PEMANFAATAN *E-LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN NILAI SISWA SMA NEGERI I LOCERET

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Pada Program Studi Sistem Informasi

OLEH :

FREDDY ISMANTO

(10.1.03.03.0092)

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015

Skripsi oleh :

FREDDY ISMANTO
NPM : 10.1.03.03.0092

Judul

PEMANFAATAN E-LEARNIG TERHADAP PENINGKATAN NILAI SISWA SMA NEGERI 1 LOCERET NGANJUK

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Sistem Informasi
FT UNP Kediri

Tanggal : 11 – MEI - 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. M.Anas, SE, M.M., M.Si	**Ahmad Syamsuddin, M.Kom**

Skripsi oleh :

FREDDY ISMANTO
NPM : 10.1.03.03.0092

Judul

PEMANFAATAN E-LEARNIG TERHADAP PENINGKATAN NILAI SISWA SMA NEGERI 1 LOCERET NGANJUK

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Sistem Informasi FT UNP Kediri
Pada Tanggal : 23 Mei 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rini Indriati,S.Kom,.M.Kom
2. Penguji I : Arie Nugroho,MM
3. Penguji II : Dr. M. Anas, SE, MM., M.Si

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik

Rini Indriati, S.Kom., M.Kom.
NIY. 1081001070

PEMANFAATAN *E-LEARNING* TERHADAP PENINGKATAN NILAI SISWA SMA NEGERI I LOCERET

FREDDY ISMANTO

10.1.03.03.0092

Teknik - Sistem Informasi

C0k3fredy87@gmail.com

Dr. M.Anas, SE, M.M., M.Si Dan Ahmad Syamsuddin, M.Kom

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

FREDDY ISMANTO (10.1.03.03.0092), "PEMANFAATAN E-LEARNIG TERHADAP PENINGKATAN NILAI SISWA SMA NEGERI 1 LOCERET",
Kata kunci : Perancangan, Sistem Informasi, E-Learning.

skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Jurusan Sistem Informasi. Penulisan skripsi ini dibatasi pada hasil analisa pemanfaatan e-learning terhadap peningkatan nilai siswa . software e-learning bersifat opensource digunakan untuk membantu proses pembelajaran siswa secara online, mulai dari sistem penilaian, pembelajaran online, ujian online dan lain-lain.

Software ini dimungkingkan dapat memberikan banyak manfaat untuk proses belajar dan mengajar. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu masalah yang dihadapi guru dan siswa di luar jam pelajaran, seperti kurangnya waktu komunikasi antara guru dan siswa, pencarian informasi mengenai materi yang diajarkan, dan tentunya untuk memudahkan guru dalam pemberian materi kepada siswa. Hasil yang dicapai adalah ketersediaan aplikasi pendukung kegiatan belajar mengajar yang dapat diperoleh tanpa terikat waktu dan tempat. Proses penelitian skripsi yang akan dilakukan ini meliputi analisa kebutuhan sistem seperti intalasi software e-learning, pengumpulan data, proses interaksi user dengan sistem, hasil atau output dari proses berupa nilai. Kesimpulan dengan adanya penelitian tentang pemanfaatan e-learning terhadap peningkatan nilai ini nantinya dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran siswa

I. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan *e-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan maupun industry (http://www.pengertianahli.com).

Sebagai sekolah menengah di Nganjuk, SMAN 1 Loceret Nganjuk berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Teknologi Informasi. Selama ini semua proses pembelajaran di SMAN 1 Loceret masih bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas. Jika pertemuan antara siswa dengan guru tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaran pun tidak dapat dilaksanakan.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan penelitian sebagai berikut:

a. Mekasnisme ujian masih menggunakan proses konvensional.

b. Penyampaian hasil ujian masing menggunakan system lama atau manual.

c. Penyampaian Informasi sekolah kurang lengkap dan lambat.

