

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi internet yang berkembang demikian pesat telah memberikan solusi informasi dan komunikasi yang cepat, murah dan *real time*. Kemudahan memperoleh informasi ini menjadikan manusia begitu mudah mengembangkan minat, ketrampilan, kreativitas dan kemampuan akademisnya melalui internet. Semua itu menimbulkan minat untuk terus meningkatkan kemampuan dan daya saing dengan terus secara aktif menambah ilmu dan ketrampilan. Maka dari itu diperlukan suatu sistem pendidikan yang cepat, praktis dan berskala luas. Dalam hal ini pendidikan adalah hal penting yang mendasar untuk menciptakan manusia yang berkualitas. Pendidikan berkembang seiring dengan peradaban manusia. Tata cara atau metode belajar dan mengajar sangat menentukan hasil dari pendidikan nantinya.

Internet merupakan media yang sangat tepat untuk pengembangan suatu sistem pendidikan yang dapat dikembangkan secara dinamis dan berskala luas. Materi pendidikan dapat ditambah atau dikurangi setiap saat sesuai dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Materi yang disampaikanpun akan menjadi sangat aktual dan *up to date* sehingga menjadi sangat menarik dan menambah minat belajar[PUR-07:4]. Materi-materi pelajaran tertentu dapat pula disimulasikan dengan animasi grafis yang menarik untuk mempermudah pemahaman dan penguasaan materi serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari sistem belajar mengajar yang sudah ada pada Lembaga Bimbingan Belajar IECC Nganjuk masih perlu dikembangkan sebuah sistem baru yang nantinya dapat meningkatkan mutu pendidikan, supaya Lembaga tersebut lebih profesional dan berkualitas di bidangnya, dengan cara mendesain software aplikasi yang nantinya dapat menangani hal tersebut.

Oleh karena itu, melalui Perancangan dan Implementasi Web Interaktif pada Lembaga Bimbingan Belajar IECC Nganjuk nantinya diharapkan dapat memberikan sistem belajar mengajar kepada siswa dan dapat mengevaluasi sejauh mana kemampuan siswa dalam mengerjakan soal-soal yang ada secara cepat dan mudah kapanpun dan dimanapun selama terhubung langsung ke internet.

Dengan adanya sistem pembelajaran yang baru ini, terdapat beberapa kelebihan dibandingkan dengan menggunakan sistem pembelajaran yang lain pada lembaga bimbingan belajar khususnya. Kelebihan dari sistem ini selain menggunakan media komunikasi *web interaktif* antara pengajar dengan siswa, juga menggunakan media *video* dan *chat* teks, dengan mengutamakan kecepatan dalam proses serta pemahan belajar mengajar. Dimana tidak terdapat pada sistem pembelajaran yang sekarang digunakan yaitu sistem pembelajaran yang harus bertatap muka langsung antara pengajar dan siswanya, serta kurangnya efektivitas waktu yang ada. Dengan harapan kedepan *web interaktif* bisa diterima oleh seluruh lapisan masyarakat tanpa harus mengurangi kualitas pembelajaran yang ada

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah dapat ditekankan pada :

1. Merancang & mengimplementasikan Web Interaktif pada Lembaga Bimbingan Belajar
2. Menguji aplikasi sistem pembelajaran meliputi bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini, diberikan batasan dalam mengatasi masalah yang dipilih dengan membahas tentang perancangan sistem evaluasi belajar secara on-line yang antara lain :

1. Penelitian dibatasi pada perancangan web yang disimulasikan pada komputer tunggal.
2. Web interaktif yang diimplementasikan adalah sistem belajar mengajar dilakukan melalui web dengan sifat materi pelajaran yang dinamis.
3. Implementasi sistem menggunakan bahasa *script* PHP dan HTML dengan database MySQL, serta Apache sebagai *web server*.
4. Aplikasi ini menggunakan HTTPS sebagai keamanan jaringan
5. Pembayaran Bimbingan Belajar dilakukan melalui virtual Credit Card.

1.4 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah merancang dan mengimplementasikan sebuah sistem belajar mengajar berbasis web yang dapat memberikan materi pelajaran serta soal-soal secara dinamis dengan menggunakan perangkat lunak PHP dan MySQL.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan sistem Web Interaktif ini adalah :

1. Dengan diimplementasikannya Web Interaktif pada lembaga tersebut, proses belajar mengajar dapat dilaksanakan tanpa dibatasi tempat dan waktu.
2. Memudahkan siswa belajar dan mengukur kemampuan dalam mengerjakan soal-soal secara on-line.
3. Biaya operasional pendidikan yang harus dikeluarkan oleh lembaga pendidikan dapat diminimalkan, hal ini dikarenakan pada proses belajar mengajar melalui Web Interaktif tidak membutuhkan infrastruktur bangunan dan tenaga pengajar (dosen).
4. Siswa dapat menikmati layanan pendidikan dari lembaga tersebut secara on-line dengan materi-materi berbasis kompetensi.

1.6 Sistematika Pembahasan

Adapun pembahasan tugas akhir ini terbagi menjadi tujuh bab yang saling terkait, yaitu:

Bab I : Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi dan sistematika pembahasan.

Bab II : Landasan Teori

Menerangkan secara umum tentang teori-teori yang menunjang dalam pembuatan sistem web interaktif ini.

Bab III : Metodologi

Membahas tentang metodologi yang akan digunakan dalam penulisan tugas akhir ini.

Bab IV : Analisa dan Desain

Menjelaskan tentang analisa sistem yang sedang berjalan serta sistem Web interaktif ini.

Bab V : Implementasi Sistem

Membahas software/ hardware yang digunakan dalam Web Interaktif ini

Bab VI Pengujian dan Analisa

Membahas pengujian dan analisa program yang dibuat.

Bab VII Penutup

Memuat kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan dan pengujian program, serta saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

