

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*E-learning* atau *electronic learning* merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Perkembangan teknologi yang sangat maju di era modern dan globalisasi memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara cepat dan efisien. Perkembangan teknologi sudah banyak memberi pengaruh terhadap cara hidup kita, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dengan penggunaan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, perguruan tinggi, tempat – tempat kursus bahkan komunitas – komunitas online sudah mulai menggunakan konsep seperti ini. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk menggantikan metode pembelajaran tradisional, salah satunya adalah konsep *e-learning*. *E-learning* dapat digunakan sebagai alternatif atas permasalahan dalam bidang pendidikan, baik sebagai tambahan, pelengkap maupun pengganti atas kegiatan pembelajaran yang sudah ada.

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam beberapa sekolah biasanya masih menggunakan metode tradisional dimana bahan ajar disampaikan melalui tatap muka, baik secara lisan maupun non-lisan, penggunaan teknologi di dalam sekolah seperti komputer, dan alat *multimedia* lainnya terbatas pada materi – materi belajar tertentu yang membutuhkannya. Biasanya masalah yang dihadapi oleh beberapa sekolah adalah kurangnya interaksi antara guru dengan murid di setiap pertemuan yang harus saling tatap muka, sehingga menyebabkan banyak murid yang mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran, serta proses belajar - mengajar yang dibatasi oleh waktu untuk setiap pertemuan antara guru dengan murid.

HarukaEdu, merupakan start-up pendidikan yang sudah menggunakan sistem pembelajaran, seperti layaknya sebuah universitas atau kampus bagi calon mahasiswa yang ingin melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu, alias Sekolah Maya. Dengan program unggulan

bernama e-learning, HarukaEdu telah menjelma menjadi kampus berbasis Learning Management System (LSM) karena dilengkapi dengan sistem manajemen yang sudah terpercaya, karena paling tidak sudah mampu melaksanakan fungsi manajerial yang sudah ditetapkan oleh Pemerintah, khususnya Kementerian Pendidikan Tinggi. (Sumber:[http://www.kompasiana.com/agus\\_oloan/pendidikan-e-learning-solusi-pendidikan-indonesia-berkualitas-tanpa-batas\\_57504071b07a61de0862f744](http://www.kompasiana.com/agus_oloan/pendidikan-e-learning-solusi-pendidikan-indonesia-berkualitas-tanpa-batas_57504071b07a61de0862f744))

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirancang aplikasi pembelajaran *e-learning* dengan *Learning Management System* dan menulis laporan tugas akhir yang berjudul “*Analisa & Pengembangan Aplikasi Management pada SMP Tasrisius 2*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengumpulkan informasi yang diperlukan oleh pihak sekolah dalam pengembangan aplikasi yang mendukung proses belajar mengajar ?
2. Bagaimana mengembangkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan sekolah?
3. Bagaimana aplikasi management pendidikan ini dapat bermanfaat bagi pengguna?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam penelitian *e-learning* ini dibatasi sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat digunakan oleh admin, tenaga pengajar, dan pelajar.
2. Merancang sebuah aplikasi yang dapat mendukung proses belajar secara online.
3. Mengembangkan program rancangan aplikasi e – learning berbasis web.
4. Penyediaan materi pelajaran dan soal latihan.
5. Tidak membahas keamanan sistem dalam penelitian ini.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi pembelajaran *e-learning* dengan *Learning Management System* yang mendukung proses pembelajaran.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengakses materi, mata pelajaran, soal latihan sehingga dapat meningkatkan kemampuan belajar secara mandiri melalui website yang dibuat.
3. Membuat aplikasi berbasis web yang dapat diakses oleh admin, pengajar, dan siswa yang dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Memudahkan untuk mendapatkan materi pelajaran dan soal latihan tambahan sehingga membantu pemahaman tentang bahan ajar.
2. Menyediakan metode pembelajaran yang terjangkau dan fleksibel.
3. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dengan pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja kapan saja.

## **1.5 Metodologi Penulisan**

### **1.5.1 Pengumpulan Data**

- Melakukan wawancara.
- Melakukan studi pustaka dari buku maupun jurnal untuk digunakan sebagai landasan teori.

### **1.5.2 Pengembangan Aplikasi**

- Menggunakan metode waterfall untuk pengembangan aplikasi
- Menggunakan UML untuk perancangan aplikasi

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam memahami isi dari penelitian, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang penulisan, rumusan masalah, pembatasan ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

## **BAB 2 TINJAUAN REFERENSI**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan penulisan tugas akhir.

## **BAB 3 METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi latar belakang sekolah, tugas dan wewenang, proses pendidikan, analisis masalah dan usulan pemecahan masalah.

## **BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi rancangan sistem pembelajaran *e-learning* berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

## **BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penulisan skripsi.