B. Batasan Masalah

Penulisan proposal Skripsi ini hanya membatasi beberapa permasalahan, yaitu :

a. Instalasi software pendukung yaitu *XAMPP* yang meliputi *Apache*, database *MySql, PHP MyAdmin.*

b. Implementasi *e-Learning* di SMAN 1 Loceret sehingga dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di Lingkungan SMAN 1 Loceret,

II. Metodologi Penelitian

Metode yang akan dalam penulisan proposal skripsi ini meliputi dua bagian yaitu metode analisis dan metode perancangan

1. Metode Analisis

a. Pengamatan : melakukan pengawasan terhadap kegiatan sekolah yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi *E-learning*.

b. Wawancara : melakukan tanya jawab, meminta keterangan atau pendapat mengenai aplikasi *E-learning* kepada warga sekolah.

c. Kuesioner : membuat alat riset atau survey yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis.

d. Studi Pustaka : melakukan penelitian melalui buku-buku yang memuat berbagai macam materi tentang aplikasi *E-learning*

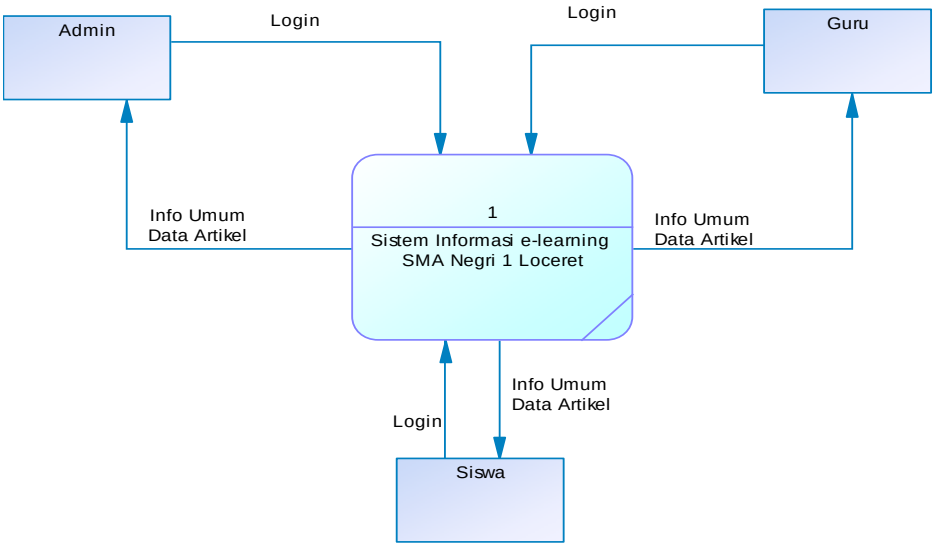
2. Metode pengumpulan data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan data-data dan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dengan menggunakan teknik pengumpulan data, antara lain:

III. HASIL DAN KESIMPULAN

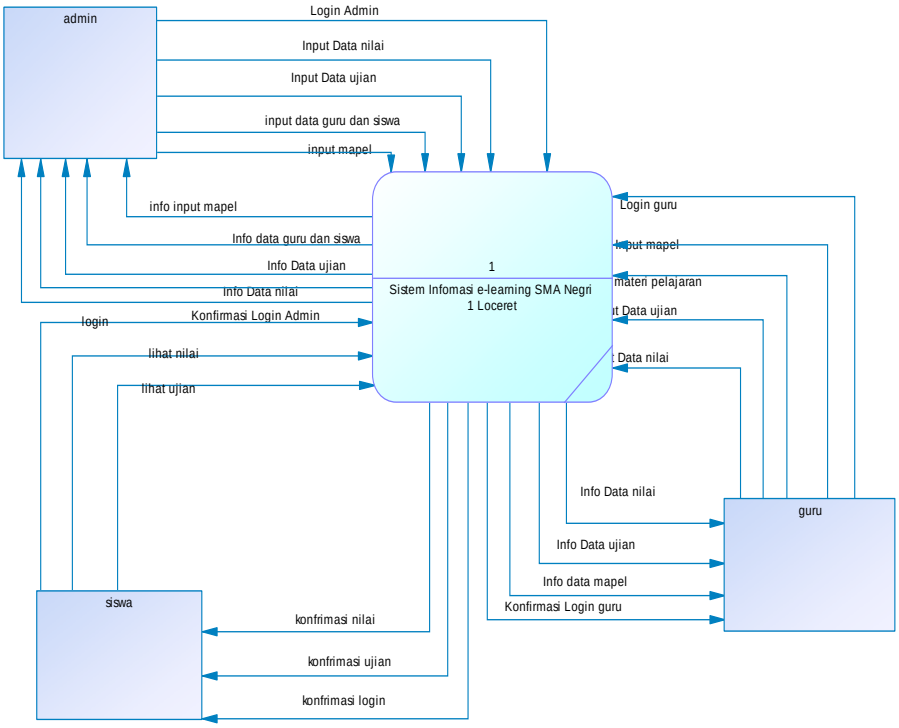
1. Diagram Konteks

. Pada diagram konteks terlihat ada empat entitas luar (External Entity) yang terlibat dan terhubung langsung ke sistem, yaitu pengunjung, guru, siswa dan administrator dari sistem (E-Learning) itu sendiri.



