

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan *e-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan maupun industri.

Sebagai salah satu sekolah dasar terbaik di Kota Magelang, SD Negeri Cacaban 4 Magelang berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Teknologi Informasi. Selama ini semua proses pembelajaran di SD Negeri Cacaban 4 Magelang 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 dan guru tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaran pun tidak dapat dilaksanakan.

Di sisi lain SD Negeri Cacaban 4 Magelang belum mempunyai suatu sarana untuk mengelola dan memudahkan dalam penyebaran artikel, makalah,

maupun ilmu pengetahuan lain khususnya di bidang TI yang ditujukan untuk memberikan pendidikan gratis bagi masyarakat umum. Maka perlu dibuat suatu aplikasi *e-Learning* berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pendidikan di SD Negeri Cacaban 4 Magelang serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada masyarakat umum.

Melihat berbagai masalah yang dihadapi, dibuatlah sistem *e-learning* berbasis web yang dilengkapi dengan media berbentuk file flash sebagai solusi untuk mempermudah SD Negeri Cacaban 4 Magelang dalam memahami materi pelajaran secara lebih jelas, mudah dimengerti, lebih hemat waktu dan biaya untuk penggunaannya, dan menambah minat dan semangat siswa dalam belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana mempermudah siswa dalam belajar dengan metode yang lebih menarik dari metode konvensional sehingga materi yang diterima akan lebih jelas dan menambah minat dan semangat belajar siswa.
- 2) Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat dijadikan salah satu alternatif sebagai media pelengkap dan penunjang dalam meningkatkan kualitas pendidikan sebuah sekolah.

- 3) Bagaimana membuat sistem penyampaian informasi yang mempunyai kelengkapan informasi yang lebih baik dan cara penyampaian yang lebih menarik guna menembus persaingan yang semakin ketat antarsekolah.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi informasi sangatlah luas sesuai fungsi penerapan masing-masing di bidang yang berbeda-beda. Untuk memfokuskan pembahasan dalam penyusunan TA ini, penulis membatasi media ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu :

- 1) Data yang akan digunakan meliputi data sekolah, data guru, dan materi pelajaran.
- 2) Materi yang akan dipublikasikan terbatas pada materi kelas empat sampai enam.
- 3) Penggunaan hak akses terbatas pada admin dan guru.
- 4) Software yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini adalah XAMPP Win32 versi 1.7.3 berisi PHP versi 3.2.4, MySQL 5.1.41 Version serta Apache 2.2.14, Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Photoshop CS3, Adobe Dreamweaver CS3 sebagai web editor.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan yang akan dicapai yaitu :

1.4.1 Tujuan Internal

- 1) Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta dalam bidang multimedia dan pemograman web.
- 2) Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang **Ahli Madya** STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 3) Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya pemrograman web.

1.4.2 Tujuan Eksternal

Membuat sebuah sistem yang dapat dijadikan salah satu alternatif sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan sebuah sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap dalam pembuatan website sekolah ini, siswa, guru, karyawan, dan masyarakat umum mendapat manfaat seperti berikut.

1.5.1 Manfaat bagi penulls

- a. Belajar menerapkan teori-teori yang telah didapat selama kuliah dan membandingkannya dengan kenyataan yang ada di lapangan.
- b. Membuat alternatif sebagai media pembelajaran sehingga dapat memberi kontribusi bagi SD Negeri Cacaban 4 Magelang.

1.5.2 Manfaat bagi pengguna

Dapat menambah ilmu pengetahuan dengan cara yang lebih jelas, lebih interaktif, lebih hemat waktu dan biaya untuk penggunaanya, dan mudah dicari.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pembuatan website SD Negeri Cacaban 4 Magelang guna penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1) Metode Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan observasi di SD Negeri Cacaban 4 Magelang serta pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti.

2) Metode Dokumentasi

Yaitu pengumpulan data berdasarkan arsip atau dokumen yang berhubungan dengan sistem e-learning SD Negeri Cacaban 4 Magelang.

3) Metode Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan membaca koleksi buku STMIK AMIKOM Yogyakarta tentang dasar web dan flash , guna mendapatkan data dan referensi dalam hal pengelolaan sistem web. Serta literatur-literatur yang berhubungan dengan obyek penelitian.

4) Metode Wawancara

Yaitu pelaksanaan melalui tanya jawab dengan Kepala Sekolah SD Negeri Cacaban 4 Magelang guna mendapatkan data informasi sekolah dasar negeri cacaban 4 tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini dalam penyusunannya diberikan sistematika penulisan bab demi bab yang berurutan. Berdasarkan pokok-pokok permasalahan, terbagi menjadi lima bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan materinya sebagian besar berupa uraian dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini menguraikan tentang gambaran objek penelitian, yaitu gambaran umum perusahaan, gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan mengemukakan kembali masalah penelitian (menjawab rumusan masalah), bukti-bukti yang dihasilkan dan akhirnya menarik kesimpulan. Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan.