

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era yang serba modern ini, pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak terutama pada industri telekomunikasi dan informatika. Industri tersebut berkembang pesat sesuai dengan perkembangan tahun-tahun sebelumnya. Hampir semua pendidikan di Indonesia belum menerapkan teknologi berita untuk membantu sistem sekolah berjalan, seperti secara online. Data tersimpan, pembelajaran online, berita sekolah masih sulit diakses, dll. Pendidikan merupakan proses belajar yang merupakan kebutuhan utama yang harus dipenuhi, dengan menggunakan pendidikan berarti suatu negara dapat maju dan berkembang pesat, karena pendidikan adalah tonggak sejarah. & Negara sendiri.

Ada hubungan yang erat antara pendidikan dan iptek (iptek). Sains adalah hasil penjelajahan alam semesta secara sistematis dan terorganisir, sedangkan teknologi adalah aplikasi sains terencana yang dapat memenuhi kebutuhan kehidupan sekolah. Sebagai model korelasi antara iptek, ia merupakan sistem pemberitaan akademik yang belum dimanfaatkan secara maksimal.

Kerjasama perkembangan teknologi dan pandemi Covid-19 telah mempengaruhi semua aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, kesehatan, kemasyarakatan, dan pendidikan. Guna menghentikan penyebaran Covid-19, di bidang pendidikan banyak negara harus menutup fasilitas pendidikan di sekolah dan universitas. Pasalnya, jika sekolah dan universitas tidak ditutup, siswa dapat terkena virus. Oleh karena itu, untuk mencegah proliferasi, banyak negara harus menutup sekolah dan universitas, meskipun hal ini akan mempengaruhi proses pembelajaran ratusan juta siswa di dunia. Di Indonesia, pemerintah harus menutup sekolah dan universitas di wilayah terpapar Covid-19 selama lebih dari tiga bulan. Penutupan sekolah di Indonesia secara langsung akan berdampak terhadap proses pembelajaran pada sekolah. pengajar serta siswa yg umumnya melakukan

pembelajaran secara eksklusif di kelas, saat ini dipaksa wajib berpindah ke pada proses pembelajaran jarak jauh untuk menghindari terjadinya kerumunan menjadi langkah pencegahan penyebaran Covid-19.

kemampuan guru di sekolah dalam menggunakan teknologi dan komunikasi masih kurang dan juga dengan munculnya kegiatan belajar mengajar pandemi COVID-19 yang semula dilaksanakan di sekolah kini belajar di rumah melalui online. Pembelajaran online dilakukan sesuai kemampuan masing-masing sekolah. Pembelajaran online dapat menggunakan teknologi digital seperti *google classrooms, learning house, zoom, video converence, telepon atau live chat* dan lain-lain. Namun yang pasti artinya pemberian tugas melalui pemantauan pendampingan oleh guru melalui grup WhatsApp, alhasil anak benar-benar belajar. Kemudian guru juga bekerja dari rumah berkoordinasi dengan orang tua, mampu melalui video call dan foto kegiatan belajar anak di rumah untuk memastikan ada interaksi antara guru dan orang tua.

Perkembangan isu dan teknologi komunikasi yang sangat pesat telah mendorong berbagai institusi pendidikan untuk memanfaatkan sistem e-learning untuk meningkatkan efektivitas fleksibilitas pembelajaran. Belum optimalnya proses belajar mengajar di kelas diakui sebagai konflik vital yang perlu diberikan solusi secepatnya, terutama di Indonesia saat terjadi wabah virus Covid 19 sehingga efeknya tampak di lapangan. pendidikan mengharuskan sekolah ditutup atau belajar di rumah. Keterbatasan proses belajar mengajar di kelas terkadang menghalangi guru untuk menyampaikan semua materi pelajaran kepada siswanya. Ini menjadi masalah tersendiri bagi guru yang ingin menyampaikan materi pelajaran tadi lebih jelas. Kesulitan ini banyak dikeluhkan oleh siswa dan guru saat ini, terkadang materi yang membutuhkan penerangan dalam waktu lama harus dijelaskan dalam waktu yang singkat.