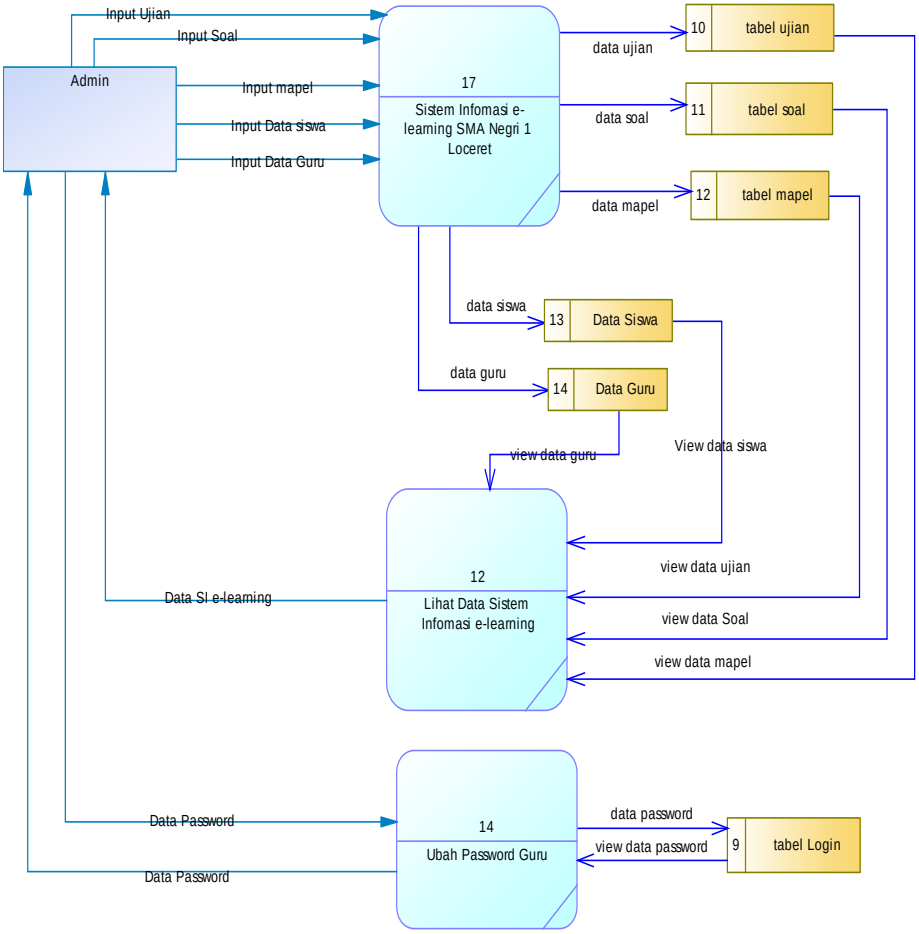
Gambar 4.1 DFD level 0 Sistem Informasi SMA Negri 1 Loceret

Dari gambar diatas terlihat bahwa siswa sebagai user siswa hanya berhak mengirim artikel, lihat materi, lihat nilai, lihat tugas atau soal, lihat info umum, melakukan firtual tets yang disampaikan oleh guru sesuai jurusan dan berbagai informasi umum lainnya dari sistem.



