2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *E-Learning*

2.1.1 Pengertian *E-Learning*

Menurut Rusman, Deni, & Cepi (2012: 265), WBL merupakan salah satu bentuk *e-learning* yang materi maupun cara penyampaiannya melalui internet (*web*). Melalui pengertian tersebut akan tercipta sebuah pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis *web* tersebut melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan jaringan internet. *E-learning* berbasis *web* ini juga memberikan kesempatan para penggunanya untuk berkomunikasi dan bertukar informasi dimana saja dan kapan saja.

Menurut Rusman (2012: 293) *e-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Melalui *e-learning*, pemahaman siswa tentang sebuah materi tidak tergantung pada guru/instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik. Teknologi elektronik yang banyak digunakan misalnya internet, intranet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM (Rusman, 2012: 291).

2.1.2 Manfaat *E-Learning*

Menurut Made Wena (2009: 213-214) manfaat *e-learning* dapat dikategorikan berdasar 3 sudut pandang, yaitu :

1) Sudut pandang siswa

E-learning dapat membuat aktivitas belajar siswa menjadi lebih fleksibel, siswa dapat mengakses pembelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Selain itu siswa juga dapat berinteraksi dengan guru setiap saat, jadi ketika ada pertanyaan ataupun merasa kurang jelas siswa dapat langsung bertanya pada gurunya. Hal ini sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional, di mana proses kegiatan belajar mengajar dilakukan harus tepat waktu dan tempatnya. Selain itu menurut Seok (Lantip Diat Prasojo & Riyanto, 2011: 231) ada beberapa kelebihan *e-learning* dibanding pembelajaran konvensional apabila fasilitas infrastruktur yang mendukung terpenuhi menjangkau daerah pedesaan, yaitu:

* Sekolah-sekolah kecil di pedesaan dapat mengakses atau mempelajari mata pelajaran yang tidak diajarkan di sekolahnya
* Bagi siswa yang mengikuti *home schoolers* (program pendidikan keluarga) dapat mengikuti pembelajaran yang tidak dapat diajarkan orangtuanya seperti bahasa asing atau komputer.
* *E-learning* dapat diakses oleh siswa yang fobi (phobia) terhadap sekolah, siswa yang di rawat di rumah sakit atau di rumah, yang putus sekolah tapi berminat melanjutkan sekolahnya, siswa yang berada di luar daerah maupun di luar negeri.
* Siswa yang tidak tertampung di sekolah konvensional dapat memanfaatkan *e-learning* untuk mendapatkan pendidikan.

2) Sudut pandang guru/pendidik

Dari sudut pandang seorang pendidik menurut Soekartawi (Made Wena, 2009: 213) manfaat *e-learning* antara lain:

* Lebih mudah dalam melakukan kemutakhiran bahan-bahan belajar sesuai dengan perkembangan ilmu yang ada.
* Dapat mengembangkan diri atau melakukan penelitian dengan waktu luang lebih banyak.
* Mengontrol kebiasaan belajar siswa, guru dapat mengetahui kapan siswanya belajar.
* Mengecek siswa dalam mengerjakan soal-soal latihan.
* Memeriksa jawaban siswa dan memberitahukan hasil penilaian kepada siswa.

3) Sudut pandang sekolah

Bagi sekolah, *e-learning* memiliki beberapa manfaat antara lain:

* Akan tersedia bahan ajar yang telah divalidasi oleh ahli sesuai dengan bidangnya sehingga setiap guru dapat menggunakan dengan mudah, efektif, dan efisien.
* Pengembangan isi pembelajaran akan sesuai dengan berbagai pokok bahasan.
* Dapat menjadi pedoman praktis implementasi pembelajaran sesuai kondisi dan karakteristik pembelajaran.
* Menumbuhkan sikap kerjasama baik antara sesama guru maupun antara guru dengan siswa dalam memecahkan masalah pembelajaran.

2.2 Internet

Menurut Sibero(2011), internet merupakan Interconnected Network, yaitu sebuah jaringan komputer yang saling menghubungkan antar komputer secara global. Internet mampu bekerja karena adanya jaringan komputer, baik jaringan lokal maupun jaringan dengan jangkauan global yang lebih luas. Selain itu, internet juga memakai protokol komunikasi yang sama, yaitu IP atau TCP.

Menurut Berners Lee, internet yaitu sebuah jaringan yang memiliki beberapa jaringan di dalamnya. Konsep dari Berners Lee tersebut dapat diartikan bahwa adanya jaringan komputer lokal yang terhubung dengan jaringan lainnya.

2.3 World Wide Web (WWW)

2.3.1 Pengertian WWW

Menurut Gregorius(2000), *website* adalah kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan seluruh *file* saling terkait. *Web* terdiri dari *page* atau halaman dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya, setiap halaman di bawah *homepage* (*child page*) berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web*.

*Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi (Sholechul Azis, 2013).

2.3.2 Jenis-jenis *Website*

Pernyataan dari sumber katadata.co.id, berdasarkan buku CMM Website Interaktif MCMS Joomla(CMS), jenis *website* dibagi berdasarkan sifat adalah:

1. *Website* dinamis, yaitu sebuah *website* yang menyediakan konten atau isi yang selalu berubah setiap saat. Contoh website dinamis adalah media berita daring.
2. *Website* statis, merupakan website yang kontennya sangat jarang diubah. Misalnya, profil organisasi dan sebagainya.

2.4 HTML 5

HTML atau Hyper-Text Markup Language merupakan bahasa *markup* standar dalam pembuatan website. Umumnya, penggunaan HTML adalah untuk menyusun bagian paragraf, heading, maupun link pada halaman web. Tapi, meskipun susunannya seperti coding, HTML bukanlah bahasa pemrograman.

HTML tidak dianggap sebagai bahasa pemrograman karena tidak bisa memberikan fungsi yang dinamis. Sekarang, bahasa markup ini dianggap sebagai standar web resmi, dikelola oleh World Wide Web Consortium (W3C), yang juga bertugas merilis pembaruan rutin HTML.

2.4.1 Kelebihan dan kekuranan HTML

Kelebihan yang ada pada bahasa *markup* HTML :

* Digunakan secara luas dan memiliki banyak sumber serta komunitas yang besar. Dijalankan secara alami di setiap *web browser*.
* Mudah dipelajari.
* *Open-source* dan sepenuhnya gratis.
* Rapi dan konsisten.
* Menjadi standar resmi *web*, dikelola oleh (W3C).
* Integrasi mudah dengan bahasa *backend*, seperti PHP dan Node.js

Kekurangan yang ada pada bahasa *markup* HTML :

* Umumnya digunakan untuk halaman *web* statis. Untuk fitur dinamis, perlu menggunakan JavaScript atau bahasa *backend*, seperti PHP.
* Tidak bisa menjalankan *logic*. Alhasil, semua halaman *web* harus dibuat terpisah meskipun menggunakan elemen yang sama, seperti *header* dan *footer*.
* Fitur baru tidak bisa digunakan dengan cepat di sebagian *browser*.
* Perilaku *browser* terkadang sulit diprediksi. Misalnya, *browser* lama tidak selalu bisa me-render *tag* yang lebih baru.

2.4.2 *Tag* HTML

Tag HTML yang lazim dipakai pada HTML 5

Table 2.1 Tag HTML

|  |  |
| --- | --- |
| Tag | Keterangan |
| <!DOCTYPE> | Menentukan tipe dokumen |
| <html> | Membuat sebuah dokumen HTML |
| <head> | Membuat informasi pada dokumen |
| <meta> | Membuat metadata pada dokumen |
| <title> | Membuat judul dari halaman |
| <body> | Membuat isi konten pada halaman |
| <h1> to <h6> | Membuat heading |
| <p> | Membuat paragraf |
| <br> | Membuat baris baru pada halaman |
| <hr> | Membuat garis lurus panjang secara horizontal |
| <!--...--> | Membuat komentar |
| <b> | Membuat huruf cetak tebal |
| <form> | Membuat form pada HTML |
| <input> | Membuat kolom input pada form |
| <textarea> | Membuat input teks dengan banyak baris |
| <button> | Membuat tombol |
| <select> | Membuat input pilihan (*dropdown*) |
| <option> | Membuat daftar pilihan dari tag <select> |
| <label> | Membuat label dari sebuah elemen <input> |
| <iframe> | Membuat jendela baru yang berisikan konten web lain |
| <img> | Menampilkan gambar |
| <a> | Membuat *hyperlink* |
| <ul> | Membuat urutan list dengan simbol atau karakter spesial pada HTML |
| <ol> | Membuat urutan list dengan nomor, abjad, dan angka romawi |
| <li> | Membuat sebuah item daftar |
| <table> | Membuat *table* |
| <th> | Membuat sel *header* pada *table* |
| <tr> | Membuat baris pada *table* |
| <td> | Membuat sel dalam *table* |
| <style> | Membuat style atau desain pada halaman web |
| <div> | Mengelompokkan tag atau elemen (*block-line*) |
| <span> | Mengelompokkan tag atau elemen (*inline*) |
| <script> | Membuat *script* program pada *client side* |

2.5 PHP

PHP atau singkatan dari Hypertext Preprocessor, merupakan bahasa pemrograman *backend* dan juga merupakan salah satu bahasa *scripting*. Bahasa scripting sendiri adalah

2.5.1 Kelebihan PHP

Kelebihan bahasa pemrograman PHP, yaitu :

* Mudah dipelajari – Dapat mempelajari PHP dengan mudah karena tersedia dokumentasi lengkap tentang fungsinya beserta contoh.
* Banyak digunakan – PHP umum digunakan untuk membuat berbagai jenis platform seperti *e-commerce*, blog, media sosial, dan lain-lain.
* Hemat biaya – PHP adalah bahasa pemrograman/skrip yang *open-source*, dengan kata lain bahasa tersebut dapat digunakan secara gratis.
* Ada banyak komunitasnya – jika menjumpai masalah terkait PHP, banyak situs atau blog yang secara spesifik membahas PHP di internet.
* Terintegrasi dengan *database* – beberapa contoh program *database* yang terintegrasi dengan PHP adalah MySQL, Oracle, Sybase, DB2, dll.

2.6 Javascript

2.7 Bootstrap

2.8 Codemirror

2.9 SDLC