

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan khususnya SMA N 3 Klaten memanfaatkan sistem pembelajaran berbasis web untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Selama ini semua proses pembelajaran di SMA N 3 Klaten masih bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru hanya dapat dilakukan di dalam kelas. Jika pertemuan antara siswa dengan guru tidak terjadi atau guru yang bersangkutan tidak hadir dan waktu pembelajaran yang di batasi pihak sekolah, maka secara tidak otomatis proses pembelajaranpun akan terhambat. Selain itu proses transfer ilmu pengetahuan sepenuhnya dilakukan di dalam kelas. Keadaan seperti ini sangat jelas dapat dapat menghambat proses pembelajaran maupun pendistribusian materi antara siswa dengan guru di SMA N 3 Klaten yang berakibat kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran.

Terbatasnya waktu belajar mengajar di kelas terkadang menghalangi para guru dalam memberikan suatu materi pelajaran kepada para siswa. Hal ini menjadi masalah tersendiri untuk siswa dan guru yang ingin menyampaikan secara detail tentang mata pelajaran tersebut.

Kesulitan ini banyak dikeluhkan para siswa dan guru saat ini karena terkadang materi yang butuh pembahasan dalam waktu lama justru harus dijelaskan dalam waktu singkat.

Untuk mencapai kesuksesan dalam belajar, proses komunikasi antara guru dan siswa sangat di butuhkan. Proses komunikasi ini sepertinya sulit diwujudkan disekolah karena para siswa yang cenderung malu – malu atau takut dengan guru yang bersangkutan. Begitu juga guru yang ingin berkomunikasi dengan banyak siswa dalam satu waktu, tentu saja hal ini mustahil dilakukan secara langsung atau tatap muka.

Untuk itulah maka perlu dibuat suatu aplikasi pembelajaran berbasis web yang dapat di akses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pendidikan di SMA N 3 Klaten. Berdasarkan latar belakang yang di paparkan, maka penulis bermaksud mengambil topik tugas akhir ini dengan judul "APLIKASI PEMBELAJARAN SMAN 3 KLATEN BERBASIS WEB".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi pembelajaran berbasis web agar tercipta proses belajar mengajar sesuai dengan kebutuhan.

1.3 Ruang Lingkup

Pada penelitian ini di perlukan batasan – batasan agar sesuai apa yang direncanakan sebelumnya sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

Adapun batasan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Sistem menyediakan fasilitas pendaftaran anggota, baik sebagai siswa ataupun guru yang dilakukan oleh admin.
2. Sistem menyediakan fasilitas untuk pembuatan latihan soal online berupa pilihan ganda.
3. Sistem juga menyediakan fitur berbagai dekumen oleh guru dimana guru dapat melakukan upload materi dan upload tugas.
4. Sistem menyediakan fasilitas download materi & tugas untuk siswa.
5. Pengolahan data dalam sistem ini meliputi :
 - a. User : Administrator, Guru dan Siswa.
 - b. Materi pelajaran.
 - c. Forum dan chatting
 - d. Kuis atau latihan soal online
 - e. Nilai latihan soal
6. Sistem menyediakan fasilitas forum tanya jawab guru dan siswa, fitur chatting online antara guru dan siswa.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi pembelajaran SMAN 3 Klaten ini diantaranya adalah :

1. Dapat membantu proses belajar mengajar di dalam kelas, yang dapat dilakukan di dalam aplikasi pembelajaran berbasis web.
2. Memudahkan komunikasi antara guru dan siswa melalui forum diskusi dan chatting.
3. Memudahkan siswa dalam memperoleh materi pelajaran.