Akibatnya, sulit menjalin relasi dengan menggunakan teknologi, baik dalam pencarian material maupun dalam pengolahannya. Beberapa guru telah mencoba menggunakan internet untuk meningkatkan materi dan pembelajaran,

namun ini masih bersifat parsial dan individual. Hal ini mengakibatkan terjadinya kesenjangan dan pemerataan kualitas pembelajaran yang tidak merata antara satu siswa dengan siswa lainnya. Pemanfaatan teknologi berita dan komunikasi dalam proses belajar mengajar harus tepat dan terarah sehingga dapat menyampaikan pembelajaran yang berkualitas yang baik. sehingga perlu adanya peningkatan beserta dalam metode pembelajaran, komunikasi serta interaksi antara peserta didik dan guru yg memudahkan aktifitas menyebarkan (*sharing*) sumber kegiatan belajar dan berdiskusi tanpa terhalang ruang dan waktu. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan diatas adalah perlu adanya metode pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran online bagi pendamping guru. Dalam sistem ini materi dapat *diupdate* dengan yang sederhana karena mampu mengantisipasi pemenuhan kebutuhan material baru dengan cepat. Siswa dapat mengakses sistem ini dengan mudah setiap saat sebagai hasil dari kemudahan kegiatan belajar dimana saja. Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini dirancang sistem pembelajaran online untuk sekolah. Semoga dengan menggunakan *software online* dapat membantu memperbaiki sistem sekolah di Indonesia menjadi *School Goes To Online*.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka didapar rumusan masalah sebagai berikut ::

- a. Bagaimana merancang suatu aplikasi Daring di sekolah ?
- b. Bagaimana menerapkan aplikasi Daring agar mampu mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah atau ruang lingkup penulisan pada hal-hal yang mengenai sistem informasi daring berbasis web sebagai berikut:

- a. Pada sistem ini hanya mengelola informasi tentang pembelajaran disekolah
- b. Dalam sistem ini digunakan untuk pengelolaan Guru dan wali kelas, materi pembelajaran, tugas, dan penilaian.
- c. Ada 3 kelompok user yaitu Admin, Guru, dan Siswa
- d. Proses pembelajaran dengan mengupload dokumen materi oleh user guru
- e. File yang diupload ke web sebatas file dokumen.
- f. Aplikasi tidak memuat web daring untuk tatap muka seperti *zoom* , *skype* , dan lainnya.
- g. Pengembangan sistem ini hanya dilakukan pada aplikasi berbasis web.

1.4. Tujuan

Tujuan utama dibangunnya sistem informasi daring berbasis web dimaksudkan adalah :

- a. Sebagai alat bantu guru kepada siswa terkait proses penyampaian materi di sekolah.
- b. Untuk memudahkan siswa dalam hal mendapatkan informasi tugas maupun materi pembelajaran.
- c. Demi menerapkan metode pembelajaran yang efektif untuk siswa.

1.5. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dibuatnya aplikasi ini adalah:

- a. Memudahkan dalam menyampaikan informasi tentang proses pembelajaran .
- b. Sebagai wahana dalam penerapan teknologi, mencari pemecahan masalah dalam penyampaian materi.

Selain manfaat yang sudah dijelaskan di atas, manfaat lain dari pembuatan sistem ini dalam bidang akademik adalah :

a. Bagi penulis:

- 1) Memberikan wawasan dan pengetahuan kepada pembaca mengenai metode daring dan pembelajaran online.
- 2) Memberikan wawasan kepada pembaca tentang proses pendidikan akademik yang berlangsung dengan media yang sudah mendukung.

b. Bagi pembaca:

- 1) Pembaca dapat memperoleh wawasan dan pengetahuan tentang metode daring sebagai jalur pendidikan dimasa pandemi Covid 19.

c. Bagi Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus:

- 1) Dapat dijadikan sebagai referensi untuk skripsi mendatang, khususnya tentang tes kepribadian.
- 2) Sebagai bahan perbandingan dalam pembuatan aplikasi web daring dengan metode yang lain.



