



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

BAB II

TINJAUAN LITERATUR

Bab ini membahas berbagai teori, konsep, dan hasil penelitian sebelumnya yang menjadi landasan dalam pengembangan E-Learning memberikan dasar pemikiran yang kuat, memperjelas batasan penelitian, serta memastikan bahwa penelitian ini memiliki arah yang jelas dan sesuai dengan teori yang berlaku di MTsS Tunas Harapan Tembilahan.

Penulis menguraikan beberapa kajian pustaka yang berkaitan dengan sistem informasi, konsep E-Learning, teknologi web yang digunakan, serta model pengembangan perangkat lunak seperti model *Waterfall*. Selain itu, penelitian terdahulu yang relevan juga dikaji untuk melihat bagaimana E-Learning telah diterapkan pada berbagai lembaga pendidikan.

2.1 Tinjauan Literatur

Berdasarkan telaah terhadap jurnal-jurnal sebelumnya, diperoleh hasil perbandingan yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. 1Review Jurnal Terdahulu

No	Tinjauan Pustaka	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)
1	Anna, Raja Sabaruddin, Fitri (2021). Perancangan Sistem Informasi	Sistem informasi E-Learning ini membantu staf dan guru SMK Mandiri Pontianak dalam mengelola pembelajaran online serta memudahkan siswa mengakses materi, tugas, dan ujian. Ke depannya, sistem ini dapat dikembangkan dengan penambahan fitur



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Tabel 2. 1 Review Jurnal Terdahulu (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)
	E-Learning Berbasis Web Studi Kasus SMK Mandiri	seperti presensi dan ruang diskusi agar pembelajaran online menjadi lebih efektif dan interaktif.
2	Windu Febrianto, Sekreningsih Nita (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Berbasis Website Pada Sdn Metesih 03 Madiun	Sistem informasi e-learning ini dibangun menggunakan <i>PHP</i> , <i>HTML</i> , <i>JavaScript</i> , dan basis data <i>MySQL</i> . Sistem ini memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dan ujian secara online tanpa batasan waktu dan tempat. Guru dapat mengunggah materi serta mencetak laporan ujian, sementara siswa tetap dapat mengakses pelajaran meskipun tidak hadir di sekolah. Berdasarkan hasil pengujian black box, sistem dinyatakan berjalan dengan baik dan siap untuk diimplementasikan.
3	Ahmad Lutfi, St. Shofiyah (2023). Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web Menggunakan <i>Php</i> Dan <i>Mysql</i>	Sistem informasi e-learning yang dibangun memudahkan siswa dalam proses pembelajaran karena materi dan latihan soal dapat diakses dari rumah tanpa harus datang ke sekolah. Sistem ini juga diharapkan membantu guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran serta meningkatkan mutu pendidikan di MTs Nurut Taqwa dalam menghadapi era industri 5.0. Oleh karena itu, sistem ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi Kepala MTs Nurut Taqwa Cermee Bondowoso untuk diterapkan.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Tabel 2. 1 Review Jurnal Terdahulu (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)
4	Aldo Priamnistiko, Yopi Handrianto, Sulaeman Hadi Sukmana (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi E-Learning Menggunakan Model <i>Waterfall</i>	Sistem informasi e-learning di SMK As-Syafiiyah 2 Cilangkap Jakarta Timur berfungsi sebagai pendamping pembelajaran untuk mengintegrasikan data guru, siswa, materi, dan nilai dalam satu database. Sistem ini masih perlu dikembangkan, terutama pada aspek keamanan data, serta berpotensi dikembangkan ke aplikasi mobile agar lebih praktis digunakan oleh seluruh pengguna.
5	Salahudin Robo, Andrian Sah, Andri Tri Sidarmawan, Muhammad Taher Jufri (2021). Penerapan Metode <i>Waterfall</i> Dalam Pengembangan Sistem Informasi E-Learning (Studi Kasus: Smp Negeri 5 Jayapura)	Sistem yang dibangun dapat digunakan sebagai media pembelajaran online tanpa batasan ruang dan waktu. Siswa dapat mengakses materi dan mengerjakan tugas, sedangkan guru dapat langsung melihat dan menilai hasil tugas siswa secara otomatis tanpa proses manual.
6	Ni Luh Aristya Dewi, A.A. Istri Ita Paramitha, Eka Grana Aristyana Dewi (2022).	Penelitian terhadap Sistem Informasi Moodle di SMA Negeri 1 Sukawati menghasilkan rancangan baru berdasarkan analisis kuesioner <i>PSSUQ</i> . Hasil penilaian menunjukkan bahwa sistem tergolong cukup baik, namun aspek tampilan dan beberapa

Tabel 2. 1 Review Jurnal Terdahulu (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)
	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Learning Management System (LMS) Moodle Di SMA Negeri 1 Sukawati	fungsi masih perlu diperbaiki. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, peneliti melakukan perancangan ulang sistem berupa ERD dan mengimplementasikannya pada Moodle. Hasil pengujian <i>Black Box</i> menunjukkan seluruh fungsi sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan ketentuan.
7	Selamet Nuryanto, Yosie Abdul Muzanil, Fajar Masya (2021). Sistem Informasi E-Learning Berbasis Android Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus : Sdi Al-Hadiriyah)	Aplikasi e-learning yang dikembangkan di SDI Al-Hadiriyah membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran agar lebih efisien, mudah dipahami, serta meningkatkan komunikasi terkait materi pelajaran. Sistem ini juga dirancang untuk mengatur keaktifan dan prestasi akademik siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar.
8	TB E Zaki Baihaki, Evy Nurmiati (2021). Perancangan Sistem Informasi E-Learning pada SMAN ABC	Penggunaan platform e-learning terbukti membantu sekolah dalam melaksanakan pembelajaran dari rumah serta menyediakan informasi yang terintegrasi, cepat, dan akurat. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan studi kasus pada sekolah yang terdaftar secara resmi dan melanjutkan pengembangan hingga tahap implementasi agar sistem dapat digunakan secara langsung



Tabel 2. 1 Review Jurnal Terdahulu (Lanjutan)

(1)	(2)	(3)
9	Juliansyah, Khana Wijaya & Muchlis (2021). Rancang Bangun E-Learning System Pada SMK Pratiwi Prabumulih Menggunakan <i>PHP & MySQL</i>	Penerapan aplikasi e-learning di SMK Pratiwi Prabumulih memudahkan siswa dalam memperoleh informasi pembelajaran secara cepat dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja. Aplikasi ini dapat diakses secara online melalui website dan mendukung pendaftaran siswa secara langsung. Hasil pengujian <i>black box</i> menunjukkan bahwa sistem berjalan dengan baik, tanpa kesalahan navigasi maupun akses basis data, serta sesuai dengan rancangan yang dibuat.
10	M. Gilvy Langgawan Putra, Hemy Octantia (2021). Analisis Dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Gamification (Studi Kasus Program Studi Sistem Informasi Institut Teknologi Kalimantan)	Aplikasi ESIKA dirancang dengan menerapkan elemen game seperti tantangan, reward, dan leaderboard untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hasil perancangan menghasilkan kebutuhan sistem yang lengkap, meliputi use case, diagram, ERD, serta mock up aplikasi sebagai dasar pengembangan sistem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

- 
1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Plagiarisme juga dilarang atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

2.2 Rangkuman

Berdasarkan tabel 2.1, ringkasan dari berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa, E-learning untuk membantu guru dan siswa agar pembelajaran lebih efisien dan mudah dipahami. Sistem meningkatkan komunikasi pembelajaran serta membantu memantau keaktifan dan prestasi siswa, namun masih perlu pengembangan lanjutan agar dapat digunakan lebih luas [6].

Kemudian aplikasi E-learning untuk memudahkan siswa memperoleh informasi pembelajaran secara online. Sistem dapat diakses kapan saja dan hasil pengujian *Black Box* menunjukkan aplikasi berjalan dengan baik sesuai rancangan [7].

Selanjutnya perancangan E-learning menggunakan model *Waterfall*. Sistem membantu siswa belajar dari rumah serta mendukung guru dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan mutu pendidikan dan inovasi pembelajaran [8].

Penelitian ini mengembangkan E-learning sebagai pendamping pembelajaran untuk mengintegrasikan data guru, siswa, materi, dan nilai dalam satu database. Sistem dinilai berjalan baik, namun masih memerlukan peningkatan pada aspek keamanan data dan pengembangan ke aplikasi mobile [9].

