

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin berkembang pesat. Salah satu teknologi yang tengah berkembang di masyarakat adalah internet. Teknologi internet yang merupakan teknologi jaringan global yang mencakup seluruh dunia kini tidak asing lagi bagi masyarakat luas terlebih bagi pemerhati kemajuan teknologi informasi. Teknologi dengan berbasis web kini berkembang dengan sangat pesat, baik yang bersifat interaktif, dinamis maupun statis yang salah satunya seperti pada suatu lembaga pendidikan. Mereka dituntut untuk memberikan pelayanan informasi yang cepat dan tepat, sehingga dapat membantu berkembangnya bidang pendidikan yang lebih.

SMP PGRI Playen belum mempunyai suatu sarana untuk mengelola dan memudahkan dalam penyebaran informasi dan memberikan ilmu pengetahuan khususnya di bidang IT. Sebagai sekolah yang berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Teknologi Informasi. Selama ini semua proses pembelajaran di SMP PGRI Playen 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 pembelajaranpun tidak dapat dilaksanakan. Selain itu proses transfer ilmu

pengetahuan hampir sepenuhnya dilakukan di dalam kelas yang menyebabkan transfer ilmu pengetahuan bisa terlambat jika pertemuan tidak terjadi. Keadaan seperti ini sangat jelas dapat menghambat proses pembelajaran di SMP PGRI Playen yang dapat berakibat berkurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Melihat fenomena ini maka akan dibuat sebuah sistem informasi dan e-learning berbasis website sebagai media informasi serta menarik minat belajar siswa dalam menunjang dan mempermudah proses belajar mengajar melalui internet. Dengan adanya sistem ini diharapkan bisa memberikan informasi yang bermanfaat bagi masyarakat umum serta para siswa dan guru dapat dengan mudah melakukan kegiatan belajar mengajar meskipun tidak bertatap muka secara langsung. Cukup berada di depan sebuah computer yang terhubung dengan internet, semua proses transfer ilmu pengetahuan dapat dilaksanakan. Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, penulis mengangkat judul **"Perancangan dan Pembuatan Website E-Learning Serta Profil Sekolah (Studi Kasus di SMP PGRI Playen)"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana cara membuat sebuah sistem informasi berbasis website yang dapat mengakomodasi perkembangan informasi yang cepat dan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam meningkatkan proses belajar.

1.3 Batasan Masalah

Melihat permasalahan yang terjadi dalam rumusan masalah diatas, maka penulis memberikan batasan permasalahan agar tidak terlalu luas dan menyimpang dari tema, antara lain :

1. Materi e-learning hanya diperuntukan bagi pelajar SMP PGRI Playen.
2. Website e-learning ini hanya mencakup pembahasan mengenai modul/materi, latihan soal, yang telah di upload oleh guru pengajar serta pesan untuk konsultasi.
3. Website e-learning hanya terdapat ketika siswa sudah login.
4. Pembahasan tidak mencakup permasalahan keamanan yang mungkin terjadi akibat serangan dari hacker atau cracker pada web server dan database server yang digunakan untuk tempat penyimpanan program dan data pada system ini.

Sedangkan *software* yang digunakan untuk membangun sistem ini antara lain :

1. Adobe Dreamweaver CS 4 sebagai *web editor*
2. Adobe Photoshop CS 4 sebagai *graphic design editor*
3. Apache sebagai *web server*
4. phpMyAdmin sebagai *database editor*
5. MySQL sebagai *database*
6. Mozilla Firefox sebagai *web browser*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar sarjana jenjang studi S1 pada jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

- a. Membuat sebuah sistem informasi berbasis website untuk SMP PGRI Playen.
- b. Mempermudah proses belajar mengajar antara guru dan siswa/i ketika tidak terjadinya proses belajar di kelas.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Peneliti

- a. Dapat menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan melalui pembuatan website e-learning serta profil sekolah.
- b. Dapat menyelesaikan skripsi sebagai syarat kelulusan program S1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Bagi pengguna

- a. Memberikan kemudahan dalam menyebarkan dan mencari informasi tentang SMP PGRI Playen.
- b. Memberikan kemudahan pada siswa/i dalam menerima pembelajaran dari guru.
- c. Memudahkan guru menyampaikan informasi tentang mata pelajaran dan materi pejaran yang ada di sekolah.
- d. Menjadikan pembelajaran dan menyampaikan informasi lebih cepat.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian yaitu antara lain :

1.6.1 Metode Observasi

Yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti, dan dilakukan bersama dengan pencarian daya yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab antara peneliti dengan responden yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan guna menjawab suatu permasalahan penelitian. Dalam hal ini pihak yang dimaksud adalah kepala sekolah, guru, pegawai dan siswa/i SMP PGRI Playen.

1.6.3 Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang dilakukan sebagai *literature*, juga sebagai landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab dan masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, rumusan masalah, batasan permasalahan, maksud dan tujuan penelitian, metode pengambilan data, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan mengenai konsep dasar informasi dan sistem, konsep dasar sistem informasi, konsep dasar internet, konsep pemodelan sistem, sistem perangkat lunak dan bahasa pemrograman yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tinjauan umum, analisis sistem (SWOT), perancangan sistem yang akan dibuat, serta sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem dan perancangan sistem yang akan dibuat seperti rancangan input, rancangan proses dan rancangan database.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan kepada pihak yang terkait dalam penelitian ini.

