

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media informasi merupakan salah satu aspek yang dibutuhkan khususnya oleh pelajar. Pada beberapa sekolah, media informasi masih berupa papan pengumuman atau majalah dinding. Jika pelajar ingin mengetahui informasi tentang sekolah, mereka harus ke sekolah untuk melihat pengumuman yang ditempel di papan pengumuman. Hal ini tentunya kurang efektif mengingat teknologi informasi yang berkembang begitu pesat. Selain kebutuhan akan informasi, pelajar juga membutuhkan materi pembelajaran yang selama ini di beberapa sekolah hanya dapat diperoleh ketika mereka berada di sekolah saja. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien.

Sistem pembelajaran yang dibutuhkan saat ini adalah system pembelajaran berbasis *blended learning* yaitu system pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis web atau yang dikenal dengan istilah *e-learning*. Untuk itu, diperlukan suatu system informasi yang dapat berfungsi sebagai papan informasi dan media pembelajaran bagi pelajar. Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi tersebut.

SMK Negeri 1 Sedayu merupakan salah satu sekolah yang masih menggunakan media informasi berupa papan pengumuman dan system

pembelajaran tatap muka. Untuk itu, pada penelitian ini akan dirancang suatu aplikasi *e-learning* berbasis web yang berisi informasi akademik dan materi pembelajaran yang dapat diakses melalui internet sehingga mempermudah pelajar untuk mendapatkan informasi terbaru baik tentang sekolah, maupun tentang pelajaran mereka. Penelitian ini akan dilakukan di SMK Negeri 1 Sedayu yang beralamat di Desa Argomulyo, Kecamatan Sedayu, Bantul, Yogyakarta, Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dibentuk rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi *e-learning* berbasis web yang berfungsi sebagai media pembelajaran di SMK Negeri 1 Sedayu?
2. Bagaimana mengolah informasi dan data pada website SMK Negeri 1 Sedayu?

1.3 Ruang Lingkup/ Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka ruang lingkup penelitian ini adalah merancang suatu website yang berfungsi untuk memberikan informasi akademik dan media pembelajaran bagi pelajar SMK Negeri 1 Sedayu.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah terbentuknya aplikasi *e-learning* berbasis web yang berisi informasi akademik dan media pembelajaran untuk pelajar SMK Negeri 1 Sedayu.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini secara umum adalah untuk membantu pelajar SMK Negeri 1 Sedayu dalam memperoleh informasi akademik dan materi pembelajaran. Secara khusus, manfaat penelitian ini adalah:

1. Merupakan media dalam membangun sistem informasi berbasis web dalam suatu instansi.
2. Menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan untuk menghadapi dunia kerja dimasa yang akan datang.
3. Merupakan sarana tukar informasi dan evaluasi guna peningkatan sarana dan prasarana.