

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pada saat ini, dunia pendidikan di Indonesia masih diwarnai oleh model pendidikan konvensional. Selama ini program pelaksanaan pendidikan masih mengalami berbagai kendala dengan sistem pendidikan yang konvensional adalah tersedianya ruang komunikasi yang sangat terbatas dalam menjalankan proses belajar-mengajar.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan adalah dengan lahirnya konsep *e-learning*. Konsep yang dikenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya.

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Ganesha (STIE GANESHA) yang beralamat di Jl. Legoso Raya no.36 Ciputat merupakan tempat dimana komunitas ilmiah berkumpul dan berinteraksi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang ekonomi. Dalam hal pembelajaran Stie Ganesha masih memakai cara konvensional.

Sesuai dengan kemajuan teknologi, sekolah ini membutuhkan suatu pembelajaran yang fleksibel dan terdistribusi. Dari sinilah muncul permasalahan yang menuntut perkembangan sistem informasi dibidang internet yaitu dengan membuat sistem informasi metode *E-learning* pada siswa atau sistem pembelajaran elektronik. Dalam hal ini, sistem informasinya akan memberikan kemudahan bagi para Dosen maupun siswa dalam mendapatkan dan juga mengelola informasi yang dibutuhkan dengan mengembangkan web yang telah ada. Susahnya mendapatkan modul atau materi kuliah dari dosen jika Ketidak hadiran dosen dalam kelas adalah alasan mengapa metode *E-learning* merupakan suatu kebutuhan dalam mendukung proses belajar mengajar yang tidak lagi bergantung pada dosen sebagai satu-satunya sumber belajar. Atau saat siswa izin karena suatu hal yang membuat mereka tidak dapat mengikuti proses belajar mengajar.

E-learning mampu membantu siswa untuk dapat mempelajari materi yang telah disampaikan oleh Dosen melalui internet dengan mendownload materi-materi yang dibutuhkan. Jenis pembelajaran seperti ini tentu saja membutuhkan pengelolaan yang baik dan maksimal, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis skripsi untuk merancang sistem informasi web mengenai **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBELAJARAN (*E-LEARNING*) BERBASIS WEB PADA SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI GANESHA”**

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, dapat diambil suatu perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun Aplikasi Sistem Pembelajaran berbasis *web* (*E-Learning*) agar membantu mahasiswa dalam mendapatkan (*mendownload*) materi kuliah, tugas dan soal ujian jika dosen tidak hadir.
- b. Bagaimana membangun Aplikasi Sistem Pembelajaran berbasis *web* (*E-Learning*) agar membantu Dosen dalam menyampaikan (*menu upload*) materi kuliah, memberikan tugas dan soal ujian jika dosen tidak hadir.
- c. Bagaimana menerapkan Aplikasi Sistem Pembelajaran berbasis *web* (*E-Learning*) pada Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Ganesha.

I.3. Tujuan dan Manfaat Penulisan

I.3.1. Tujuan

Merancang aplikasi Sistem Pembelajaran berbasis *web* sebagai media untuk memudahkan Mahasiswa dan Dosen dalam proses belajar mengajar di Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Ganesha.

I.3.2. Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah untuk merancang dan menyediakan *e-learning* guna membantu dalam penambahan waktu mengajar yang fleksibel untuk setiap siswa yang diharapkan mampu untuk menambah keaktifan dan penyerapan materi ajar untuk setiap siswa. *E-learning* juga dapat membantu bagi pengambilan

keputusan secara objektif serta akan memberikan kemudahan bagi Dosen pengajar untuk menilai secara langsung kemampuan tiap individu dan usaha setiap siswa agar ikut aktif dalam pembelajaran baik secara tatap muka ataupun melalui *e-learning*.

I.4. Ruang Lingkup Masalah

Dari rumusan diatas, peneliti melakukan pembatasan permasalahan sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini menampilkan halaman web sebagai suatu *website* yang memberikan informasi tentang STIE GANESHA dan konsep *E-Learning*.
- b. Dalam halaman dosen didalam *website* ini, dapat melakukan penambahan data (*upload*) materi kuliah, Tugas Kuliah dan soal ujian maupun penghapusan data serta perubahan data berkaitan dengan matakuliah yang di ampu dosen yang bersangkutan.
- c. Dalam halaman mahasiswa, dapat melakukan perubahan data pribadi dan mengunduh (*download*) materi kuliah, tugas kuliah serta soal ujian sesuai jadwal mahasiswa yang bersangkutan.
- d. Dalam halam Bagian akademik dapat melakukan manajemen data dosen, data mahasiswa dan data jadwal.
- e. Data yang diakses oleh dosen dan mahasiswa adalah semua data dari setiap mata kuliah yang sudah di input melalui *website* dan akan masuk ke dalam *database*.

I.5. Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dalam skripsi ini berupa sebuah perancangan aplikasi yang membantu untuk mendukung proses belajar mengajar pada STIE Ganesha supaya sistem dapat berjalan dengan terencana, teratur dan sesuai dengan peraturan yang harus dipenuhi oleh sistem tersebut juga untuk menjalankan perancangan dengan lebih terarah sesuai dengan peraturan yang telah ada.

I.6. Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan skripsi ini terdapat penjelasan mengenai isi dan bagian dari laporan tersebut. Dimana setiap bagian laporan yang akan menerangkan isi laporan. Sehingga terbentuklah suatu bagian isi dari laporan yang disebut bab. Sedangkan bab adalah bagian dari isi buku, dalam laporan ini dibuat secara berurutan untuk melaporkan hasil suatu laporan yang telah dibuat. skripsi ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang, batasan masalah, manfaat dan tujuan, ruang lingkup, luaran sistem yang diharapkan, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang berbagai literatur yang berkaitan dengan teori, konsep, prosedur, metode, dan proses yang digunakan sebagai referensi dalam penulisan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah penelitian yang digunakan sebagai pemecahan permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini membahas tentang analisa sistem berjalan, perancangan sistem, struktur navigasi menu, *story board*, diagram usecase, diagram activity, diagram sequence, evaluasi, desain kebutuhan sistem, dan hasil.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan skripsi dan aplikasi ini. Serta saran yang diharapkan untuk pengembangan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP