

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan sistem pembelajaran sekarang ini telah masuk pada masa informasi internet. Hampir semua pembelajaran, latihan soal dan materi pembelajaran bisa didapat melalui media internet. Sistem belajar seperti ini bisa disebut dengan *Electronic Learning* atau disingkat *e-learning*. Saat ini sudah banyak sekolah dan institusi pendidikan tinggi menyisipkan *e-learning* dalam pembelajarannya.

SMA Pangudi Luhur ST. Louis IX sedayu sebagai salah satu sekolah swasta terbaik di wilayah Yogyakarta dengan terakreditasi A yang berusaha menjaga kualitas anak didik atau para siswanya. Pada SMA Pangudi Luhur ST. Louis IX Sedayu ini semua proses pembelajaran masih bersifat manual yang berarti proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran tatap muka dengan syarat terjadinya pertemuan antar siswa dengan guru di dalam kelas sebagai metode utama pembelajarannya. Jika pertemuan serta penyampaian informasi antara siswa dengan guru tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan. Kondisi seperti ini dapat menghambat

siswa terhadap proses pembelajaran di SMA Pangudi Luhur ST. LOUIS IX Sedayu yang dapat berakibat berkurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka akhirnya menjadi salah satu alasan untuk membuat "Aplikasi Pembelajaran *E-Learning* Di SMA Pangudi Luhur St Louis IX Sedayu Yogyakarta Berbasis Web".

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang diatas, maka yang akan menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi *E-learning* berbasis web di SMA Pangudi Luhur St Louis IX Sedayu Yogyakarta yang lebih tepat.

1.3 RUANG LINGKUP

Ruang lingkup yang akan dibahas pada penelitian ini meliputi :

1. Aplikasi diprioritaskan untuk membantu dalam kegiatan belajar SMA IPS kelas X.
2. Siswa dan guru harus login terlebih dahulu untuk masuk ke aplikasi.

3. Sistem menyediakan fasilitas untuk pembuatan latihan soal oleh guru.
4. Siswa hanya dapat mengakses pembelajaran, latihan soal, ujian dan download materi.
5. Latihan soal dan ujian berupa pilihan ganda (multiple choice)
6. Latihan soal dan ujian terdiri dari 10 soal yang diambil secara acak dari database.
7. Latihan soal dan ujian memiliki batasan waktu.
8. Hasil latihan soal dan ujian akan diproses secara realtime, ketika selesai akan muncul skor masing-masing siswa.
9. Sistem menyediakan upload materi dan download materi.
10. Data yang diinput terdiri dari:
 - a. Data admin
 - b. Data guru
 - c. Data siswa
 - d. Data kelas
 - e. Data mata pelajaran
 - f. Data materi
 - g. Data soal
 - h. Data paket
11. Data data tersebut dihasilkan :

- a. Daftar nilai
 - b. Materi
12. Laporan e-learning yang terdiri atas
- a. Laporan data siswa per kelas
 - b. Laporan data guru
 - c. Laporan nilai per kelas
 - d. Laporan jawaban soal

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Membangun media pembelajaran bagi siswa SMA IPS khususnya untuk kelas X.
2. Membantu siswa dalam mempelajari pelajaran.
3. Membangun aplikasi *E-learning* yang berbasis web untuk siswa SMA.