

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pandemi *covid-19* resmi diumumkan di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020, menimbulkan pengaruh yang sangat besar bagi institusi pendidikan. Institusi pendidikan pada masa pandemi memiliki tuntutan untuk terus melakukan inovasi dalam pengembangan sistem pembelajaran.

Pandemi *covid-19* mengharuskan sekolah ditutup serta kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan dari rumah. Sekolah Dasar Negeri Bantargebang 04 menjadi salah satu sekolah yang terdampak. SD Negeri Bantargebang 04 merupakan Sekolah Dasar (SD) Negeri yang berlokasi di Propinsi Jawa Barat Kabupaten Kota Bekasi dengan alamat Jl. Pasar Lama Bantargebang.

Berdasarkan masalah pembelajaran tatap muka yang tidak diizinkan, diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan oleh guru serta siswa untuk melakukan komunikasi serta melakukan proses pembelajaran. Aplikasi *e-learning* berbasis *website* dapat menjadi solusi dalam memenuhi kebutuhan belajar mengajar.

Penulis melakukan penelitian di SD Negeri Bantargebang 04, penelitian dilakukan untuk membuat sebuah aplikasi *e-learning* berbasis *website* untuk membantu sistem pembelajaran di SD Negeri Bantargebang 04 tetap dapat berjalan. Saat ini SD Negeri Bantargebang 04 melakukan pembelajaran melalui aplikasi *whats-app*, dimana guru akan memberikan tugas melalui *group whats-app* kemudian siswa harus mengumpulkan hasil belajar di *group whats-app* tersebut. Penulis menilai metode pembelajaran seperti ini kurang efektif karena data yang ada di dalam *group whats-app* tersebut dapat hilang bila ponsel atau *gadget* siswa maupun guru mengalami masalah.

Aplikasi *e-learning* berbasis *website* dapat membuat proses pembelajaran serta proses pertukaran data oleh siswa serta guru dapat dilakukan secara lebih mudah serta lebih terarah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas mengenai kendala yang dihadapi oleh SD Negeri Bantargebang 04, penulis membuat sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana cara membuat sebuah sistem pembelajaran jarak jauh yang interaktif, dimana guru serta siswa dapat melakukan proses pembelajaran dan melakukan pertukaran data serta fail pembelajaran?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, batasan masalah dalam perancangan aplikasi *e-learning* berbasis *website* adalah sebagai berikut :

1. Penelitian sistem *digital learning* dilakukan di SD Negeri Bantargebang 04.
2. Bagian *front-end website* dibuat menggunakan *framework bootstrap 5*.
3. Bagian *back-end website* dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP*.
4. Aplikasi dibuat berbasis *website*.
5. *Website* pembelajaran dapat menampilkan fail, video, serta gambar pembelajaran.
6. Memiliki halaman untuk administrator, guru, serta siswa.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah membuat aplikasi *e-learning* berbasis *website* yang memiliki halaman untuk admin, guru serta siswa dimana setiap pengguna *website e-learning* dapat melakukan proses pembelajaran serta pertukaran data.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dari penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Aplikasi *e-learning* dapat membantu kegiatan pembelajaran antara pengajar dengan siswa.
2. Mendukung SD Negeri Bantargebang 04 menjadi sekolah *digital*.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1. Studi Literatur

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan studi kepustakaan melalui membaca buku – buku, skripsi, dan jurnal. Selain itu penulis juga mendapatkan referensi dari buku jurnal saintek *digital learning* media pembelajaran masa kini yang ditulis oleh Habibie, buku membuat aplikasi *e-learning* dengan *php-mysql* dan *dreamweaver* yang ditulis oleh bunafit nugroho, serta mendapatkan referensi melalui *internet* serta *e-book* yang dapat mendukung penulisan proyek akhir yang relevan mengenai perancangan aplikasi *e-learning* berbasis *website*.

## 2. Diskusi

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan diskusi dengan dosen pembimbing proyek akhir serta rekan-rekan yang menyangkut materi terkait

## 3. Perancangan dan Analisa

Metode ini dilakukan dengan pembuatan *flowchart*, *usecase diagram*, serta *activity diagram* dari aplikasi *e-learning* berbasis *website* yang akan dibuat serta menyusun peralatan yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi *e-learning* berbasis *website*.

## 4. Pengujian

Tahap ini dilakukan untuk melakukan pengujian terhadap *website e-learning* untuk mengetahui apakah *website e-learning* dapat berjalan dengan baik. Parameter keberhasilan pengujian yang dilakukan ialah ketika administrator, guru, serta siswa dapat melakukan penambahan data dan melakukan akses data.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri dari bab-bab dengan metode penyampaian sebagai berikut :

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, tujuan penulisan, batasan masalah, dan sistematika penulisan untuk memberikan gambaran umum tentang apa yang akan dibahas di dalam proyek akhir.

### 2. BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang *e-learning system* serta keuntungan dan kerugian dari penggunaan aplikasi tersebut. Serta menyertakan pandangan para ahli maupun opini pribadi penulis tentang penggunaan *digital learning* di Indonesia.

### 3. BAB III PERANCANGAN DAN ANALISIS

Bab ini berisi uraian tentang proses analisis dan perancangan aplikasi *e-learning* berbasis *website* secara menyeluruh.

### 4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menganalisis dan mengevaluasi tahapan implementasi sistem *e-learning*, implementasi, kualitas, serta karakteristik dari *website e-learning*.

### 5. BAB V PENUTUP

Menyebutkan hal-hal penting yang dapat disimpulkan dari kajian teori, analisis, dan evaluasi dari implementasi.