

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Sistem e-learning adalah mutlak diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan jaman dengan dukungan teknologi informasi dimana semua menuju ke era digital, baik mekanisme maupun konten. Dalam pengembangannya, sistem harus didahului dengan melakukan analisa terhadap kebutuhan dari pengguna (user needs). Sesuai dengan paradigma rekayasa system dan perangkat lunak, kebutuhan dari pengguna ini memiliki kedudukan tertinggi, dan merupakan dasar kreasi dan kerja pengembang. Ini semua untuk mencegah terjadinya kegagalan implementasi dari sistem Wahono, (2003).

E-learning merupakan salah satu cara untuk membantu mewujudkan mutu pendidikan belajar yang baik. Untuk mengetahui seberapa banyak kemampuan murid dalam menerima pelajaran selama dalam bimbingan belajar. Selain itu untuk menyatukan kecerdasan intelektual dan spiritual, memerlukan sistem proses belajar mengajar yang baik melalui suatu media belajar. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dibangunlah suatu informasi bimbingan belajar yang dapat diakses melalui sebuah website dengan harapan murid dapat mengakses soal-soal ujian yang mungkin akan keluar pada ujian nasional atau UN. Maka pengajar bermaksud membuat bahan ajar atau soal-soal secara online agar murid dapat belajar sendiri di rumah atau sebagai pengganti tugas dikala pengajar tidak dapat bertemu

langsung dengan murid saat dimana ada suatu halangan yang membuat pengajar tidak bisa hadir.

Bahasa pemrograman berkembang lagi dengan munculnya berbagai bahasa pemrograman berbasis web, yang mengakibatkan home page di internet tidak lagi statis, tetapi dapat dibuat dinamis. Programming bertugas sebagai akses database, form isian dan membuat web lebih interaktif. Contoh bahasa pemrograman berbasis web adalah PHP (Hypertext Preprocessor) dan sebagainya. Berdasarkan uraian di atas akan dibuat sebuah aplikasi sistem e-learning berbasis web sebagai aplikasi database management system (DBMS) yang merupakan suatu perangkat lunak untuk pengerjaan soal secara online di Rumah Pintar Ponorogo. Sistem e-learning berbasis web ini dibuat agar dapat memberikan suatu gambaran mengenai bagaimana suatu sistem berjalan dan bagaimana sistem tersebut dapat menjadi acuan dalam pengembangan sistem yang lebih lanjut.

Rumah Pintar merupakan salah satu tempat bimbingan belajar atau private dengan model murid datang ke rumah pengajar dikarenakan jumlah murid yang tidak sedikit. Metode penyampaian informasi melalui jasa internet ini oleh Rumah Pintar dirasa sangat mudah dan lebih efisien dan tidak memakan waktu yang lama. Karena informasi yang baik adalah informasi yang akurat, mudah diakses atau cepat dan terbaru (*up to date*). Sekarang ini metode penyampaian informasi lewat internet atau online ini sudah banyak dipakai oleh berbagai kalangan mulai dari kelas bawah sampai kelas atas, instansi, serta perusahaan. Dengan adanya sistem ini maka murid mendapat kemudahan dalam memperoleh soal-soal latihan yang dapat

membantu meningkatkan kecerdasan. Sistem ini dapat diakses oleh orang tua maupun murid melalui internet dalam bentuk web.

Berdasarkan uraian masalah diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-LEARNING BERBASIS WEB DI RUMAH PINTAR PONOROGO

## **B. Rumusan Masalah**

Permasalahan yang dihadapi dalam tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana Merancang dan Membangun E-Learning Berbasis Web di Rumah Pintar Ponorogo?
2. Bagaimana mengimplementasikan rancangan sistem aplikasi e-learning berbasis web ini kepada murid bimbingan Rumah Pintar Ponorogo?

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Sistem informasi ini dibuat pada tingkat Sekolah Dasar kelas V dan VI.
2. Aplikasi sistem informasi ini menggunakan beberapa perangkat-perangkat lunak *freeware* dan open source seperti PHP dan MySql.
3. Administrator berfungsi sebagai pengolah bank soal dan menyimpan materi pelajaran untuk dapat didownload.

## **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

- a. Merancang dan membangun sistem e-learning untuk e-learning murid sebagai media belajar online berbasis web.
- b. Mengetahui cara mengimplementasikan rancangan system aplikasi e-learning berbasis web ini kepada murid bimbingan Rumah Pintar Ponorogo sebagai media belajar online.

### 2. Manfaat Penelitian

Hasil dari layanan sistem ini dapat membantu meningkatkan proses belajar murid dengan cara menjawab soal-soal yang dapat diakses melalui internet dalam bentuk web oleh wali murid maupun murid sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan pada murid.

## **E. Metoda Pengumpulan Data**

Metoda pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul Skripsi, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

### 2. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak pengajar dan murid.

### 3. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan Skripsi.

## **F. Sistematika Penulisan**

### **BAB I - Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan metodologi penelitian tugas akhir ini.

### **BAB II - Landasan Teori**

Bab ini menjelaskan konsep dan teori dasar yang mendukung penulisan tugas akhir ini seperti PHP, dan MySQL.

### **BAB III – Perancangan Sistem**

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan aplikasi Sistem E-Learning Berbasis Web dan sistem secara keseluruhan.

### **BAB IV – Pembahasan dan Implementasi**

Bab ini berisi pengimplementasian terhadap hasil pengujian dari aplikasi yang telah dibangun.

### **BAB V - Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap seluruh kegiatan tugas akhir yang telah dilakukan.