

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Salah satu bidang pengetahuan yang berkembang sangat pesat dan menjadi tren saat ini adalah dunia internet. Perubahan dibidang teknologi tidak hanya bagi perusahaan, dalam bidang pendidikan pun terjadi. Internet sendiri telah memberikan nilai penting tersendiri dalam bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus menuntut penyampaian informasi yang cepat, akurat dan *up to date*. Aplikasi yang saat ini sangat baik dikembangkan untuk pendidikan adalah *e-learning*.

Penggunaan website dalam dunia pendidikan merupakan contoh *e-learning* yang sering disebut dengan *Web Based Training (WBT)*. Pemanfaatan website tersebut memiliki efisiensi waktu dan kecepatan penyampaian informasi yang diinginkan. Tidak terbatasnya oleh waktu dan lingkup sekolah jasa. Selain berbasis web, *e-learning* juga dapat berbentuk *Computer Based Training (CBT)* yang biasanya menggunakan software yang digunakan untuk belajar secara interaktif. Pengelompokan *e-learning* tersebut berdasarkan atas basis teknologi.

Yayasan Pendidikan Islam Al-Hikmah adalah penyedia pendidikan kejar paket C yang ada di Mojokerto. Fasilitas yang ada di yayasan ini sudah menunjang untuk di terapkannya pembelajaran menggunakan *e-learning* karena mempunyai laboratorium yang sudah mempunyai jaringan komputer.

Permasalahan yang terjadi pada Yayasan Pendidikan Islam Al-Hikmah khususnya kejar Paket C adalah dengan jadwal masuk belajar mengajar bagi

siswa dan guru yang hanya satu minggu sekali dan cuman beberapa jam saja dalam pertemuan belajar mengajar, dikarenakan sebagian besar siswa dalam kejar Paket C ini adalah para pekerja dan ibu rumah tangga yang sudah terlalu banyak kesibukan dan rutinitas kesehariannya. di tambah dengan banyaknya siswa – siswi yang kurang memahami materi yang di ajarkan, sedangkan untuk tatap muka sangat kurang. Untuk berkomunikasi kepada guru atau kepada siswa belum ada di luar jam pelajaran. Selain itu pendidikan kesetaraan merupakan salah satu dari pendidikan non formal adalah program yang menyelenggarakan pendidikan umum setara SMA/MA yang mencakup program Paket C. penyetaraan hasil belajar pendidikan kesetaraan diatur oleh pasal 26 ayat (6) UU Sisdiknas 20/2003 : “Pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh pemerintah atau Pemerintah Daerah dengan mengacu pada standar nasional pendidikan”. Oleh karena itu, maka di sarankan untuk menerapkan *e-learning* sebagai suatu pilihan dalam mengatasi masalah tersebut.

*e-learning* yaitu bentuk pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik ataupun pelatihan dari segi penggunaan media berbasis web. Pemakaian sebuah media sangat menunjang dalam kegiatan belajar peserta didik. Bentuk media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar harus diperhatikan pemanfaatannya bagi peserta didik. Jadi dengan menerapkan *e-learning* siswa dapat mengerjakan tugas tanpa harus mengadakan tatap muka.

Berdasarkan uraian di atas maka dilakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS WEB PADA YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL – HIKMAH UNIT PENDIDIKAN KEJAR PAKET C”**

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah “Bagaimana Perancangan Aplikasi Dan Menerapkan *e-Learning* Sebagai Model Pembelajaran Berbasis Web pada Pendidikan Kejar Paket C”.

## 1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah :

- 1) Mempelajari dan menerapkan konsep *e-Learning* berbasis web.
- 2) Merancang dan mengimplementasikan *e-Learning* berbasis web di Yayasan Pendidikan Islam Al - Hikmah.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah :

- 1) Bagi sekolah, penelitian ini digunakan sebagai alat bantu untuk melakukan proses belajar mengajar.
- 2) Untuk menambah wawasan serta pengaplikasian ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dengan kenyataan yang ada.
- 3) Dari kesimpulan tulisan tugas akhir ini, dapat menjadi bahan acuan bagi mereka yang tertarik untuk memanfaatkan dan mengembangkan teknologi *e-Learning*.

### 1.5. Batasan Penelitian

Adapun batasan permasalahan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini hanya mempunyai tiga entitas luar yang berhubungan dengan sistem *e-Learning*. Tiga entitas tersebut adalah admin, guru dan siswa.
2. Hanya di terapkan pada kelas kejar Paket C.
3. Tidak mengukur efektifitas dan efisiensi dalam penerapan *e-Learning*.
4. Modul-modul yang terdapat pada *website* hanya meliputi menu utama (materi pelajaran di sertai dengan tugas dan kuis).

### 1.6. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model proses waterfall.

#### a. *System Requirement Analysis*

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. *Fase* ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap. Penulis akan melakukan beberapa hal yang diperlukan yaitu membuat studi kelayakan, alokasi waktu, dan cakupan.

#### b. *Desing*

Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap piranti lunak yang akan dibangun. Hasil analisis kebutuhan piranti lunak dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan perancangan. Penulis akan melakukan prosesnya melalui beberapa tahapan, yaitu : *flowchart*, DFD, ERD, perancangan basis data dan rancangan anatarmuka.

c. *Code Generation*

Pada tahap ini hasil perancangan diterjemahkan menjadi bentuk yang dapat dibaca atau dimengerti oleh komputer, berupa bahasa pemrograman.

d. *Testing*

Tahap ini dilakukan pengujian program yang sudah dibuat, pengujian dilakukan dengan pengujian *black-box*, yaitu untuk menemukan kesalahan serta memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan pada tahap perancangan piranti lunak.

## 1.7. Sistematika Penulisan

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan diterapkan secara terperinci mengenai latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai teori yang berkaitan dengan pembahasan Tugas Akhir ini.

### **BAB III : PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan aplikasi *e-learning*.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI**

Bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi dan testing sistem *e-learning*.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil analisis dari bab sebelumnya serta saran-saran yang diharapkan memberikan pengembangan dan penyempurnaan Tugas Akhir ini dimasa mendatang.