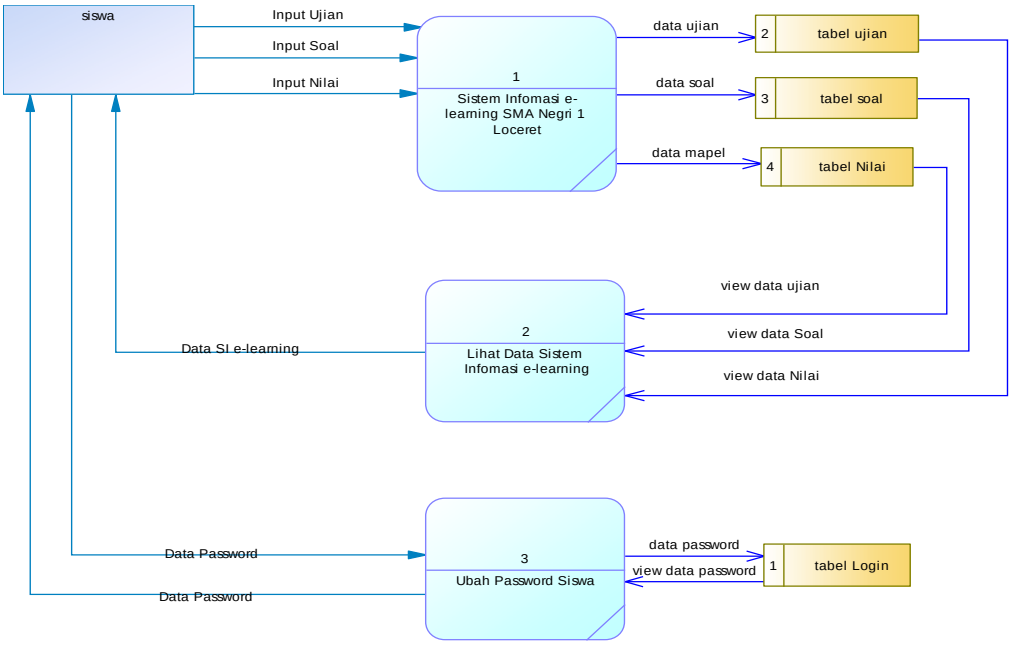
Gambar 4.2 DFD level 1 Sistem Informasi SMA Negri 1 Loceret.

Proses layanan administrator yang terjadi pada dfd level 1 tersebut akan lebih jelas terlihat pada penjabaran DFD level 2 proses layanan administrator berikut :



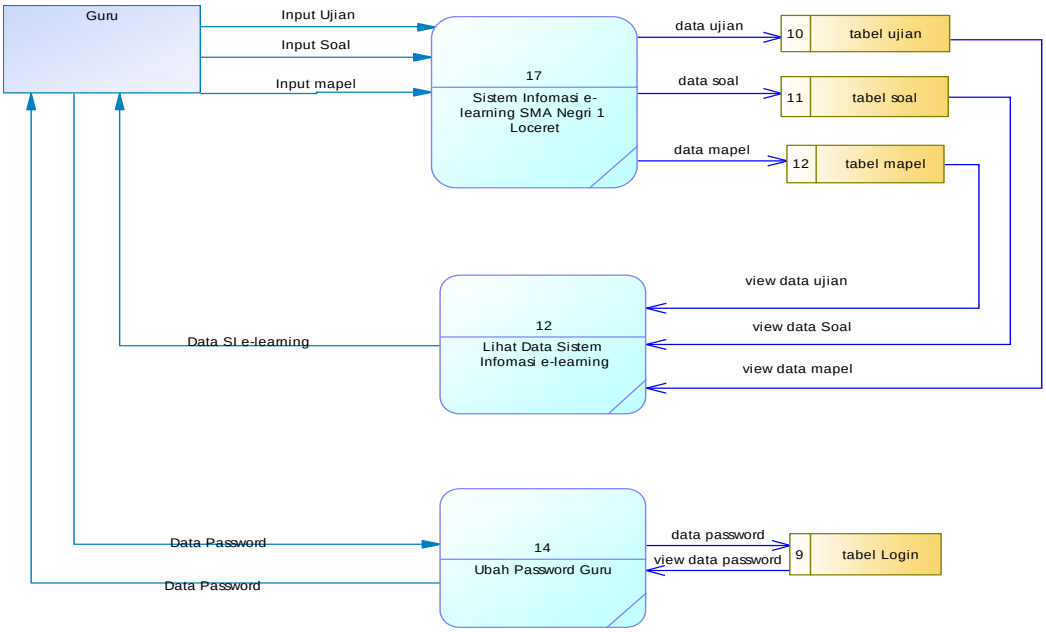
Gambar 4.3 DFD level 2 Layanan Administrator

Proses layanan Siswa yang terjadi pada DFD level 1 akan lebih jelas terlihat pada penjabaran DFD level 2 proses layanan Siswa berikut:



Gambar 4.4 DFD level 2 Layanan Siswa.

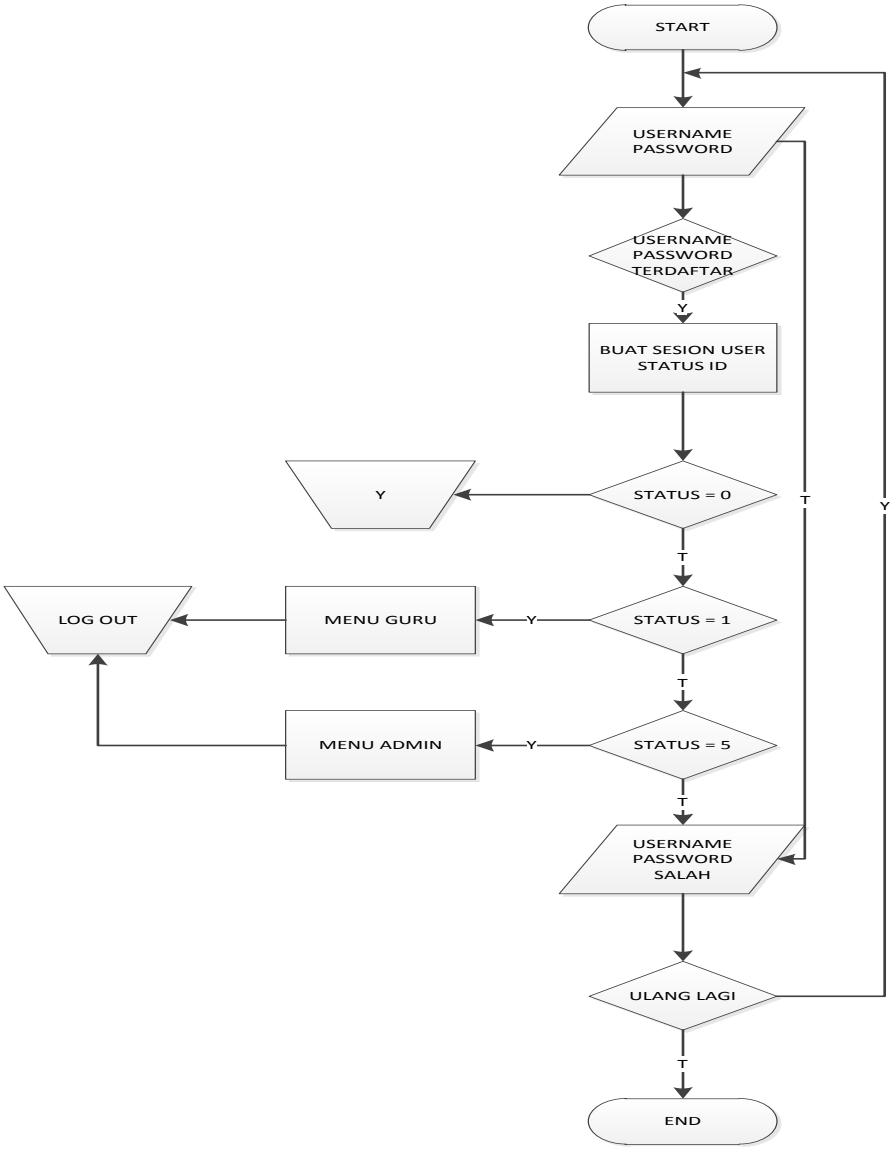
Proses layanan Guru yang terjadi pada DFD level 1 akan lebih jelas terlihat pada penjabaran DFD level 2 proses layanan Guru berikut:



Gambar 4.5 DFD level 2 Layanan Guru

Dalam perancangan Flowchart adalah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program, yang menyatakan arah alur program.

