

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Dalam era 4.0 ini informasi berupa jaringan internet sangatlah dibutuhkan. Tidak menutup kemungkinan bahwasannya masyarakat pada umumnya sudah menggunakan jaringan internet untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka sehari-hari. Seperti misalnya memesan makanan melalui aplikasi online, memesan ojek bisa melalui aplikasi ojek online juga dan kebutuhan lainnya seperti jalan-jalan atau check-in hotel melalui aplikasi online juga.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju dan perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang semakin pesat maka dalam tuntutan memberikan informasi yang tepat dan akurat haruslah secara tepat. Teknologi informasi sangat berperan penting dalam kelangsungan kerja di berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan yang harus menjadi perhatian secara seksama untuk menciptakan pendidikan bermutu tinggi adalah sistem pembelajaran (Mulyati, Aryo P and Pandora K, 2017)

Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang sangat penting di era globalisasi saat ini. Ketergantungan masyarakat akan adanya informasi sangatlah tinggi. Maka juga diperlukan platform ataupun wadah untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Infrastruktur merupakan sistem yang dapat mendukung sistem sosial dan ekonomi yang secara sekaligus menjadi penghubung sistem lingkungan, yang mana sistem ini dapat digunakan sebagai dasar dalam mengambil kebijakan. Dalam kegunaan untuk

aplikasi lain, *infrastruktur* dapat merujuk pada *teknologi informasi*, saluran komunikasi formal dan informal serta alat-alat pengembangan perangkat lunak, jaringan sosial politik atau kepercayaan pada kelompok-kelompok masyarakat tertentu. Dalam konseptual gagasan bahwa struktur pengorganisasian merupakan penyediaan infrastruktur dan dukungan untuk sistem atau bagi layanan organisasi seperti dalam sebuah kota, negara, perusahaan, atau kumpulan orang dengan kepentingan umum. Jadi bisa disebut infrastruktur ini adalah suatu fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat ataupun social, baik itu sifatnya fisik, maupun non fisik. Infrastruktur fisik dapat berupa pelabuhan, saluran irigasi, bandar udara, jalur kereta api, jalan raya, tempat pembuangan sampah, dan lain sebagainya. Sedangkan infrastruktur non fisik dapat berupa penyediaan pasokan air bersih, penyediaan jaringan telekomunikasi, penyediaan pasokan listrik dan lain sebagainya.

Latar belakang penulis dalam mengangkat judul *Infrastruktur dan Penerapan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan* yaitu karena tidak jarang adanya pengalaman-pengalaman seperti jam kosong, ataupun guru tidak dapat masuk kedalam kelas, dan juga adanya siswa yang kurang komunikasi dengan gurunya disebabkan karena sungkan ingin bertanya. Hal ini tentu saja membuat siswa jadi tidak dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik.

Maka, dengan dibuatnya sistem ini diharapkan dapat membantu baik dari pihak guru maupun dari pihak siswa untuk menunjang kegiatan belajar mengajar yang lebih baik.

Dan juga sistem ini dapat dipadukan dengan sistem pembelajaran konvensional. Seperti misalnya guru tidak dapat hadir kedalam kelas, maka muridpun dapat belajar

menggunakan sistem pembelajaran dalam jaringan, tetapi disaat guru tersebut masuk kedalam kelas maka pembelajaran tetap menggunakan konvensional.

SMK Yadika Bandar Lampung merupakan tempat penelitian penulis yang beralamatkan di Jl. Soekarno Hatta, Labuhan Dalam, Kec. Tj. Senang, Kota. SMK Yadika merupakan sekolah menengah kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan Yadika tidak hanya memberikan pelajaran lewat teori saja, tetapi juga memberikan pelajaran melalui praktek.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yang ada pada sekolah SMK Yadika Bandar Lampung yaitu bagaimana cara untuk menciptakan sebuah sistem pembelajaran dalam jaringan menjadi sebuah infrastruktur pendukung baik bagi guru maupun murid?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian yang penulis lakukan adalah untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran elektronik yang dimana guru dapat memberikan tugas, materi dan juga ujian pada sistem ini dan muridpun dapat mengerjakan tugas ataupun ujian yang diberikan dan dapat mengakses materi yang telah disiapkan oleh guru tersebut.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Ikut ambil bagian dalam hal memajukan sistem informasi pembelajaran online di SMK Yadika Bandar Lampung

- b. Dapat mempermudah kinerja baik bagi siswa ataupun guru dalam hal Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
- c. Berkurangnya keterlambatan siswa dalam hal mempelajari mata pelajaran baru.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diluar kendali penulis adalah :

- a. Konsep pembelajaran elektronik sesuai dengan silabus mata pelajaran yang ada di SMK Yadika Bandar Lampung.
- b. Objek penelitian adalah SMK Yadika Bandar Lampung.
- c. Nilai raport tidak dapat dimunculkan dalam sistem pembelajaran jaringan tersebut dikarenakan sifat nilai yang rahasia.