

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *web* telah memasuki era babak baru. Dengan semakin mudahnya berkembangnya teknologi tersebut, mengakibatkan tumbuhnya inovasi yang tiada henti dalam dunia *web*. Perkembangan tersebut mengawali era kolaborasi dalam dunia *web*, dimana user dapat berbagi konten, bekerjasama, dan menghasilkan inovasi bersama dalam satu waktu. Bukan tidak mungkin hal tersebut dapat di terapkan dalam dunia pendidikan.

Penggunaan dan perkembangan *social media* sebagai media komunikasi sudah sangat umum dan sering kita temui. Sekalipun penggunaannya hanya terbatas komunikasi singkat. Bukan tidak mungkin *platform* seperti *social network* atau *microblogging* dapat dimanfaatkan untuk media kolaborasi untuk belajar mengajar. Platform *social network* seperti facebook memiliki potensi yang tinggi untuk di manfaatkan sebagai media belajar dan mengajar. Dengan ini pengguna akan lebih familiar dan mudah dalam beradaptasi terhadap teknologi terbaru. *Social network* dapat digunakan sebagai budaya mengajar yang bagus.

Dengan pemanfaatan dan pendekatan yang dilakukan oleh beberapa peneliti mengenai *social network* atau *microblogging* sebagai media kolaborasi, maka penulis mencoba untuk menerapkan pembuatan dan pemanfaatan *Social Network* sebagai sarana untuk mengembangkan media sosial pembelajaran di suatu instansi pendidikan.

Saat ini, proses belajar mengajar di beberapa instansi pendidikan dilakukan dengan bertatap muka secara langsung antara peserta didik dengan pengajar. Namun interaksi juga banyak terjadi melalui grup *facebook* yang dibuat sendiri oleh pengajar. Interaksi ini terkadang hanya bersifat sebagai media konsultasi, padahal potensi *social network* justru dapat mendekatkan antara pengajar dan peserta didik. Saat ini belum banyak media interaksi antara pengajar dan peserta didik untuk dapat mengembangkan dan memperdalam materi belajar yang selama ini hanya dilakukan didalam kelas atau di ruang laboratorium komputer saja.

Pengembangan media social pembelajaran dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan dampak atau manfaat *social network* yang kini sedang naik daun, terhadap kegiatan belajar mengajar yang di lakukan dilingkungan akademisi. Misalkan pengajar dapat memberikan penugasan atau kuis melalui sistem ini dan peserta didik melakukan proses pengerjaan atau pengumpulan data yang dapat diakses langsung melalui *internet*. Kemudian setelah peserta didik selesai mengerjakan tugas tersebut, secara langsung peserta didik mengetahui nilai yang di dapat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana membuat dan mengembangkan platform Media Sosial Pembelajaran untuk instansi pendidikan yang memudahkan interaksi atau kolaborasi antara pengajar dan peserta didik?".

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang akan diberikan adalah :

1. Penelitian ini ditujukan untuk jenjang akademisi yang lebih tinggi, misal digunakan di perguruan tinggi, sma atau smp.
2. Sistem ini di bangun menggunakan *framework Laravel*.
3. Kolaborasi antara pengajar dan peserta didik.
4. Penelitian ini tidak membahas mengenai permasalahan sistem keamanan yang digunakan dalam pembuatan *platform* ini.
5. Penelitian ini tidak membahas penggunaan sistem ini dengan memanfaatkan teknologi *mobile*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Amikom Yogyakarta.
2. Pemanfaatan *Social Networking* sebagai sarana kegiatan belajar mengajar dalam suatu instansi pendidikan.
3. Memberikan kemudahan dalam berbagi informasi antara pelajar dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran yang ada di kelas.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pada hakikatnya harus mempunyai aspek manfaat. Adapun manfaat yang dapat diperoleh sebagai berikut :

1. Sebagai media alternatif untuk menjembatani interaksi antara dosen dan mahasiswa ketika keduanya tidak dapat bertatap muka secara langsung,

untuk keperluan diskusi ilmiah, diskusi materi pelajaran, bimbingan TA dan Skripsi, obrolan informal, diskusi pribadi, dan hal-hal lain yang dimungkinkan.

2. Sistem ini akan menjadi media belajar mengajar yang memberikan manfaat yang lebih dari sekedar *E-Learning* pada umumnya.
3. Hasil penelitian dapat diterapkan menjadi aplikasi online yang dapat digunakan untuk sarana berkomunikasi antara pengajar dan peserta didik, berbagi bahan referensi dan sumber informasi.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode yaitu :

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

###### **1. Wawancara**

Dengan bertukar pikiran dengan orang-orang yang lebih berkompeten, yaitu dengan melakukan tanya jawab ataupun diskusi.

###### **2. Studi Literatur**

Dengan melakukan pencarian dan pengumpulan literatur melalui buku-buku referensi yang relevan ataupun melalui bahan-bahan lain yang didapat dari Internet.

##### **1.6.2 System Development Life Cycle (SDLC)**

Secara umum tahap-tahap dalam System Development Life Cycle (SDLC) terbagi dalam beberapa tahap :

### 1. Perencanaan

Merupakan tahap awal dari pengembangan system, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan sistem yang akan dikembangkan, sasaran-sasaran yang ingin dicapai, jangka waktu pelaksanaan serta mempertimbangkan dana yang tersedia dan siapa yang akan melaksanakan. Tahap perencanaan menjadi penting karena permasalahan yang sebenarnya didefinisikan dan diidentifikasi secara rinci.

### 2. Analisis

Analisis sistem adalah penelitian atas sistem yang telah ada dengan tujuan untuk merancang sistem baru atau memperbaharui sistem yang sudah ada.

### 3. Perancangan

Rancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Jika sistem ini berbasis computer, rancangan dapat menyertakan spesifikasi jenis peratan yang akan digunakan.

### 4. Penerapan

Penerapan merupakan kegiatan memperoleh dan mengintegrasikan sumber daya fisik dan konseptual yang akan menghasilkan suatu sistem yang bekerja. Pada tahapan ini dilakukan beberapa hal yaitu : *Coding*, *Testing* dan Instalasi. Dan *output* dari tahapan ini adalah *Source Code*, prosedur dan pelatihan.

### 5. Penggunaan

Tahap penggunaan terdiri dari 3 langkah, yaitu :

#### a. Menggunakan Sistem

Pemakai menggunakan sistem untuk mencapai tujuan yang diidentifikasi pada tahap perencanaan.

b. Audit Sistem

Setelah system baru mapan, penelitian formal dilakukan untuk menentukan seberapa baik sistem baru itu memenuhi kriteria kinerja. Studi semacam ini disebut dengan penelaahan setelah penerapan (*postimplementation review*) dan dapat dilakukan oleh seseorang dari jasa informasi atau oleh seorang auditor internal.

c. Memelihara Sistem

Selama menggunakan sistem, berbagai modifikasi dibuat sehingga sistem akan terus memberikan dukungan yang diperlukan. Modifikasi ini disebut dengan pemeliharaan sistem (*System maintenance*)

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I – PENDAHULUAN

Berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II – LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori yang mendukung masalah yang akan dibahas.

3. Bab III – ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem dan perancangan *database*.

4. Bab IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas implementasi dan evaluasi terhadap sistem yang telah dibuat.

5. Bab V – PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut.