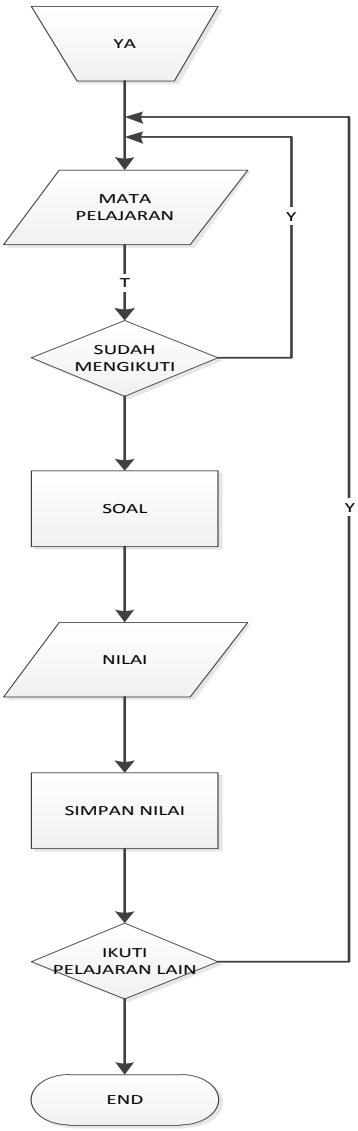
1. Flowchart login



Gambar 4.7. Flowchart login

Dari gambar flowchart login dapat dijelaskan bahwa guru dan admin ketika menjalankan program apabila ingin masuk ke menu utama harus login, jika login berhasil maka akan masuk ke menu utama, jika gagal login akan kembali ke menu awal.

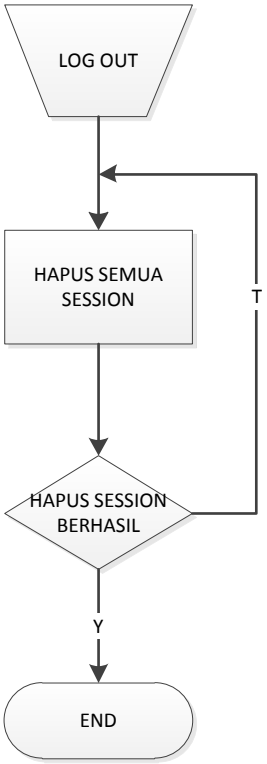
2. Flowchart Ujian



Gambar 4.8. Flow Ujian

Dalam *Flowchart* ujian diatas dimana aktifitas yang dilakukan ialah guru dan admin dapat menginputkan data-data antara lain data maple,ujian dan nilai untuk selanjutnya dapat di simpan kedalam system e-learning.

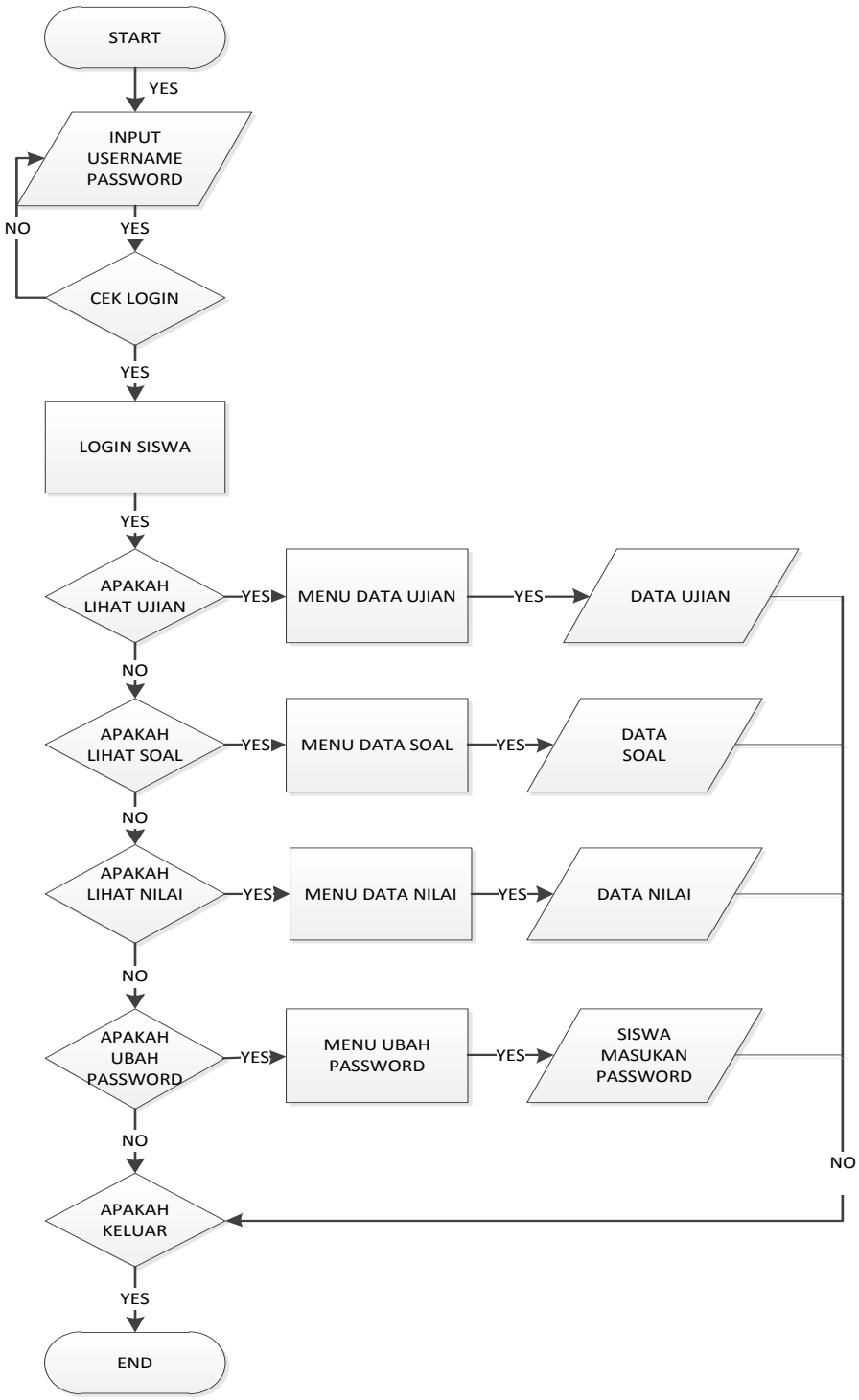
3. Flowchart logout



Gambar 4.9. Flow Logout

Dalam *Flowchart* diatas *log out* dari proses logout selanjutnya dapat menghapus semua session, jika hapus maka proses akan hapus tapi jika tidak proses akan kembali ke log out.

4. Flowchart Siswa



Gambar 5.0. Flowchart Siswa

Gambar 5.6. Tampilan Halaman Gerbang (Gatepage)

a) Tampilan Halaman Awal Login Siswa

Untuk dapat masuk ke menu siswa, user harus melakukan proses identifikasi (login). Informasi yang terdapat pada menu siswa adalah informasi mengenai identitas siswa, E-book, soal-soal latihan, virtual test, lihat tugas, kotak masuk, kotak keluar, lihat jadwal.

Gambar 5.7. Tampilan Pertama Login Siswa

b) Tampilan Halaman Awal Login Guru

Untuk dapat masuk ke menu guru, user harus melakukan proses identifikasi (login). Informasi yang terdapat pada menu guru adalah informasi mengenai identitas guru, E-book, soal-soal latihan, virtual test, input materi, input nilai, kotak masuk, kotak keluar, lihat jadwal, lihat materi, ubah password, logout.

Gambar 5.8. Tampilan Pertama Login Guru

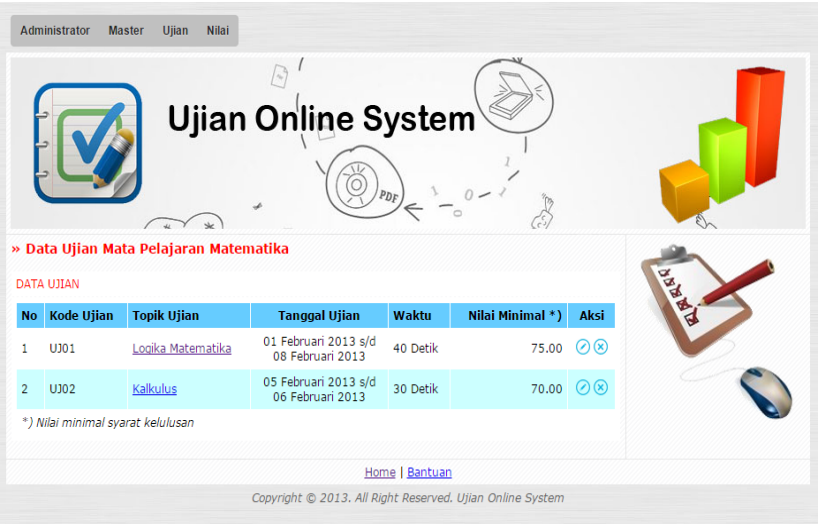
c) Tampilan Halaman Awal Login Administrator

Halaman ini adalah halalman awal setelah administrator melakukan proses login, dan halaman ini seorang adinistrator dapat mengontrol atau memenejemen isi dari sistem E-learning, melalui menu – menu yang tersedia.proses memanajemen tersebut meliputi menu kontrol, master data siswa, mmenu data guru, misal update maateri, input data siswa, hapus data siswa, input data guru, hapus data guru dll.

