

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kesenjangan dalam aliran informasi dan layanan pendidikan antar kota dan daerah-daerah pedesaan, menyebabkan tidak meratanya penerapan dan penyebaran teknologi di negara kita. Hal ini juga menyebabkan mutu lulusan daerah terpencil kurang bersaing dengan lulusan dari kota-kota besar yang lebih maju. Konsentrasi para pengajar atau *lecturer* yang umumnya lebih menyukai mengajar di kota-kota besar daripada mengajar di daerah pelosok dan kota kecil hal yang menyebabkan kurang adanya keadilan dalam memperoleh pendidikan bagi masyarakat. Biaya operasional yang tinggi seperti bangunan tempat atau fasilitas pada masa sekarang ini, menyebabkan institusi pendidikan menjadi enggan dalam mengembangkan lembaganya di daerah atau kota-kota kecil. Perkembangan teknologi internet yang pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk di bidang pendidikan. *E-learning* adalah salah satu revolusi di bidang pendidikan berbasis teknologi internet. Konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan maupun industri.

SMA Negeri 2 Surakarta berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Teknologi Informasi. Selama ini semua proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Surakarta masih bersifat manual,

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. Pertemuan antara siswa dengan guru jika tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaran pun tidak dapat dilaksanakan.

Proses transfer ilmu pengetahuan hampir sepenuhnya dilakukan di dalam kelas yang menyebabkan transfer ilmu pengetahuan bisa terlambat jika pertemuan tidak terjadi. Keadaan seperti ini sangat jelas dapat menghambat proses pembelajaran di SMA Negeri 2 Surakarta yang dapat berakibat berkurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

SMA Negeri 2 Surakarta di sisi lain belum mempunyai suatu sarana untuk mengelola dan memudahkan dalam penyebaran artikel, makalah, maupun ilmu pengetahuan lain khususnya di bidang Teknologi Informasi yang ditujukan untuk memberikan pendidikan gratis bagi masyarakat umum. Perlu dibuat suatu aplikasi *e-Learning* berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pendidikan di SMA Negeri 2 Surakarta serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada masyarakat umum.

E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Menggunakan *e-Learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan

tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : "Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi E-Learning di SMA Negeri 2 Surakarta menggunakan php dan mysql ?"

1.3. Batasan Masalah

Permasalahan yang berkaitan dengan judul sangat luas, oleh karena itu perlu adanya suatu pembatasan masalah, sehingga yang diteliti akan lebih jelas dan kesalahpahaman bisa lebih dihindari. Pada penelitian ini batasan masalahnya adalah :

- a. Instalasi software pendukung yaitu XAMPP yang meliputi Apache, database MySQL, PHP MyAdmin dan FileZilla.
- b. Implementasi *E-Learning* di SMA Negeri 2 Surakarta berbasis web sehingga dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di Lingkungan SMA Negeri 2 Surakarta, meliputi pengolahan data sebagai berikut :

1. *User (Administrator, Guru, Siswa, dan pengunjung).*
 2. *Materi Pelajaran (Upload dan Download).*
 3. *Login*
 - a) Admin : mengontrol semua sistem *e-learning*, baik user ataupun guru.
 - b) Guru : Upload materi, upload quiz / ulangan / tugas, menambah, ubah, hapus pengumuman terkait matapelajaran yang diampu.
 - c) Siswa : mengerjakan quiz, melihat nilai, *download* materi.
 4. *Info, Forum.*
- c. *E-learning* di SMA N 2 Surakarta ini hanya sebatas alternatif siswa dan guru ketika tidak terjadi proses belajar mengajar, sehingga guru bisa mengupload materi yang diajarkan pada hari itu.

1.4. Tujuan

Tujuan merupakan titik puncak untuk merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat dirumuskan secara jelas. Pada penelitian ini, perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga akan dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai langkah pemecahan masalahnya. Tujuan dari Penelitian Implementasi E-Learning Pada SMA Negeri 2 Surakarta ini adalah merancang dan mengimplementasikan aplikasi *e-learning* pada SMA Negeri 2 Surakarta menggunakan php dan mysql.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Dapat memudahkan para siswa untuk memperoleh materi.
- b. Memudahkan para guru untuk dapat mendistribusikan materi
- c. Memudahkan pihak sekolah memberikan suatu pengumuman

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang diuraikan secara lebih terperinci.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan Pustaka Meliputi :

- 2.1 Telaah Penelitian (hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *implementasi E-Learning*).
- 2.2 Landasan Teori (teori – teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan masalah *implementasi E-Learning*).

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini diuraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua masalah yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Laporan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik. Penulis lebih

memeilih metode penelitian *SDLC (System Development Life Cycle)* karena lebih sesuai.

Agar sistematika, bab metode penelitian meliputi :

A. Waktu dan Tempat

Waktu menunjukan hari tanggal yang akan dilakukan penelitian, serta tempat dilakukannya penelitian.

B. Peralatan Utama dan Pendukung (jika ada)

Peralatan utama dan pendukung berupa kebutuhan *hardware* dan *software* yang bisa mendukung berjalannya *E-Learning*.

C. Alur Penelitian

Alur penelitian berisikan tahap-tahap yang akan dilakukan untuk penelitian, yang diwujudkan berupa *flowchart*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoristik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistic. Hasil penelitian sebaiknya juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya. Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam :

1. Hasil Analisa Program

Hasil penelitian berupa uraian mengenai hasil *implementasi E-Learning* pada SMA Negeri 2 Surakarta yang telah dilakukan.

2. Penilaian Program

Penilaian program dilakukan setelah *e-learning* di *implementasikan*, penilaian ini berdasarkan kuisisioner yang telah dilakukan.

BAB V Penutup

A. Kesimpulan

Kesimpulan berisikan hasil yang dicapai mengenai hasil program.

B. Saran

Saran dicantumkan karena melihat adanya jalan keluar untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang ada. Saran yang diberikan tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.