

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Intikom Buana Malika merupakan salah satu lembaga pengembangan teknologi informasi dan bina karya. Lembaga ini bergerak di bidang pengembangan teknologi informasi yang melakukan pengembangan produk-produk teknologi informasi (software dan sparepart hardware supply), termasuk didalamnya layanan pengembangan model pembelajaran interaktif berbasis *free open source software* sebagai layanan fasilitas pengembangan model pembelajaran berbasis interaktif dan layanan fasilitas pengembangan sarana pendidikan berteknologi digital komputer dan digitalisasi alat pembelajaran berbasis smartphone mobile.

Lembaga pengembangan teknologi informasi dan bina karya Intikom Buana Malika sudah dipercaya oleh yayasan Al-Abidin Surakarta dan beberapa yayasan pendidikan di kota Surakarta untuk melakukan pengembangan model pembelajaran interaktif berbasis *free open source software* untuk segenap kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan komputer di sekolah tersebut. Selain itu Intikom Buana Malika juga dipercaya untuk pembuatan aplikasi, web, dan jaringan yang berada di beberapa klien mitra kerjasama, baik perusahaan dan lembaga pendidikan termasuk diantaranya yayasan Al-Abidin Surakarta.

Berdasarkan wawancara terhadap pihak yayasan Al-Abidin Surakarta yang menaungi SD Islam Internasional Al Abidin, SD TQ Al Abidin, SD ICT, SMP Al Abidin dan SMA Al-Abidin Surakarta, yaitu baik para staff, guru, dan siswa bahwa di sekolah tersebut banyak kendala dalam melakukan pembelajaran, salah satu kendala yang muncul adalah sebagai sekolah *full day school* yang melakukan pembelajaran sehari penuh (8 jam) terdapat keterbatasan waktu dan beban materi yang cukup padat sehingga diperlukan terobosan model pembelajaran yang memunculkan percepatan dan kemudahan *transfer*

knowledge dari sumber belajar (guru, buku ajar, dan sumber belajar lainnya) kepada siswa peserta didik.

Disisi lain terdapat, kendala lain yaitu banyak terdapat siswa peserta didik terkendala secara emosional dimana siswa malu bertanya saat siswa tidak paham dengan apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar pelajaran tertentu, sehingga menimbulkan kurangnya interaksi antara siswa dan guru. Apalagi disaat siswa peserta didik berhalangan hadir untuk mengikuti proses pembelajaran klasikal kelas, yaitu seorang guru menyampaikan materi ajar kepada siswa-siswi, sehingga kendala tidak tersampainya materi ajar per hari dimana siswa tersebut tidak dapat hadir, akan menjadi sebuah point ketertinggalan materi ajar dan hal tersebut sangat mengganggu kelancaran dan target penyampaian materi ajar kegiatan belajar mengajar.

Demikian juga sebaliknya jika terkendala pihak guru yang berhalangan hadir menyebabkan tugas siswa yang sudah dikerjakan hilang atau tercampur dengan tugas siswa lain dikarenakan guru belum mempunyai media penyimpanan untuk pengumpulan tugas. Berdasarkan masalah yang disebutkan diatas maka sekolah membutuhkan Intikom Buana Malika untuk membuat sebuah media pembelajaran lain yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di luar sekolah berbasis *web* dimana sistem pemberian materi dan media pengumpulan tugas yang dapat dilakukan secara terkomputerisasi dan dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga dapat memaksimalkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Sistem pembelajaran yang tertanam dalam kurikulum nasional maupun kurikulum muatan local, yang tersajikan dalam bentuk *electronic teacher for digital school* adalah terobosan kekinian dalam model pembelajaran yang dilakukan di media elektronik khususnya menggunakan fasilitas internet dan intranet sebagai sistem pembelajaran terpadu. *E-Learning* merupakan media pembelajaran dengan bentuk *electronic teacher for digital school* sangat tepat dikarenakan *E-Learning* menempatkan dan membuat *users* berkontribusi aktif dalam menambah, menghapus bahkan membagi materi mata pelajaran, pendapat maupun pertanyaan. Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas,

maka tugas akhir ini diberi judul “Rancang Bangun E-Learning Pembelajaran Kelas Berbasis Digital Studi Kasus Project Intikom Buana Malika”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan permasalahan-permasalahan yang ada sebagai berikut:

1. Kurangnya pemberian materi yang dilakukan oleh pengajar terhadap siswanya yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mendapatkan materi di sekolah.
2. Belum memiliki sistem yang dapat merangsang siswa mengemukakan pendapat terlebih apabila guru berhalangan hadir.
3. Siswa memiliki masalah emosional dimana siswa malu bertanya sehingga menimbulkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa.
4. Guru tidak dapat menyampaikan materi pembelajaran secara lebih inovatif dalam melakukan kegiatan belajar mengajar
5. Belum adanya media penyimpanan untuk pengumpulan tugas sehingga menyebabkan tugas siswa yang sudah dikerjakan banyak yang hilang atau tertukar dengan siswa lain.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya penyimpangan dan salah sasaran dalam merancang aplikasi, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ditujukan untuk SMA Al-Abidin Surakarta.
2. Data yang dimasukkan berupa data data siswa, data guru, jadwal mata pelajaran, materi, tugas atau quiz dan data nilai.
3. Aplikasi dibuat untuk kegiatan belajar mengajar lebih flexible.
4. Aplikasi adalah *web application* yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database *My Sql*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah membuat aplikasi *E-Learning* Kelas Berbasis Digital sebagai media yang dapat:

1. Untuk mempermudah siswa mendapatkan materi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
2. Untuk menjadikan sarana interaksi belajar mengajar antara guru dengan siswa.
3. Untuk memberikan media penyimpanan atau pengumpulan tugas siswa.
4. Untuk mempermudah guru memberikan materi dan tugas apabila berhalangan hadir.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Mempermudah sekolah sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi baik *online* atau *offline* kepada siswa.
2. Mempermudah siswa yang malu bertanya karena dapat melakukan proses belajar secara *individual* dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Mempermudah guru dalam memberikan materi terhadap siswa dan mempermudah guru dalam melakukan penyimpanan tugas siswa.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang pemilihan tema, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang tinjauan pustaka dan landasan teori yang berisi konsep, sistem atau rancangan yang berhubungan dengan tema penelitian, yaitu “Rancang Bangun *E-Learning* Kelas Bebasis Digital Studi Kasus Project Intikom Buana Malika Surakarta”. Sebagai dasar penelitian yang dilakukan mengenai teori-teori penunjang.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan metodologi yang digunakan pada penelitian dan membuat rancangan sistem agar dapat diimplementasikan sesuai harapan dengan mengacu pada teori-teori penunjang dan metode yang sudah dijelaskan pada Bab II.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil yang diperoleh dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian dan hasil pengujian terhadap implementasi sistem. Membahas tentang analisa keandalan sistem sesuai teori dan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan penutup yang berisi kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.