Gambar 5.9. Tampilan Pertama Login Administrator

d) Tampilan Halaman E – Book

Untuk dapat masuk ke menu E - Book, user harus melakukan proses identifikasi (login). Informasi yang terdapat pada menu E - Book adalah informasi mengenai data mata pelajaran, soal-soal latihan, virtual test, lihat tugas, kotak masuk, kotak keluar, lihat jadwal, lihat nilai, ubah password, logout. Dimana didalam E-Book user dapat langsung melihat dan memilih mata pelajaran yang dinginkan setelah melakukan login.



Gambar 5.10. Tampilan Halaman E – Book

e) Hasil Evaluasi

Dari hasil wawancara dan kuisioner di atas maka dapat diketahui bahwa aplikasi yang telah dibuat direspon dengan baik oleh murid,guru dan admin. Dari segi informasi yang ditampilkan baik murid,guru maupun admin merespon bahwa aplikasi ini menampilkan informasi yang bersifat informatif dan memadai. Dari segi kemudahan baik murid,guru,maupun admin merasa bahwa aplikasi ini mudah digunakan,. Dari segi tampilan/desain, sebagian besar murid, guru maupun admin merasa bahwa aplikasi ini memiliki desain tampilan cukup memuaskan. Jadi bisa disimpulkan bahwa secara keseluruhan murid,guru dan admin cukup puas dengan sistem aplikasi *e-learning* ini. Namun tetap perlu diadakan evaluasi dan pengembangan terus menerus.

f) KESIMPULAN

Berdasarkan paparan pada bab-bab sebelumnya maka dapat di ambil kesimpulan

1. System e-learning dapat memberikan quis dan dapat melihat peringkat nilai yang di dapat dari quis yang telah dikerjakan. Pada saat mengerjakan quis soal-soal yang telah di buat berhasil di keluarkan secara acak dan unsur media berupa flash dan video streming dapat dilihat.
2. Pada pengujian awal yaitu otentikasi user,otentikasi user sudah berjalan dengan baik tanpa masalah, setiap user yang login tanpa mengalami kendala masalah dan sesuai status yang di miliki

A. Saran

Penulis menyadari bahwa bahwa penulisan ini serta aplikasi e-learning yang penulis buat belum dapat menyamai bahwa melebihi kemampuan yang di miliki aplikasi e-learning lainnya. Penulis hanya inginmencoba membuat suatu aplikasi e-learning yang memiliki fungsi yang belum dimiliki aplikasi e-learning lainnya.

Akhir kata dengan kerendahan hati, penulis mengaharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat mengembangakan aplikasi e-learning ini.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Adelheid, Andrea dan Khairil Nasution. 2012. Buku Pintar Menguasai PHP dan MYSQL. Jakarta : Penerbit Mediakita

Bunafit, Nugroho. 2008. Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis WEB dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: GAVA MEDIA.

Hidayat, Rahmat. 2010. Cara Praktis Membangun Website Gratis. Jakarta: Elex Media Komputindo

Kroenke, David, David J. Auer. 2011. Database Processing: Fundamentals, Design, and Implementation. : PEARSON.

Peranginangin, Kasiman. 2006. Aplikasi Web dengan PHP dan Mysql. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Setiawan, Foni Agus. 2012. Pemrograman Internet. Yogyakarta : GRAHA ILMU.

Wahyono, Teguh, S.Kom, M.M. 2004. Sistem Informasi, Konsep Dasar, Analisis Desain dan Implementasi. Jakarta: Cetakan Pertama. Graha Ilmu.

Fowler, Martin. 2005. UML Distilled 3rd, Panduan Singkat Bahasa PemodelanObjek Standar/Martin Fowler Terjemah. Yogyakarta: ANDI