Serta evaluasi Sistem Informasi Moodle menggunakan kuesioner *PSSUQ*. Hasil evaluasi menunjukkan sistem cukup baik, tetapi perlu perbaikan pada tampilan dan beberapa fungsi. Setelah dilakukan perancangan ulang dan pengujian *Black Box*, sistem dinyatakan berjalan dengan baik [10].





Penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan sistem berbasis digital membantu proses belajar menjadi lebih terstruktur dan mudah diakses oleh pengguna [11].

Kemudian pengembangan system aplikasi berbasis web yang bertujuan untuk mempermudah pengelolaan data dan aktivitas pengguna. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem yang dirancang mampu meningkatkan efisiensi kerja dan mengurangi kesalahan manual [12].

Sementara itu pada analisis dan perancangan sistem informasi dengan menggunakan metode tertentu (seperti *UML* atau *waterfall*). Hasilnya menunjukkan bahwa perancangan sistem yang baik dapat membantu pengembang dalam membangun aplikasi yang sesuai kebutuhan pengguna [13].

Kemudian pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung kegiatan akademik atau organisasi. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan sistem terkomputerisasi dapat mempercepat proses kerja serta meningkatkan akurasi data [14].

Terakhir membahas perancangan aplikasi E-learning berbasis gamification untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Elemen game seperti poin, tantangan, reward, dan leaderboard diterapkan agar pembelajaran tidak membosankan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa gamification berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa [15].

Berdasarkan hasil tinjauan dari berbagai penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan E-learning dan teknologi informasi dalam pendidikan terbukti membantu meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



fleksibilitas proses pembelajaran. Sistem e-learning memudahkan guru dan siswa dalam mengakses materi, berkomunikasi, serta memantau keaktifan dan hasil belajar secara online. Pengujian sistem menunjukkan bahwa sebagian besar aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, meskipun masih diperlukan pengembangan lanjutan seperti peningkatan keamanan data, penyempurnaan fitur, tampilan antarmuka, serta pengembangan ke platform mobile. Selain itu, penerapan metode perancangan sistem yang tepat dan inovasi seperti gamification mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Secara keseluruhan, teknologi digital berperan penting dalam mendukung pembelajaran yang lebih terstruktur, interaktif, dan berkualitas.

Secara umum, hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat beberapa keterbatasan yang ditemukan, antara lain:

1. Pengembangan sistem masih terbatas

Beberapa aplikasi E-learning masih berada pada tahap perancangan atau implementasi awal, sehingga belum digunakan secara luas dan memerlukan pengembangan lanjutan.

2. Keamanan data belum optimal

Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa aspek keamanan data pengguna (guru dan siswa) masih perlu ditingkatkan agar sistem lebih aman dan terpercaya.

3. Tampilan dan antarmuka kurang menarik

Beberapa E-learning dinilai sudah berfungsi dengan baik, namun tampilan antarmuka masih kurang menarik atau belum sepenuhnya nyaman digunakan oleh pengguna.

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

4. Fungsi sistem belum berjalan maksimal

Masih ditemukan beberapa fitur yang belum berfungsi secara optimal atau belum sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian terhadap sepuluh jurnal penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian membahas pengembangan dan penerapan E-Learning sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas belajar. Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada perancangan sistem, kelengkapan fitur, serta kemudahan akses pembelajaran secara online di berbagai jenjang pendidikan.

Perbedaan utama dengan penelitian ini terletak pada fokus kajian dan objek penelitian. Penelitian ini secara khusus membahas penerapan E-Learning pada mata pelajaran Bahasa Inggris di MTsS Tunas Harapan Tembilahan, yang sebelumnya masih didominasi pembelajaran tatap muka dengan keterbatasan waktu. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menekankan pada pengembangan sistem, tetapi juga pada analisis kebutuhan pengguna, kesesuaian fitur pembelajaran, serta pengaruh E-Learning terhadap pemahaman dan intensitas belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat melengkapi penelitian sebelumnya dengan menghadirkan E-Learning berbasis web yang dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran Bahasa Inggris dan mampu mendukung proses belajar mengajar secara lebih efektif dan fleksibel.

