

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat. Manusia bisa mengakses informasi apapun selama 24 jam sehari. Dari ilmu pengetahuan sampai pada informasi-informasi yang tidak begitu penting untuk di ketahui. Akses informasi pun semakin murah dan mudah melalui internet.

Sejak diperkenalkannya teknologi web 2.0, internet makin digandrungi masyarakat. Seperti awal mula kemunculan jejaring sosial, manusia dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain tanpa dibatasi jarak dan waktu. Namun ini menimbulkan pro dan kontra dimasyarakat. Disatu sisi manusia dimudahkan dengan adanya jejaring sosial ini, mereka bisa berkomunikasi dengan orang diseluruh dunia dengan biaya yang relatif murah. Namun disisi lain jejaring sosial menyebabkan interaksi interpersonal secara tatap muka menjadi berkurang. Bahkan dalam kadar yang berlebihan, jejaring sosial menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan (adiksi) dan terganggunya privasi seseorang.

Data *socialbakers.com* bulan maret 2013 menunjukan bahwa Indonesia menempati peringkat 4 negara terbesar pengakses *facebook*, dengan 47.165.080 pengguna aktif. Jika dibandingkan dengan jumlah penduduk indonesia, pengguna facebook di Indonesia adalah 19.84% dari keseluruhan penduduk Indonesia. Padahal pada tahun 2012 pengguna internet di Indonesia

mencapai 24,23% dari jumlah penduduk Indonesia. Ini berarti 81% pengguna internet Indonesia adalah pengguna *facebook* aktif. Kelompok usia terbesar pengguna *facebook* Indonesia adalah 18-24 tahun, dengan jumlah 20.197.820 pengguna.

Penerapan internet pada dunia pendidikan mulai terasa manfaatnya dalam bentuk *Distance Learning* (belajar jarak jauh), *Virtual Campus* (kampus maya), dan *E-learning*. Bahkan Universitas Stanford menggunakan *iTunes* sebagai media pembelajaran. Mereka mengunggah materi-materi pembelajaran untuk para mahasiswa-mahasiswanya di *iTunes*.

Perlu diketahui, pada tahun 2010 Organisasi Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan PBB (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*, disingkat UNESCO), kualitas pendidikan Indonesia menempati peringkat ke-64 dari 127 negara. Namun pada tahun 2011 Indonesia merosot ke peringkat 69. Indonesia masih tertinggal dari Brunei Darussalam yang menempati peringkat 34 dan Jepang yang mentereng diperingkat 1 dunia.

Jika dikaitkan dengan indeks Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia, *rate*-nya masih sangat rendah. Hasil penelitian Program Pembangunan PBB (*United Nations Development Programme - UNDP*) tahun 2012 mencatat Indeks Pembangunan SDM Indonesia pada peringkat 121 dari 186 negara. Indonesia masih tertinggal dari negara-negara ASEAN seperti Malaysia yang berada diperingkat 64, dan Singapura pada peringkat 18.

Untuk meningkatkan ketertinggalan ini, sebenarnya Indonesia masih bisa mengujarnya, yaitu dengan cara memasukan teknologi informasi dibidang

Ilmu Pengetahuan. Dari survey yang dilakukan oleh *pbslearningmedia.com* menyebutkan bahwa 74% guru mengklaim *tablet PC* dan komputer telah membagikan motivasi belajar siswa.

Dilihat dari kepopuleran jejaring sosial di Indonesia, penulis mencoba terobosan baru, pembelajaran melalui media *web* aplikasi yang menarik minat para peserta didik dan tenaga pendidik dengan judul skripsi "Membangun Jejaring Sosial Berbasis E-Learning".

### 1.2 Rumusan Masalah

Menelaah dari latar belakang masalah, maka penulis menemukan beberapa rumusan masalah, antara lain:

- 1) Bagaimana membuat website jejaring sosial berbasis *e-learning* yang bisa meningkatkan kualitas SDM sekaligus kualitas pendidikan di Indonesia?
- 2) Bagaimana cara membuat siswa, guru, mahasiswa dan instansi pendidikan lebih tertarik lagi dengan ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan *website e-learning*?

### 1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan lebih terarah, maka penulis memberikan batasan-batasan pembahasan masalah, yaitu :

- 1) Aplikasi ini dibuat menggunakan *framework cakephp* versi 2.3.6.
- 2) Membahas analisa pembuatan jejaring sosial berbasis *e-learning*.
- 3) Membahas kebutuhan sistem jejaring sosial berbasis *e-learning*.
- 4) Membahas penerapan jejaring sosial berbasis *e-learning*.

- 5) Tidak membahas *framework cakephp* versi 2.3.6 secara mendalam.
- 6) Tidak membahas *Database Managemen System(DBMS)* yang digunakan secara mendalam.
- 7) Tidak membahas jaringan dalam implementasi jejaring sosial berbasis *e-learning*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah:

- 1) Memanfaatkan media internet sebagai media untuk mengembangkan, berbagi, dan mengamalkan ilmu pengetahuan.
- 2) Memudahkan tenaga pendidik dan peserta didik ketika mata pelajaran tidak selesai di kelas.
- 3) Meningkatkan ketertarikan tenaga pendidik dan peserta didik pada ilmu pengetahuan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat, antara lain

- 1) Bagi Penulis
  - a) Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Teknik Informatika.
  - b) Mengembangkan ilmu serta teori yang didapatkan untuk persiapan dalam dunia kerja.

2) Bagi Pengguna Aplikasi

- a) Sebagai media untuk berbagi ilmu pengetahuan.
- b) Sebagai penghubung antara tenaga pendidik dan peserta didik.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Beberapa tahapan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1) Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku ataupun membaca artikel-artikel yang relevan yang diakses melalui internet

a) Studi Pustaka

Studi pustakan dilakukan dengan membaca buku, jurnal, atau artikel dari internet untuk mendapatkan bahan tambahan yang bersifat teoritis dan relevan yang dapat menunjang skripsi ini.

b) Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan terhadap perilaku pengguna jejaring sosial yang telah ada.

c) Wawancara

Subjek wawancara adalah pengguna jejaring sosial, peserta didik, tenaga pendidik dan para mahasiswa tenaga didik. Ini dilakukan supaya sistem yang dihasilkan nanti sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

2) Analisa dan Perancangan Aplikasi

Dari studi literatur akan dibuat deskripsi umum sistem serta dilakukan analisa kebutuhan sistem, dan juga dilakukan perancangan awal sistem aplikasi, sehingga akan dihasilkan disain antarmuka dan proses yang siap untuk diimplementasikan.

### 3) Pembuatan Aplikasi

Dalam tahapan ini akan memerlukan waktu yang cukup banyak karena harus mengimplementasikan model dan rancangan sistem kedalam bahasa pemrograman web. Selain itu, dalam tahapan ini sekaligus akan dilakukan pengujian sistem.

### 4) Pengujian

Tahapan ini merupakan tahapan dimana skripsi ini diuji. Apakah sistem yang dibuat dalam skripsi ini sesuai dengan analisa awal atau tidak. Dalam tahapan ini juga akan diuji seberapa besar kontribusi sistem ini dalam proses belajar mengajar.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai deskripsi umum yang meliputi latar belakang masalah yang akan diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan sistem secara umum, perangkat lunak

yang digunakan, serta teori-teori yang melandasi pembuatan aplikasi, antara lain teori website, konsep basis data, teori desain, *framework cakephp*, *e-learning*, jejaring sosial dan tinjauan umum.

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisa sistem, analisa kebutuhan sistem, dan perancangan sistem.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini bagian akhir yang berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.