

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan e-Learning ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep e-Learning sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi e-Learning dilembaga pendidikan maupun industri.

Sebagai sekolah menengah swasta di Jakarta, SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Teknologi Informasi. Selama ini semua proses pembelajaran di SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta 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 maka secara otomatis proses pembelajaran pun tidak dapat dilaksanakan.

Keadaan seperti ini sangat jelas dapat menghambat proses pembelajaran di SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta yang dapat berakibat berkurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Di sisi lain SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta belum mempunyai suatu sarana untuk mengelola dan memudahkan dalam penyebaran artikel, makalah, maupun ilmu pengetahuan lain khususnya di bidang TI yang ditujukan untuk memberikan pendidikan gratis bagi masyarakat umum. Maka perlu dibuat suatu aplikasi e-Learning berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pendidikan di SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada masyarakat umum.

E-learning adalah system pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Dengan e-Learning memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah.

Berawal dari latar belakang masalah tersebut, maka perlu dicoba untuk membuat dan menerapkan aplikasi e-Learning di SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta, dan menuliskan laporan berupa skripsi dengan judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-LEARNING PADA SMK ASSA'ADATUL ABADIYAH BERBASIS WEB "

1.2 RUMUSAN MASALAH

Untuk memberikan tambahan waktu kegiatan belajar mengajar maka perlu dibuatkan sebuah system informasi e-learning berbasis web menggunakan Jsp dan MySql .

- a. Bagaimana merancang suatu aplikasi e-Learning di SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta berbasis web
- b. Bagaimana menerapkan aplikasi e-Learning di SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta yang mampu mendukung kegiatan belajar mengajar.

1.3 BATASAN MASALAH

Penulis Skripsi hanya membatasi beberapa fitur dalam batasan masalah ini yang ada di

e-Learning di SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta berbasis web sehingga dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di lingkungan SMK Assa'adatul Abadiyah Jakarta, meliputi pengolahan data dan fitur-fitur sebagai berikut:

- 1) User (admin, Guru dan Siswa).
- 2) Materi Pelajaran (Upload dan Download).
- 3) Info, forum.
- 4) Tugas

- 5) Rekapitulasi nilai agar siswa bisa melihat keseluruhan nilainya.
- 6) Nilai
- 7) Absen online
- 8) E-learning sebagai penunjang agar pembelajaran konvensional

1.4 TUJUAN & MANFAAT

1.4.1 Tujuan

- a. Merancang aplikasi elearning ini menggunakan UML 2.0
- b. Membuat aplikasi E-learning yang sesuai dapat berisi fitur-fitur sebagai berikut:
 - Admin(guru dan siswa)
 - Materi pelajaran(upload dan download)
 - Tugas
 - Info dan forum
 - Rekapitulasi nilai agar siswa bisa melihat keseluruhan nilai
 - Nilai
 - Absen online
- c. Mengetahui apakah aplikasi yang dibuat efektif dalam menambah waktu proses belajar mengajar.
- d. Mengetahui sistem pembelajaran yang konvensional dalam e-learning

1.4.2 Manfaat

1. Dapat memudahkan para siswa untuk memperoleh materi
2. Memudahkan para guru untuk dapat mendistribusikan materi
3. Memudahkan pihak sekolah memberikan suatu kebutuhan informasi.
4. Terjadi Knowledge Sharing antar siswa dengan menggunakan fitur forum
5. Tambahan informasi/ilmu belajar bagi siswa yang belum memahami di sekolah

1.5 METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang akan dalam penulisan skripsi ini meliputi dua bagian yaitu metode analisis dan metode perancangan.

1.5.1 Metode Analisis

a. Survei dan observasi :

Melakukan pengawasan terhadap kegiatan sekolah yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi E-learning mengumpulkan data dengan cara pengamatan secara langsung terhadap semua kebutuhan yang diperlukan pada objek penelitian, tidak terkecuali hardware dan software yang mendukung aplikasi e-learning.

b. Wawancara:

Melakukan tanya jawab, meminta keterangan atau pendapat mengenai aplikasi E-learning kepada siswa, guru disekolah.

c. Kuisisioner :

Membuat alat riset atau survey yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis.

d. Studi pustaka :

Menggunakan metode perancangan berbasis object oriented melalui tahapan :

a. Pembuatan rancangan basis data dan proses bisnis dengan menggunakan Unified Modelling Language(UML)

b. Pembuatan User Interface.

1.5.2 Metode Perancangan

a. Menggunakan Perancangan Aplikasi Web yang di kembangkan dengan JSP(Java Server Pages) Dan MySQL.

b. Perancangan Aplikasi ini untuk mempermudah proses belajar dalam sekolah agar lebih efisien dan efektif.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan aplikasi E-learning, ruang lingkup yang membatasi penelitian, tujuan yang hendak dicapai serta manfaat yang diharapkan, metodologi pembuatan aplikasi dan sistematika penulisan yang digunakan pada penulisan skripsi.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang dipakai dalam mendukung aplikasi E-learning, yang dapat dijadikan dasar untuk pemecahan masalah dan dilakukan studi pustaka sebagai landasan dalam melakukan penelitian.

BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi sejarah SMK dan Pembangunan jaya, visi, misi sekolah, struktur organisasi, tugas dan tanggung jawab dari masing-masing bagian sekolah, system pembelajaran yang sedang berjalan saat ini, analisis permasalahan, usulan pemecahan masalah, perancangan piranti lunak, rancangan basis data, rancangan layar, dan spesifikasi proses.

BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi perangkat lunak, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian perangkat lunak yang dirancang serta menguraikan tentang evaluasi dari penelitian ini.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.