

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

SMK Yadika merupakan salah satu sekolah kejuruan swasta yang ada di Bandar Lampung, mengutamakan pengembangan keterampilan pada siswanya. SMK Yadika Bandar Lampung memiliki beberapa jurusan yaitu Multimedia, Teknik Komputer dan Jaringan, dan Teknik Kendaraan Ringan, dimana setiap jurusan memiliki jenis pelajaran normatif dan produktif.

Pelajaran normatif merupakan pelajaran non kejuruan yang diberikan kepada siswa sebagai penunjang kemampuan produktif. Pembelajaran normatif yakni Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Seni Budaya, dan Kewirausahaan. Pada perkembangan sistem pembelajaran saat ini telah masuk pada teknologi informasi dimana salah satunya menggunakan internet, hampir semua pembelajaran dan materi pembelajaran bisa didapat melalui media internet. Sistem pembelajaran seperti ini sering disebut *Electronik Learning (e-learning)*. Di lembaga pendidikan lainnya di Indonesia sebagian memang sudah memiliki sistem *E-Learning* ini sebagai sarana penunjang pendidikan yang dapat membantu para peserta didik untuk meningkatkan kualitas belajar mereka.

Proses pembelajaran di SMK Yadika masih bersifat konvensional, yaitu dengan metode tatap muka, dimana siswa dan guru wajib hadir didalam kelas sesuai dengan jadwal yang ditetapkan. Sehingga, ketika siswa ataupun guru tidak dapat menghadiri pertemuan dalam suatu jadwal pembelajaran, maka materi yang seharusnya diberikan pada pertemuan itu tidak dapat diberikan kepada siswa.

Begitu pula ketika ada tugas yang telah diberikan pada pertemuan sebelumnya, dan siswa tidak dapat hadir maka siswa tersebut dianggap tidak mengumpulkan tugas, secara tidak langsung akan mengurangi nilai bagi siswa yang bersangkutan, dan merugikan siswa yang bersangkutan. Selain itu, karena keterbatasan waktu dalam satu pertemuan pembelajaran membuat guru kesulitan dalam menyampaikan materi dengan maksimal. Sehingga banyak siswa yang belum memahami materi pelajaran yang disampaikan pada pertemuan tersebut. Oleh karena itu, siswa akan mengalami kesulitan ketika menghadapi ulangan harian maupun ujian akhir semester, karena terbatasnya materi yang diberikan oleh guru.

Dengan perkembangan teknologi saat ini SMK Yadika membutuhkan suatu media pembelajaran yang dalam pelaksanaannya tidak perlu bertatap muka antara siswa dan guru dalam setiap pertemuannya atau yang disebut dengan media pembelajaran *E-Learning*. Sehingga ketika guru tidak dapat hadir pada saat kegiatan belajar mengajar dalam satu pertemuan, guru tersebut tetap dapat memberikan materi yang seharusnya diberikan pada pertemuan tersebut melalui media pembelajaran *E-Learning*, dan ketika guru menyampaikan materi dalam suatu kegiatan belajar mengajar, tetapi waktu pembelajaran telah selesai, guru tetap dapat melanjutkan kegiatan belajar mengajar melalui media pembelajaran *E-Learning*. Begitu pula dalam pengumpulan tugas dapat dilakukan melalui media *E-Learning*, sehingga siswa yang berhalangan hadir tetap dapat mengumpulkan tugas yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berinisiatif untuk membuat penelitian dengan judul “Sistem Informasi *E-Learning* Berbasis *Web* Studi Kasus : SMK

Yadika Bandar Lampung)”. Dengan adanya sistem ini diharapkan guru tetap dapat memberikan materi pembelajaran walaupun tidak hadir ke dalam kelas dan tetap dapat melanjutkan dan menyampaikan materi ketika waktu pembelajaran yang disediakan telah selesai.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana membangun sistem informasi *E-Learning* berbasis *web* yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar pada SMK Yadika Bandar Lampung?
2. Bagaimana membuat sistem yang dalam proses belajar mengajarnya dapat diakses melalui *Internet*?
3. Bagaimana membuat sistem yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi tambahan dan membantu siswa dalam pengumpulan tugas?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Sistem yang akan dibangun hanya ditujukan untuk mata pelajaran normatif dengan jumlah tatap muka perminggu hanya sedikit (Pendidikan Kewarganegaran, Kewirausahaan, Seni Budaya dan Pendidikan Agama).
- b. Sistem yang dibuat meliputi upload dan download materi dan tugas, serta terdapat *forum* diskusi.
- c. Sistem yang dibuat hanya sebatas pengumpulan tugas dan latihan soal (ulangan harian dan ujian tetap dilaksanakan di kelas).

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sistem *E-Learning* berbasis *web* yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar pada SMK Yadika Bandar Lampung.
2. Membuat sistem yang dalam proses belajar mengajarnya dapat diakses melalui *internet*.
3. Mampu membantu guru dalam menyampaikan materi tambahan dan membantu siswa dalam pengumpulan tugas.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat meningkatkan proses belajar mengajar pada SMK Yadika Bandar Lampung.
2. Diharapkan proses belajar mengajar guru dan siswa dapat diakses melalui *Internet*.
3. Diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi tambahan dan membantu siswa dalam pengumpulan tugas.

#### **1.6 Keaslian Penelitian**

Dalam penelitian ini digunakan empat tinjauan studi yang nantinya dapat mendukung penelitian, berikut ini merupakan tinjauan studi yang diambil yaitu :

1. Maha Putri, Suryana dan Suwirno, S.Kom., M.T.I. (2012), melakukan penelian Perancangan Sistem Informasi *E-Learning* Berbasis *Web* Pada SMK Nurul Iman Palembang.

2. Nialisa Antoni, Indraesi dan M.Haviz Irfani (2013), melakukan penelitian tentang Sistem Informasi Pembelajaran Berbasis *Web* Pada Akper Pembina Palembang.
3. Eri Haeril Jana dan Tri Ginanjar Laksana (2012), melakukan penelitian tentang Aplikasi *E-Learning* Berbasis *Web* Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran pada SMA Negeri 1 Talaga Kab. Cirebon
4. Miftahul Jannah Dan Mardiani S.Si, M.T.I. (2013) melakukan penelitian tentang Perancangan Sistem Informasi Pembelajaran Berbasis *Web* Pada SMA PGRI 2 Palembang.