

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia pendidikan yang telah menuju kepada pemanfaatan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar pada lingkungan sekolah dan luar sekolah.. Sehingga TIK sudah menjadi media yang bisa di manfaatkan dalam jangka panjang untuk dunia pendidikan dan pengetahuan untuk memberi kesempatan kepada semua orang mendapatkan teknologi informasi. Pada umumnya siswa di sekolah perkotaan sudah di support oleh perangkat dan pelajaran TIK sehingga pengenalan dasar dan pemanfaatannya bisa diterapkan secara langsung oleh siswa, pengenalan dan pembelajaran TIK berdampak positif bagi proses belajar mengajar dan diluar lingkungan sekolah, tetapi dampak negatif dari perkembangan TIK juga sangat mengkhawatirkan, tetapi dalam skripsi ini saya hanya membatasi dampak negatif pada pemanfaatan *Internet* dan solusi berinternet sehat untuk menunjang pendidikan siswa Indonesia.

Pengenalan dasar dan pemanfaatan *Internet* untuk siswa di Indonesia sudah dimulai dari tingkat sekolah menengah pertama, dari pengenalan di sekolah akan diterapkan oleh siswa di Lab Sekolah, Warnet, *Mobile* dan *Wifi*, dengan mengenal internet maka aspek positif untuk perkembangan ilmu pengetahuan siswa dapat dengan cepat bertambah tetapi muatan internet yang tanpa batas juga memberikan

dampak yang negatif bagi siswa yang akan menjerumuskan para siswa di jalan yang salah bagi siswa seperti informasi yang mengandung SARA (suku, agama, ras), *game* kekerasan, sampai pornografi hal ini harus kita benahi dan arahkan ke pemanfaatan *Internet* sehat

Langkah awal memulai *Internet* sehat sudah dimuali oleh pemerintah dengan melakukan pemblokiran situs-situs porno dalam dan luar negeri dan mewajibkan warnet dan ISP (*internet service provider*) untuk memblokir akses yang berbau pornografi dan porno aksi. Selain pemblokiran situs porno masih banyak program yang dapat dilakukan untuk mengarahkan siswa dalam berinternet sehat seperti :

1. Mengoptimalkan *website* sekolah
2. Memaksimalkan *blog* guru sebagai *blog* ilmu pengetahuan
3. Membangun Perpustakaan *Online*

Melakukan optimalisasi terhadap *website* sekolah di Indonesia bukan pekerjaan mudah karena menjadikan sebuah websekolah yang selama ini masih sebagai *web profile* sekolah menjadi sebuah *e-school* dimana siswa dapat berinteraksi dengan guru dan sekolah. Begitu juga dengan program *blog* guru yang sudah berjalan selama ini yang membuat kerancuan terhadap manfaat *blog* seorang guru yang akhirnya hanya memuat tentang kegiatan dan berita yang bersifat pribadi sedangkan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuannya minim untuk di akses oleh siswa. Bisa dibayangkan bila semua guru Indonesia yang aktif di *blog* membuat blognya sebagai *blog* ilmu pengetahuan dan bisa berinteraksi pasti siswa/i yang mengakses internet dapat belajar sambil berinternet, untuk program perpustakaan *online* masih

mebutuhkan proses yang lama untuk wewujudkannya sebagaimana kita dapat mengakses perpustakaan nyata yang penuh dengan buku ilmu pengetahuan.

Ketiga aspek diatas membuat saya berfikir bagaimana membuat sebuah program yang murah, mudah dan tepat sasaran untuk siswa/i Indonesia. Hasil pemikiran tersebut muncul Ide dan Konsep *Search Engine* Pendidikan yang sesuai manfaatnya sebagai media pencari untuk bahan pelajaran SMP, SMA dan SMK yang berbasis *WEB* dan *WAP*.

Search Engine pendidikan ini di harapkan dapat memberikan solusi terhadap siswa/i Indonesia dalam mendapatkan pengetahuan dan pelajaran yang berhubungan langsung dengan tingkatan pendidikan dan mata pelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pendahuluan dia atas rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Memaksimalkan *Internet* sebagai media pendidikan bagi siswa.
2. Menciptakan *Search Engine* Pendidikan sebagai media belajar dan menambah ilmu pengetahuan yang berhubungan langsung dengan tingkatan pendidikan.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat agar tidak terlalu luas pada *Search Engine* Pendidikan , untuk itu diberikan batasan pada pembuatan *Search Engine* Pendidikan yang terdiri dari :

1. Data diambil langsung dari database *website*.
2. Tidak mendetail menjelaskan masalah thumbnail.

3. Tidak Membahas Database dan Flowchart Wordpress.
4. Tidak Membahas lebih detil tentang SEO.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam penyelesaian skripsi ini terdapat beberapa tujuan dan manfaat yang diharapkan tercapai, yaitu :

1. Penggunaan *Internet* sehat untuk siswa.
2. Memfokuskan siswa kepada pokok bahasan yang di perlukan.
3. Mengoptimalkan *Search Engine* untuk pendidikan.
4. Kemudahan mencari pengetahuan, karena dalam satu tempat saja mendapatkan banyak pengetahuan.
5. Menagarahkan siswa pada penggunaan *Internet* positif untuk menghilangkan penyalahgunaan.
6. Sosial, *Website* ini akan bermanfaat bagi banyak orang.
7. Bisnis, Membuat lowongan kerja baru sebagai pengisi data di *website*.

1.5 Metodologi Penelitian

1. Metode Kepustakaan , Tinjauan pustaka, mempelajari buku, artikel, dan situs yang terkait dengan *Search Engine*.
2. Metode eksperimental, Pengumpulan data, mengumpulkan data-data yang terkait *Search Engine* yang sedang dikerjakan.

3. Implementasi, mengimplementasikan konsep *Search Engine* pada *Search Engine Pendidikan*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan di bawah ini di bagi menjadi lima bab meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan dari penulisan laporan ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan dasar teori yang dipakai dalam membangun aplikasi *Search Engine Pendidikan*. Bab ini juga membahas software-software yang digunakan dalam membangun aplikasi *Search Engine Pendidikan*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisis dan perancangan penelitian *Search Engine Pendidikan*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan penerapan konsep *Search Engine* untuk membangun *Search Engine Pendidikan*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran-saran pengembangan penelitian ini untuk penelitian selanjutnya.

1.7 Jadwal Penelitian

	Kegiatan		Okt 2010				Nov 2010				Des 2010				Jan 2011			
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
			1	Studi Literatur	1. Menentukan permasalahan (latar belakang, rumusan, batasan, tujuan dan manfaat) 2. Memahami cara kerja aplikasi portable 3. Mengumpulkan landasan teori permasalahan													
2	Analisa dan Perancangan Sistem	1. Menentukan software yang akan digunakan 2. Menganalisa masalah perancangan 3. Membuat rancangan system																

