

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini semakin cepat memasuki berbagai bidang, contohnya dibidang pendidikan saat ini sudah banyak yang menggunakan IT dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran ini, sudah menggunakan *e-learning* untuk membantu dalam pembelajarannya. *E-learning* merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajar jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk melengkapi metode pembelajaran tradisional, salah satunya adalah konsep bidang pendidikan, baik sebagai alat bantu jika guru berhalangan hadir dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

SMA Negeri 1 Singaparna adalah Sekolah Menengah Atas Negeri yang berada di Jl.Pahlawan KH.Z Musthafa, Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. SMA Negeri 1 Singaparna ini merupakan sekolah yang memiliki fasilitas pendidikan yang cukup lengkap. Dalam kegiatan belajar mengajar(KBM) yang hanya mengandalkan tatap muka kelas secara langsung. Di SMA Negeri 1 Singaparna, Guru memberikan materi, tugas, nilai dan memberikan file-file penting masih dilakukan secara manual. Dengan demikian jika guru berhalangan hadir untuk menyampaikan pembelajaran, maka materi, tugas tidak dapat disampaikan terhadap siswanya. Sedangkan materi pelajaran harus dibahas dengan waktu yang cukup lama dan dijelaskan dalam waktu singkat menjadi salah satu kesulitan yang seiring terjadi di kelas. Tercapainya kesuksesan belajar mengajar dipengaruhi oleh proses komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Proses seperti ini sulit untuk diwujudkan karena siswa lebih cenderung kurang memiliki rasa percaya diri ketika ingin bertanya kepada guru.

Adanya permasalahan yang dihadapi SMA Negeri 1 Singaparna ini, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar

mengajar. Maka akan dibuat suatu media pembelajaran yaitu, dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Jejaring Sosial di SMA Negeri 1 Singaparna” .

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun masalahnya adalah :

1. Bagaimana cara guru memberikan materi, tugas, file dan link dan nilai jika berhalangan hadir dikelas?
2. Bagaimana cara guru menyampaikan file-file penting untuk dibagikan ke siswa ?
3. Bagaimana memudahkan siswa dalam mendapatkan materi, tugas, file&link,nilai dan pengumpulan tugas melalui media pembelajaran online?
4. Bagaimana memudahkan komunikasi yang baik antar guru dan siswa?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari diadakannya penelitian, perancangan, dan pembuatan “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Jejaring Sosial di SMA Negeri 1 Singaparna”, dalam menunjang penulisan PA ini adalah:

1. Memfasilitasi guru untuk *upload* materi, tugas, nilai, dan memfasilitasi siswa dalam mengumpulkan hasil tugas.
2. Membuat suatu fungsionalitas yang dapat mengirim file, dengan format file yang didukung adalah pdf, doc, docx, xls, ppt dan mp4.
3. Memberikan fasilitas *download* materi, tugas, file&link, hasil tugas dan mengetahui nilai.
4. Memfasilitasi guru dan siswa dalam berkomunikasi dengan memberikan komentar.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah dari aplikasi ini, adalah :

1. Pembelajaran ini diimplementasikan di SMA Negeri 1 Singaparna.

2. Media pembelajaran ini mengambil studi kasus di 2 kelas dengan 2 mata pelajaran.
3. Pembelajaran ini tidak ada fungsionalitas mengerjakan quiz.
4. Jejaring sosial yang dirancang hanya konsep siswa mengikuti kegiatan guru sedangkan guru tidak bisa mengikuti siswa.

### 1.5 Definisi Operasional

Pada “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Jejaring Sosial di SMA Negeri 1 Singaparna” ini dirancang untuk memfasilitasi guru dan siswa SMA Negeri 1 Singaparna dalam melakukan kegiatan pembelajaran seperti :

#### 1. Upload Materi

Pada kegiatan *upload* materi ini, yaitu guru dapat mengupload materi yang harus di berikan kepada siswa. Dalam *upload* materi, harus *input* judul materi, pilih kelas, pilih kompetensi umum, kompetensi dasar, pokok bahasan, sub bahasan, deskripsi dan file yang akan diupload.

#### 2. Upload Tugas

Pada kegiatan *upload* tugas ini, yaitu guru dapat mengupload tugas yang harus di berikan kepada siswa. Dalam *upload* tugas, harus *input* judul tugas, tanggal deadline, pilih kelas, deskripsi dan file yang akan diupload.

#### 3. Upload File&Link

Pada kegiatan *upload* file&link ini, yaitu guru dan siswa dapat mengupload file&link. Dalam *upload* file&link, harus *input* judul file&link, pilih kelas, deskripsi dan file yang akan diupload.

#### 4. Upload Hasil Tugas

Pada kegiatan *upload* hasil tugas ini, yaitu siswa dapat mengupload hasil tugas. Dalam *upload* hasil tugas, harus *input* judul hasil tugas, matapelajaran, deskripsi dan file yang akan diupload.

#### 5. Upload Nilai

Pada kegiatan memberikan nilai ini, yaitu guru dapat memberikan nilai kepada siswa. Pada upload nilai, terdapat daftar nama sesuai kelas, dan input nilai yang akan diupload.

#### 6. Melihat Data Siswa

Pada kegiatan melihat data siswa, guru bisa melihat data siswa sesuai kelas guru itu mengajar.

#### 7. Melihat Nilai Siswa

Pada kegiatan melihat nilai siswa, Admin, Guru dan siswa dapat melihat nilai siswa sesuai dengan mata pelajaran.

#### 8. Mengelola Data User

Pada kegiatan mengelola data user, admin yang hanya diberikan hak akses ini. Dalam kegiatan ini admin dapat mendaftarkan user sebagai guru atau siswa, *update*, dan *delete* data user.

#### 9. Mengelola Data Tugas

Pada kegiatan mengelola data tugas, admin yang hanya diberikan hak akses ini. Dalam kegiatan ini admin dapat melihat data tugas yang telah diupload oleh guru, *update*, dan *delete* data tugas.

#### 10. Mengelola Data Materi

Pada kegiatan mengelola data materi, admin yang hanya diberikan hak akses ini. Dalam kegiatan ini admin dapat melihat data materi yang telah diupload oleh guru, *update*, dan *delete* data materi.

#### 11. Mengelola Data File&Link

Pada kegiatan mengelola data file&link, admin yang hanya diberikan hak akses ini. Dalam kegiatan ini admin dapat melihat data file&link yang telah diupload oleh guru dan siswa, *update*, dan *delete* data file&link.

## 12. Mengelola Data Nilai

Pada kegiatan mengelola nilai, admin yang hanya diberikan hak akses ini. Dalam kegiatan ini admin dapat melihat data nilai yang telah diupload oleh guru, *update*, dan *delete* data nilai.

## 13. Mengelola Data Hasil Tugas

Pada kegiatan mengelola hasil tugas, admin yang hanya diberikan hak akses ini. Dalam kegiatan ini admin dapat melihat data hasil tugas yang telah diupload oleh siswa, *update*, dan *delete* data hasil tugas.

## 14. Memberikan Komentar

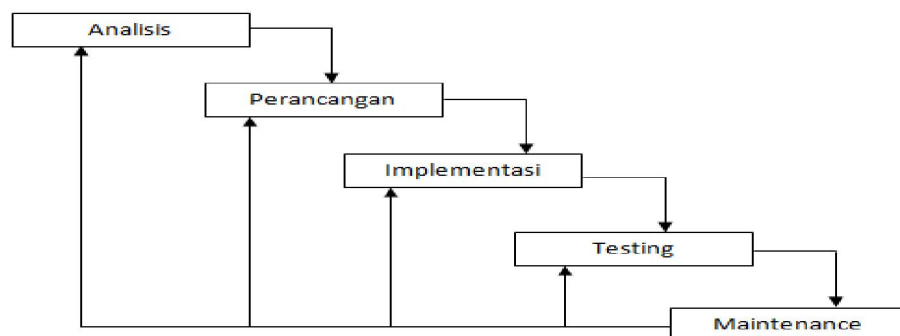
Pada kegiatan ini, jika guru telah mengupload tugas, materi, file&link dan siswa telah mengupload hasil tugas dan file&link maka Guru dan siswa dapat memberikan komentar.

## 15. Menerima Notifikasi

Pada kegiatan ini, guru dan siswa akan mendapatkan notifikasi jika ada yang yang upload dan komentar.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Dalam Pembuatan “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Jejaring Sosial di SMA Negeri 1 Singaparna” akan dilakukan secara bertahap menggunakan metode SDLC(*Software Development Life Cycle*) dengan metode waterfall yaitu sebagai berikut : [1] .



Gambar 1- 1 Tahapan Metode Waterfall

### 1. Analisis

Pada tahap analisis ini melakukan wawancara terhadap guru dan siswa SMA Negeri 1 Singaparna dengan demikian disini saya dapat dengan mudah mendapatkan informasi-informasi dalam pengumpulan data yang berhubungan dengan hal apa saja yang dibutuhkan dan fungsionalitas apa saja yang harus ada di dalam aplikasi yang akan dibangun. Dengan wawancara seperti ini dapat menunjang keberhasilan dan kelancaraan dalam membangun "Aplikasi Pembelajaran Berbasis Jejaring Sosial di SMA Negeri 1 Singaparna".

### 2. Perancangan

Di tahap ini melakukan perancangan sistem yang bertujuan untuk mempermudah dalam alur kerja sistem, cara pengoprasian sistem, hasil keluaran (output) dan penulisan kode serta perancangan dalam bentuk interfacenya sendiri.

### 3. Implementasi

Yang di maksud implementasi disini yaitu tahap dimana proses penulisan kode program atau script menggunakan bahasa pemograman untuk menghasilkan aplikasi yang telah di desain. Dalam tahap ini bahasa pemograman yang digunakan yaitu menggunakan bahasa pemograman *PHP* dengan *framework Code Igniter(CI)* dan databasenya menggunakan *MySQL*.

### 4. Testing

Dalam tahap ini yaitu melakukan pengujian sistem, sehingga dapat diketahui apakah sistem yang telah dibangun ini sesuai dengan yang di inginkan atau sesuai dengan desain dan juga fungsionalitas atau tidak. Dan dalam tahap ini juga akan akan diketahui apakah masih terjadi eror atau tidak.

### 5. Maintenance

Dalam tahap ini yaitu pemeliharaan sistem yang telah dibangun, dan juga mencari kesalahan yang sebelumnya tidak diketahui error. Tetapi dalam proyek akhir ini, tahapan ini tidak dilakukan, karena hanya dilakukan sampai tahapan testing saja.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Rencana dan Penjadwalan Kerja disini yaitu unuk memberikan informasi mengenai kegiatan yang dilakukan ketika penulis melakukan Proyek Akhir.

No	Kegiatan	Tahun 2016 - 2017																															
		Okt-16				Nov-16				Des-16				Jan-17				Feb-17				Mar-17				Apr-17				Mei-17			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																
2.	Perancangan									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
3.	Implementasi																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4.	Testing																													■	■	■	■
5.	Dokumentasi					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Gambar 1- 2 Jadwal Pengerjaan