

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terlakan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi maupun sistemnya, saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan maupun industri.

Musik adalah salah satu pelajaran yang termasuk kedalam mata pelajaran Seni Budaya, musik sendiri adalah hal yang tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari kita. Sebagai lembaga pendidikan, MTs RAUDHATUL JANNATINNA'IM juga mengadakan pelajaran tambahan atau yang biasa kita sebut dengan ekstra kurikuler musik khususnya gitar yang diselenggarakan setiap hari minggu pagi pukul 8.00 – 10.00 WIB. Dalam proses pembelajaran, guru menyampaikan materi secara konvensional serta beberapa peragaan dalam bermain gitar sesuai dengan materi yang dibahas, lalu murid akan mengikuti dan terus berlatih sampai waktu pelajaran selesai.

Pembelajaran yang masih konvensional ini terkadang memiliki kendala diantaranya seperti proses belajar mengajar antara siswa dengan guru hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di kelas. Jika pertemuan antara guru dengan siswa tidak terjadi maka secara otomatis

proses pembelajaranpun tidak dapat dilaksanakan. Selain hal tersebut proses transfer ilmu pengetahuan hampir sepenuhnya dilakukan di dalam kelas yang menyebabkan transfer ilmu pengetahuan bisa terlambat jika pertemuan tidak terjadi, murid memiliki keterbatasan dalam mengembangkan latihannya, karena hanya terpaku pada materi yang disampaikan selama dua jam dalam seminggu dan tidak dapat berdiskusi dengan guru diluar lingkup sekolah. Keadaan itu jelas dapat sangat menghambat proses pembelajaran di MTs. RAUDHATUL JANNATINN'IM yang dapat mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran. *E-Learning* memungkinkan kita dapat belajar di luar atau jam sekolah, memberi suasana yang berbeda karena belajar tidak didalam kelas dan dengan satu fasilitas website sehingga akan terasa lebih menyenangkan. Dan di sisi lain MTs. RAUDHATUL JANNATINN'IM belum mempunyai suatu sarana untuk mengelola dan memudahkan dalam penyebaran artikel, makalah, maupun ilmu pengetahuan lainnya yang ditujukan untuk memberikan pendidikan gratis bagi siswa atau masyarakat umum.

Menurut Winarno, dkk (2013:45) "*E-learning*, sebagai salah satu metode pembelajaran jarak jauh, dapat digunakan untuk mengadaptasi kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang mendukung pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran konvensional, seringkali ditemukan keterbatasan waktu, jarak dan biaya. Hal tersebut terus berlangsung hingga ditemukannya metode pembelajaran e-learning, yang membantu mengatasi masalah keterbatasan tersebut. e-Learning mengubah keterbatasan tersebut menjadi sebuah peluang dalam memudahkan proses pembelajaran."

Karena hal tersebut di atas maka penulis merasa perlu diadakannya situs pembelajaran gitar *online* di MTs. Rhaudatul janatinna'im, atas dasar pertimbangan itulah penulis membuat judul skripsi yang berjudul : "PERANCANGAN WEBSITE TUTORIAL BELAJAR GITAR PADA MADRASAH TSANAWIYAH RAUDHATUL JANNATINNA'IM JAKARTA UTARA". Penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dan murid di MTs. Raudhatul Jannatinna'im dan juga semua orang yang berminat untuk mempelajari seni musik khususnya gitar.

1.2. Identifikasi Pemasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar tidak dapat dilakukan jika tidak terjadi pertemuan antara guru dan murid di kelas.
2. Murid memiliki keterbatasan dalam mengembangkan latihannya karena hanya terpaku pada materi yang disampaikan dua jam dalam seminggu di dalam kelas.
3. Murid tidak bisa berdiskusi dengan guru ataupun temannya diluar lingkup sekolah.
4. Di MTs. RAUDHATUL JANNATINN'IM belum mempunyai *website* sebagai sarana pembelajaran gitar secara *online* yang ditujukan bagi murid ataupun masyarakat umum.

1.3. Perumusan Masalah

Ditinjau dari latar belakang pemilihan judul yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana agar proses belajar mengajar ekstra kurikuler gitar di Mts. Raudhatul Jannatinna'im dapat dilakukan meskipun guru dan murid tidak bertemu secara langsung.
2. Bagaimana agar murid dapat dengan bebas dan leluasa dalam mengembangkan latihan gitarnya dan segera dapat melanjutkan materi berikutnya secara bertahap sesuai kemampuan masing-masing murid.
3. Bagaimana guru dan murid tetap dapat berdiskusi walaupun diluar lingkup sekolah.
4. Bagaimana merancang *website* tutorial belajar gitar di Mts. Raudhatul Jannatinna'im.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud yang ingin disampaikan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini adalah:

- a. Untuk membantu mempermudah proses belajar mengajar di Mts. Raudhatul Jannatinna'im, sehingga proses belajar mengajar tetap dapat dilakukan meskipun guru dan murid tidak bertemu secara langsung.
- b. Untuk membantu guru dalam menyampaikan materi secara berkelanjutan kepada murid yang sudah menyelesaikan materi sebelumnya tanpa dibatasi waktu dan tempat, dan murid dapat mengembangkan latihannya secara leluasa sesuai kemampuan masing-masing tanpa terpaku pada waktu dan

- c. tempat.
- d. Untuk membantu guru dan murid agar dapat berdiskusi mengenai materi walaupun berada diluar lingkup sekolah.
- e. Untuk membantu merancang *website* tutorial belajar gitar online di Mts. Raudhtul Jannatinna'im.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Strata Satu (S1) program studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri Jakarta.

1.5. Metode Penelitian

Dalam hal ini penulis membutuhkan data atau informasi yang akurat mengenai sistem berjalan untuk di analisa agar penulis dapat mengetahui kebutuhan, kelemahan, atau kekurangan pada sistem yang di bahas. Metode penelitian yang penulis gunakan antara lain:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi yang diperlukan, penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu dengan cara melakukan riset di sekolah swasta Raudhatul Jannatinna'na'im dan di lingkungan sekitar untuk mengumpulkan data dan informasi. Penulis mengadakan penelitian dengan cara sebagai berikut:

a. Observasi

Dalam hal ini penulis melakukan observasi atau pengamatan secara langsung untuk mempelajari, pengamatan dan mengumpulkan data serta informasi yang digunakan dan dibutuhkan dalam proses perancangan *website* tutorial belajar gitar.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara guna untuk melengkapi bahan yang sudah ada yang berhubungan dengan masalah yang di tinjau dalam penyusunan skripsi ini diantaranya:

a) Kepala Sekolah : Moh. Nawafil M.Si

b) Murid Sekolah : Adi Nugroho

c. Studi Pustaka

Dalam hal ini penulis melakukan penelitian kepustakaan untuk memperoleh aspek-aspek teoritis dalam pengumpulan data yang berhubungan dengan masalah yang di tinjau dalam penyusunan skripsi ini.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang di gunakan dalam pengembangan sistem adalah metode *Waterfall*. Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Menurut Pascapraharastyan, dkk (2014:140) “Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing* / *verification*, dan *maintenance*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui

harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap *requirement*”, secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

a. Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini permasalahan dianalisis secara lebih mendalam dengan mempelajari sistem *website* yang sudah berjalan di internet untuk membantu sistem yang baru dan menentukan kebutuhan informasi pemakai. Dari sistem ini akan dapat disimpulkan bahwa sistem yang baru layak atau tidak untuk dikembangkan.

b. Desain

Pada tahap ini akan dibuat rancangan tampilan (*user interface*) *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML (*HyperText Markup Language*) dan CSS (*Cascading Style Sheets*) sebagai pendukung untuk membuat tampilan situs menjadi lebih dinamis. Dan untuk desain *database* penggambarannya menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), untuk software architecture menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

c. Code Generation

Pada tahap ini, *website* sudah mulai dibangun. Dalam sistem ini, desain akan diubah ke dalam bentuk source code program dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman PHP, HTML

dan Mysql. Untuk aplikasi bahasa pemrograman PHP menggunakan XAMPP, dan *Notepad++*.

d. *Testing*

Pada tahap pengujian dilakukan dengan melakukan serangkaian tes program dan memasukkan data-data, apakah *website* tersebut sudah benar dan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*.

e. *Support*

Pada tahap ini dilakukan penjelasan mengenai *website* yang telah dibuat kepada calon pengguna. Selain itu, untuk menjalankan sistem usulan diperlukan kebutuhan *hardware* dan *software*. Kebutuhan *hardware* tersebut meliputi : *Processor, Memory, Monitor, Hard Disk, Keyboard, Mouse*, dan *Printer*. Sedangkan kebutuhan *software* meliputi : Sistem Operasi, *Browser, Software Aplikasi* dan *Software Database*.

1.6. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan laporan skripsi ini, yaitu :

1. Admin disini adalah orang yang bertugas mengelola *website* mulai dari menyuguhkan artikel dan berita terkini, melayani tanya jawab dengan member *website*, dan bertanggung jawab akan isi materi yang akan disuguhkan kepada pengunjung *website*, admin dapat melakukan *login*, *edit file*, *upload*, dan menghapus konten.
2. Member *website* adalah siswa yang sudah terdaftar mengikuti ekstrakurikuler gitar, member dapat melakukan *login*, *upload* dan *download file*.
3. Pengunjung adalah orang yang belum terdaftar menjadi member, pengunjung hanya bisa melihat isi materi yang ada pada situs, tidak dapat *upload* dan *download file*, sebelum menjadi member atau terdaftar sebagai siswa yang mengikuti ekstrakurikuler gitar di situs terlebih dahulu.
4. Situs ini adalah situs pembelajaran gitar khusus untuk MTs. Raudhatul Jannatinna'im, tapi bisa juga di akses untuk umum dan semua usia, materi yang ada pada situs ini hanya membahas tentang pembelajaran dan berita-berita tentang musik, lebih khususnya gitar.