

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Informasi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Di era perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat ini, kita memerlukan akses yang cepat terhadap informasi agar tidak tertinggal informasi yang terbaru. Seiring berkembangnya teknologi informasi, akses terhadap informasi sangatlah mudah, dengan menggunakan internet, orang dapat dengan mudah mencari informasi yang diinginkan salah satunya adalah informasi akademik. Salah satu cara untuk mendapatkan informasi tersebut yaitu dengan menggunakan *search engine* seperti *Google* dan *yahoo*. Selain menggunakan *search engine* terdapat cara lain untuk mendapatkan informasi, yaitu dengan menggunakan sistem yang dikenal dengan *Question & Answer (Q&A)*.

Question & Answer (Q&A) merupakan sebuah *platform* forum diskusi yang dapat digunakan oleh pengguna baik siswa maupun mahasiswa untuk melakukan tanya jawab seputar pendidikan baik akademik maupun non akademik ataupun saling berbagi informasi. Pengguna dapat melakukan manajemen terhadap akun seperti melakukan *login*, *registrasi* dan *edit* akun. Pengguna juga dapat berinteraksi dengan memberikan timbal balik berupa jawaban, ataupun komentar. Pengguna juga dapat menyukai sebuah jawaban ataupun komentar sebagai bentuk setuju (*upvote*). Pada aplikasi juga terdapat pencegahan ketika pengguna menuliskan kata-kata yang kurang pantas atau tidak sopan.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Surabaya adalah salah satu sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia, memiliki sebuah *website* untuk mencari – informasi yang berhubungan dengan *madrasah*. Tetapi pada *website* ini pengguna belum dapat melakukan pencarian tentang beberapa informasi, seperti ingin mencari informasi tentang pendidikan baik akademik dan non akademik ataupun saling berbagi informasi antar pengguna. Pengguna harus bertanya langsung atau bertatap muka. Sehingga kurang mudah dan efektif. Untuk mempermudah dan efektif, maka penulis akan membuat *Question & Answering (Q&A)* berupa *platform* forum diskusi yang dapat digunakan

oleh pengguna untuk melakukan tanya jawab seputar pendidikan baik akademik maupun non akademik ataupun saling berbagi informasi.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang dimiliki oleh pihak Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Surabaya, maka dapat dirumuskan poin permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana agar siswa memiliki pengalaman baru dalam kegiatan belajar?
2. Bagaimana perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan di bidang pendidikan pada lembaga pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Surabaya?
3. Bagaimana aplikasi dapat membantu siswa dalam melakukan diskusi dengan sesama siswa?
4. Apakah aplikasi yang dibuat dapat digunakan dengan mudah oleh para siswa?

1.3. Tujuan Praktik Kerja Lapangan

1.3.1. Tujuan Umum

Praktik Kerja Lapangan memiliki tujuan dalam mempersiapkan dan membina tenaga kerja baik struktural maupun fungsional yang didasari kemampuan melaksanakan loyalitas, kemampuan melaksanakan dedikasi, dan kemampuan berdisiplin yang baik. (Hamalik, 2001).

Adapun tujuan praktik kerja lapangan menurut buku Pedoman Pelaksanaan Praktik Kerja Industri (Prakerin, 2016) bagi mahasiswa yaitu:

1. Sebagai wadah bagi peserta didik untuk mengaplikasikan kejuruan yang diperoleh dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan di dunia usaha atau dunia industri.
2. Mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang produktif dan dapat langsung bekerja dibidangnya setelah melalui pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi.

3. Meningkatkan pengetahuan dan wawasan peserta didik sehingga memiliki daya saing tenaga kerja dipasar global dan juga menanamkan jiwa *entrepreneurship*.

1.3.2. Tujuan Khusus

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dirumuskan, maka kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini bertujuan untuk membuat aplikasi tanya jawab *Question & Answer (Q&A)* yang akan digunakan untuk siswa. Aplikasi yang dibuat akan memiliki tampilan yang mudah untuk dipahami dan digunakan, aplikasi ini akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Javascript menggunakan framework ReactJS sebagai sisi *frontend*, bahasa pemrograman Go pada sisi *backend* dan sistem manajemen basis data untuk menyimpan data-data pengguna menggunakan SQLite.

1.4. Manfaat/Kegunaan

Setelah mengetahui tujuan dari penelitian, manfaat dan kegunaan yang diharapkan akan diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Pengguna aplikasi dapat mendapat informasi yang benar mengenai aplikasi yang dikunjungi.
2. Pengguna dapat berdiskusi secara langsung dengan sesama pengguna mengenai materi pembelajaran yang diberikan.
3. Pembuatan aplikasi ini juga berkontribusi terhadap lembaga pendidikan dalam pengembangan teknologi pada bidang pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Kota Surabaya.
4. Menawarkan kemudahan pada pengguna web untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan.
5. Meningkatkan efektifitas dalam sebuah proses pembelajaran. Membuat diskusi bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.