

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dibidang informasi semakin bertambah pesat semenjak hadirnya internet (*interconnection network*). Internet merupakan sebuah teknologi jaringan global yang menghubungkan ratusan maupun ribuan *computer local* di seluruh dunia. Berbagai macam kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi internet ini telah menembus berbagai aspek kehidupan manusia sehingga penggunaan teknologi internet tidak lagi menjadi hal yang asing bagi semua kalangan dalam mengakses informasi.

Kemajuan aplikasi teknologi informasi di dunia pendidikan memacu adanya *e-learning*. Oleh karena itu, perlu diterapkan suatu aplikasi e-learning pada SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta berbasis web. Berhubungan selama ini semua proses pembelajaran di SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta masih bersifat konvensional dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru hanya dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas. Sehingga pertemuan antara siswa dengan guru tidak terjadi

maka secara otomatis proses pembelajaran pun tidak dapat dilakukan.

Selain itu juga proses pembelajaran hampir sepenuhnya dilakukan di dalam kelas yang menyebabkan pemberian ilmu pengetahuan bisa terlambat jika tidak terjadi pertemuan. Keadaan seperti ini sangat jelas dapat menghambat proses pembelajaran di SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta yang dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran.

Disisi lain juga SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta belum mempunyai suatu sarana untuk mengelola dan memudahkan dalam mendapatkan materi secara *online*. Maka perlu dibuatkan suatu aplikasi *e-learning* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja sehingga mendukung proses pendidikan di SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta serta memudahkan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

E-learning merupakan sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media *internet*, *intranet* atau media komputer lain. Dengan *e-learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa tatap muka

langsung dan pengembangan ilmu pendidikan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, maka masalah dapat dirumuskan bagaimana membuat suatu aplikasi *e-learning* di SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta sehingga mampu menunjang kegiatan belajar mengajar.

1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka penulis memberi batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem menyediakan fasilitas *upload* materi oleh guru dan *download* materi oleh siswa SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta.
2. Sistem menyediakan fasilitas untuk pembuatan kuis online oleh guru.
3. Sistem menyediakan latihan soal dengan menggunakan unsur waktu (*timer*).
4. Pengolahan data dalam sistem ini meliputi :
 - User(admin,guru dan siswa)
 - Materi pelajaran (*upload* dan *download*)
 - Kuis *online*

5. Sistem menyediakan fasilitas untuk pendaftaran keanggotaan, baik sebagai murid maupun guru SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta.
6. Sistem menyediakan fasilitas *chatting* dan forum diskusi

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah membuat aplikasi *e-learning* untuk membantu siswa dan guru dalam pembelajaran jarak jauh diluar jam sekolah SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta.