akbar / 1644390012
* **STATUS**  : BARU