

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat dan fasilitas-fasilitas pendukung yang semakin banyak, masyarakat mulai menggunakan berbagai layanan yang bersifat komputeisasi, berkaitan dengan arus globalisasi yang semakin kuat, untuk bisa lebih beradaptasi dan flexible sehingga siap dalam menghadapi persaingan dunia yang semakin ketat. Kemampuan untuk dapat berkomunikasi tidak hanya dengan masyarakat sebangsa akan tetapi juga dengan bangsa lain sangat dibutuhkan.

Mengutip pendapatnya Alvin Toffler, bahwa fenomena globalisasi yang terjadi saat ini mengalami akselerasi yang begitu cepat, sebagai konsekuensi logis dari penerapan *Hi-tech society* (masyarakat berteknologi tinggi), yang menyebabkan masyarakat tergiring pada pola interaksi yang sangat cepat. Selain itu pada era ini akan tercipta "masyarakat informasi" (*the informational society*) yang sulit dihindari oleh siapapun di dunia ini. Bersamaan dengan itu, fenomena globalisasi ditandai dengan berkembangnya kemajuan dibidang telekomunikasi, elektronika, serta bioteknologi yang dikuasai oleh pihak perusahaan transnasional.

Salah satu ciri dari perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Saat ini perkembangan dunia internet semakin maju dengan pesat, internet sudah menjadi kebutuhan setiap perusahaan atau instansi pendidikan dan yang lainnya.

Hanya saja pada kenyataan keberadaan internet di Indonesia sampai sekarang masih belum merata. Paradoksal memang, di tengah perkembangan teknologi informasi (internet) yang begitu cepat dan telah menjadi bagian dalam kehidupan, ternyata belum merata ke daerah-daerah kecil di Indonesia. Di dalam dunia penjualan, internet sangat berguna. Banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan adanya media internet dalam suatu instansi atau perusahaan.

Begitu pula dengan SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar, sekolah ini sebagai salah satu sekolah yang sudah terakreditasi, harus selalu meningkatkan mutu pendidikan dan memberikan fasilitas yang baik untuk para siswa/siswinya maupun guru dan karyawan. Akan tetapi sekolah ini belum bisa mengaplikasikan teknologi ke dalam area sekolah, sehingga sekolah mengalami kemunduran dalam segi pelayanan publik. Oleh karena itu dengan dibangunnya media Web dapat menjadi solusi dari masalah-masalah dalam menyampaikan informasi dan pembelajaran bagi siswanya.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik dan bermaksud mengimplementasikan metode pembelajaran didalam dunia pendidikan. Dengan membuat Website sebagai sarana informasi dan pembelajaran bagi para siswa yang Interaktif dan Dinamis pada SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Untuk memaksimalkan dan meningkatkan mutu pendidikan dan memberikan fasilitas yang baik untuk para siswa maupun guru dan karyawan, Berpedoman permasalahan tersebut, kami merumuskan masalah berikut :

1. Bagaimana membuat website sebagai sarana informasi dan pembelajaran yang lebih efektif untuk SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar?
2. Seberapa jauhkan keefektifan yang didapat menggunakan media internet dengan pengguna website di SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar?

## 1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan dalam tulisan ini, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan masalah yang tepat mengacu pada pokok permasalahan yang telah dirumuskan.

Dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan :

1. Penelitian hanya dilakukan di SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar.
2. Masalah yang diteliti hanyalah permasalahan Sistem Informasi yang ada pada SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar.
3. Tidak membahas infrastruktur dan keamanan jaringan.
4. Menggunakan bahasa pemrograman PHP, database My SQL, adobe Dreamweaver.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Tercipta metode pembelajaran yang komprehensif dan inovatif yaitu metode pembelajaran secara spesifik
3. Dengan metode ini, diharapkan siswa dapat mendapatkan informasi kapan saja dan dimana saja dengan bantuan internet. Hal ini menghemat waktu dan biaya serta mengurangi dampak global warming dengan mengurangi jumlah penggunaan kertas dan media pembelajaran

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat. Adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut :

1. Bagi STMIK AMIKOM

Hasil skripsi ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi dan referensi bagi mahasiswa yang akan menyusun skripsi maupun tugas akhir

2. Bagi Institusi Pendidikan

- a. Memungkinkan pengembangan layanan informasi yang lebih baik dalam suatu institusi pendidikan dengan menggunakan sistem pembelajaran yang baru yaitu metode pembelajaran online. Yang

memudahkan mengakses layanan informasi baik didalam maupun diluar institusi pendidikan tersebut melalui media internet

- b. Menyediakan materi pembelajaran khususnya secara online yang dapat diakses kapan saja dan oleh siapa saja yang membutuhkan.
- c. Dengan fasilitas metode pembelajaran online ini dapat juga digunakan sebagai media promosi oleh institusi pendidikan dalam menarik siswa – siswi baru dan wali murid.

### 3. Bagi Pelajar

- a. Memberikan kemudahan bagi pelajar dalam mempelajari materi sekolah dimana para pelajar dapat menghemat biaya dan menghemat waktu dengan manfaat metode pembelajaran online.
- b. Menawarkan komunitas atau jaringan kelompok belajar, dengan melakukan hal ini para pelajar online menghapus mitos bahwa mereka belajar tanpa lingkungan sosial.
- c. Memberikan semangat serta motivasi bagi pelajar dalam mempelajari materi, dengan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pelajar diharapkan dapat memotivasi diri dalam meningkatkan kemampuan manajerial dan semangat kemandirian dalam belajar.

### 4. Bagi Penulis

- a. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b. Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah sebagai persiapan untuk mengaplikasikan pada dunia kerja.
- c. Lebih dalam mempelajari analisis dan perancangan metode pembelajaran online.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian terutama dalam memperoleh dan mengumpulkan data-data untuk menyusun skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

- a. Metode Interview

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait yaitu SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar

- b. Observasi

Dalam hal ini diamati dan ditinjau secara langsung bagaimana pelaksanaan system yang sedang berjalan dan mengamati secara langsung perkembangan SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar.

c. Metode Studi Pustaka

Melakukan studi kepustakaan terhadap berbagai referensi, seperti buku teks, majalah, dan buku-buku sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam menganalisa masalah.

d. Metode Studi Internet

Untuk melengkapi literatur yang ada, penulis melakukan studi internet dengan mencari artikel-artikel yang berkaitan dengan metode pembelajaran online, penulis mendapat informasi dengan cara mendownload tutorial, saran dari forum, chatting dan lewat media sosial network.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi terbagi atas 5 bab dengan rancangan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori yang mendukung masalah yang dibahas.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang membahas indentifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, dan perancangan database.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang pembahasan dan evaluasi terhadap sistem yang telah dibuat.

### BAB V PENUTUP

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

### DAFTAR PUSTAKA

Menjelaskan berasal dari mana data- data yang diperoleh dan bahan-bahan yang menjadi referensi/literatur yang digunakan oleh penulis..

### LAMPIRAN

Berisi tentang segala sesuatu yang berfungsi melengkai laporan penelitian listing program ataupun rincian biaya dan manfaat.