

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini dunia pendidikan merupakan salah satu faktor yang menentukan dan bisa menjadi tolak ukur untuk kemajuan dan pencapaian prestasi suatu bangsa selain dari persoalan ekonomi. Seiring dengan perkembangan itu pula teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Kemajuan juga berdampak pada dunia pendidikan. Berbagai teknik dan metode pengajaran dalam pendidikan sekarang banyak bermunculan seiring dengan semakin mudahnya akses teknologi informasi dan komunikasi atau yang lebih familiar di sebut *Information Communication Technology (ICT)*. Apalagi dengan kehadiran jaringan internet, di mana berbagai informasi akan mudah didapatkan oleh semua orang.

Inovasi pendidikan tidak terbendung lagi. Perkembangan teknologi informasi mempermudah guru dalam merealisasikan pendidikan. Bentuk realisasi penggunaan teknologi informasi diantaranya adalah diterapkannya E-Learning dalam dunia pendidikan termasuk di sekolah setingkat SMA.

Berdasar dari fakta di atas pula penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi yang diharapkan dapat menjawab perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan khususnya pada SMK Piri Sleman. Tulisan ini mencoba memberikan gambaran tentang penggunaan metode pembelajaran

online berbasis web dengan menggunakan internet atau yang lebih umum di sebut e-learning. Namun, luasnya pengertian e-learning yang ditinjau dari berbagai sudut pandang, seperti beberapa orang yang menganggap bahwa e-learning tidak hanya terbatas pada media online yaitu internet, tetapi juga mencakup media elektronik lainnya seperti CD / DVD, serta berbagai perangkat elektronik lainnya, maka untuk mengkhususkan penulis memberi judul yaitu "Aplikasi Pembelajaran Online" dan bukan E-learning karena mengharuskan aplikasi ini harus dijalankan dalam keadaan online dengan koneksi jaringan internet, meskipun secara konsep kurang lebih sama dengan e-learning. Aplikasi ini juga di harapkan dapat menjawab dan sebagai antisipasi dini terhadap perkembangan teknologi sekaligus dapat melengkapi sistem pendidikan yang sudah ada sebelumnya di SMK Piri Sleman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam hal ini masalah dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Apakah aplikasi pembelajaran online dapat diterapkan di SMK Piri Sleman ?
- b. Bagaimana membangun suatu aplikasi pembelajaran online yang dapat di fungsikan sebagai metode pembelajaran baru di SMA khususnya SMK Piri Sleman.

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi pembelajaran mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, baik itu fitur ataupun fasilitas aplikasi itu sendiri. Namun, menyadari keterbatasan waktu dan pengetahuan penulis, maka dari berbagai permasalahan yang ada, penulis membatasi masalah yang akan di bahas dalam penyusunan skripsi ini terkait fitur penting yang biasanya dibutuhkan meliputi:

- a. Manajemen upload dan download seputar materi sekolah
- b. Fitur konsultasi tanya jawab secara online antara siswa dan guru
- c. Aplikasi tutorial terhadap materi tertentu
- d. Aplikasi kuis online
- e. Aplikasi ini khusus di desain untuk SMK Piri Sleman meskipun tidak menutup kemungkinan bisa di gunakan pada sekolah lain.

Adapun software utama yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini adalah

- a. Dreamweaver
- b. Apache (Xampp)
- c. Mysql (Xampp)
- d. Internet Explorer

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini diadakan untuk mencapai tujuan tertentu baik bagi objek penelitian maupun bagi peneliti sendiri. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 SMK Piri Sleman

- a. Membantu meningkatkan kualitas pendidikan dengan media website.
- b. Mengenalkan kepada masyarakat tentang keunggulan website sebagai media pembelajaran.
- c. Memberikan alternatif metode dan konsep pembelajaran bagi sekolah
- d. Menjadikan teknologi informasi berbasis website dapat dijangkau dan diterapkan oleh sekolah menengah atas setingkat SMA.
- e. Upaya menyiapkan dan membiasakan siswa maupun guru terhadap penerapan teknologi informasi dalam dunia pendidikan yang mulai banyak di gunakan dan tidak mustahil menjadi metode pembelajaran utama yang di wajibkan di sekolah.

1.4.2 Penulis

- a. Menerapkan ilmu yang didapat didalam maupun diluar bangku kuliah.
- b. Melengkapi syarat mencapai derajat Sarjana S1 jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian dari implementasi aplikasi pembelajaran online ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Bagi Sekolah

- a. Menambah alternative media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi sekolah.
- b. Menghemat biaya pendidikan seperti infrastruktur, peralatan, buku-buku.
- c. Memberikan nilai tambah dan citra positif bagi sekolah.

1.5.2 Bagi Pengajar dan Siswa

- a. Memberikan kemandirian dalam belajar bagi siswa sesuai dengan keinginan siswa.
- b. Lebih fleksibel karena pengajar maupun siswa mampu melakukan proses belajar diluar kelas sehingga proses belajar mengajar bisa dilakukan kapan saja.

1.5.3 Bagi Masyarakat

Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan yang sesuai dengan teknologi informasi sehingga dapat berguna dalam kehidupan dimasyarakat.

1.5.4 Bagi Penulis

- a. Sarana untuk menerapkan ilmu pengetahuan dari bangku kuliah
- b. Pengalaman dan pelajaran yang dapat di pergunakan dalam membangun sistem dan aplikasi lainnya.
- c. Terpenuhinya syarat memperoleh derajat Sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap obyek yang diteliti, sehingga data yang diperoleh tidak diragukan lagi keakuratannya.

1.6.2 Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mencatat atau menyalin data yang diperoleh secara langsung dari obyek yang diteliti.

1.6.3 Interview

Metode pengumpulan data dengan cara bertanya jawab secara langsung dengan pihak terkait yang banyak mengetahui tentang objek penelitian.

1.6.4 Kepustakaan.

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan masalah yang diteliti sebagai landasan teori atau literatur.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dari penelitian ini merupakan gambaran secara garis besar yang akan dituliskan oleh penulis terhadap penelitian skripsi.

Sistematika tersebut adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan landasan teori dari aplikasi database dan software yang akan digunakan.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini akan diuraikan tentang tinjauan umum sekolah, analisis dan penjelasan mengenai aplikasi yang di bangun beserta perancangan aplikasi secara umum mulai dari rancangan database, relasi antara tabel dan rancangan dialog layar

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini menguraikan implementasi dari hasil analisis perancangan berupa aplikasi. Uraian di lanjutkan dengan melakukan pembahasan terhadap yang di impelementasikan.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari proses pembuatan aplikasi dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang baru supaya berguna dimasa yang akan datang.

