

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kecerdasan dan keterampilan manusia serta dapat mengembangkan kemampuan pribadi, daya pikir dan tingkah laku yang lebih baik. Pembelajaran melalui metode ceramah tanpa menggunakan media menimbulkan banyak siswa yang kurang memperhatikan pengajar karena terkesan monoton (Sanova, 2018). Tidak adanya media yang digunakan pendidik secara terpadu atau sebagai wadah untuk media pembelajaran daring pada suatu universitas, sekolah, maupun organisasi akan menimbulkan ketidakberagaman pusat pembelajaran terpadu dan terbatas dengan tempat dan waktu (Sam & Idrus, 2021).

Salah satu media pembelajaran dalam dunia pendidikan yaitu *e-learning*. *E-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik, yang merujuk pada penggunaan teknologi *internet* untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam proses belajar dan mengajar (Sam & Idrus, 2021). Pemanfaatan *e-learning* membuat efisiensi pembelajaran dalam waktu, jarak dan biaya. Sehingga, pembelajaran dengan memanfaatkan *e-learning* dirasa lebih baik karena pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi tanpa batasan tempat, ruang dan waktu (Andriani & Daroin, 2022).

SMK N 1 Bandar Lampung merupakan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang berada di daerah Way Halim, Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung yang menjadi SMK yang berkualitas yang diminati dan memiliki banyak prestasi. Setelah peneliti melakukan tanya jawab atau wawancara kepada Ibu Helmiati S.Pd. selaku Kepala SMK N 1 bandar Lampung bahwa beliau menyampaikan proses pembelajaran yang masih dilakukan secara tatap muka. Sistem belajar tatap muka mempunyai kelemahan yakni jika guru tidak hadir maka proses belajar mengajar menjadi terhambat begitupun juga dengan siswa yang berhalangan hadir maka akan ketinggalan pelajaran dan kurang memahami materi yang dibahas pada saat siswa/i yang bersangkutan tidak hadir. Terbatasnya waktu belajar mengajar di dalam kelas terkadang menghalangi para guru atau

tenaga pendidik dalam memberikan semua materi pelajaran kepada siswa. Hal ini menjadi masalah tersendiri untuk tenaga pendidik yang ingin menyampaikan materi pelajaran secara detail. Kesulitan ini banyak dikeluhkan oleh siswa dan guru saat ini, yang terkadang memiliki materi yang butuh penjelasan dalam waktu lama justru harus dijelaskan pada waktu singkat. Hal ini sangat tidak efisien karena waktu banyak tersita pada pekerjaan yang dilakukan secara manual tersebut.

Dengan pemaparan umum tentang kemajuan teknologi dan melihat masalah yang di hadapi oleh SMK N 1 bandar Lampung, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah sistem *E-Learning* model pembelajaran mata pelajaran secara *online* dengan *e-Learning* akan membentuk sistem pembelajaran yang menggabungkan antara sistem pembelajaran konvensional melalui tatap muka dan sistem pembelajaran kelas *virtual* melalui *e-Learning*. Dengan adanya inovasi pembelajaran secara *online* dan tatap muka ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang sistem informasi *e-learning* untuk membantu dalam proses belajar dan mengajar secara *online* pada SMK N 1 bandar Lampung?
2. Bagaimana membangun dan menerapkan sistem informasi *e-learning* pada SMK N 1 bandar Lampung?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Sistem yang dibuat atau dikembangkan berbasis *e-learning*.
2. Sistem mengelola materi-materi pelajaran, mengupload tugas, dan menghasilkan evaluasi tugas secara *online*, melakukan *zoom meeting*, cetak absen dan riwayat mengajar.
3. Sistem informasi yang akan dikembangkan berbasis *website*.
4. Penelitian dilakukan pada SMK N 1 bandar Lampung yang berada di daerah Way Halim, Kota Bandar Lampung Provinsi Lampung.

5. Pengujian hanya dilakukan pada *stakeholder* ruang lingkup SMK N 1 bandar Lampung.
6. Pengujian sistem yang akan dikembangkan dilakukan menggunakan ISO 25010.

1.4 Tujuan Penelitian

Dari yang dilakukannya penelitian ini, peneliti memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai yaitu

1. Mengembangkan sistem informasi *e-learning* yang dapat membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran yang dilakukan secara *online* tanpa dibatasi ruang dan waktu.
2. Mengembangkan sistem informasi *e-learning* dengan menggunakan permodelan UML dengan memanfaatkan model *usecase* diagram dan *activity* diagram.
3. Mengembangkan sistem informasi *e-learning* yang diuji kelayakannya dengan metode ISO 25010.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan mamfaat bagi pengguna. Adapun berbagai mamfaat yang diharapkan pada pengembangan sistem *e-learning* sebagai berikut.

a. Bagi Guru

1. Untuk membantu mengelola materi dan evaluasi pembelajaran mata pelajaran melalui tugas secara *online*.
2. Untuk menambah keilmuan dan pengalaman tentang media *e-learning*.

b. Bagi Siswa

1. Melatih siswa lebih mandiri dalam belajar mendapatkan ilmu pengetahuan menggguna sistem *e-learning*.
2. Mengurangi biaya dan waktu perjalanan dalam mengakses materi-materi yang diberikan oleh guru.
3. Mudah didokumentasikan karena siswa tidak perlu membuat salinan materi pelajaran.

4. Membuat siswa lebih peka terhadap kemajuan teknologi khusus pembelajaran *online* seperti *e-learning*.

c. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi *literatur* tambahan untuk penelitian selanjutnya.