

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Harus disadari bahwa budaya literasi membaca dan menulis anak di Indonesia masih sangat rendah. Padahal membaca dan menulis merupakan hal penting dalam proses belajar seseorang. Membaca berkaitan dengan cara yang harus dilakukan dalam memasukan ilmu pengetahuan, sedangkan menulis berkaitan dengan kreatifitas mengekspresikan gagasan, pengetahuan, pengalaman, dan perasaan seseorang. Jika keduanya tidak dikuasai, maka proses pembelajaran literasi akan membosankan. Melihat situasi yang demikian, maka peran pendidik dalam meningkatkan kemampuan literasi sangat diperlukan. Tujuannya adalah menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, menyenangkan dan dapat mengembangkkan kreativitas dalam membaca dan menulis.

Sistem informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam hal literasi terutama di era teknologi saat ini, semakin pesat perkembangan suatu perusahaan atau organisasi maka sistem informasinya juga mempunyai peranan yang semakin penting. Tuntutan keberadaan sistem informasi yang semakin baik adalah akibat adanya tuntutan perkembangan perusahaan, perkembangan teknologi, kebijakan pemerintah, perubahan prosedur serta tuntutan kebutuhan informasi. Pengembangan sistem Informasi sering disebut sebagai proses pengembangan sistem (*system development*). Pengembangan sistem informasi didefinisikan sebagai aktivitas untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan organisasi atau memanfaatkan kesempatan (*opportunities*) yang timbul. Pengembangan sistem dapat berarti menyusun sistem yang baru untuk menggantikan sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada, hal itu dilakukan karena sistem sebelumnya memiliki masalah, tidak efisiennya operasi, dan lain sebagainya.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam meningkatkan kreativitas menulis masyarakat adalah dengan memanfaatkan pembelajaran berbasis internet. Dalam pembelajaran menulis kreatif, masyarakat dapat menggunakan media blog sebagai bentuk implementasi dalam meningkatkan motivasi menulis kreatif masyarakat. Alasan menggunakan media *blog* sebagai bentuk implementasi dalam meningkatkan motivasi menulis adalah tindak lanjut dari kebijakan pemerintah yaitu sistem pembelajaran daring. Pembelajaran daring (*online*) sebenarnya sudah lama dilaksanakan di negara-negara maju seperti di eropa dan amerika. Bentuk pembelajaran daring sebagai konsekuensi logis dari pemanfaatan kemajuan teknologi.

*Blog* sebagai salah satu layanan aplikasi menggunakan internet berupa website yang dikembangkan melalui perangkat lunak *software* atau *platform host* dengan ruang untuk kegiatan menulis, mengajak dan memotivasi publik untuk membaca dan memberikan respon balik. memiliki salah satu fasilitas dapat memperoleh informasi secara relevan dan sesuai pada keinginan pembaca. Oleh karena itu fitur media *online* seperti *blog* pembelajaran dapat menunjang baik pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan ketercapaian hasil belajar. (Ridwan, 2020).

*Blog* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik karena *blog* yang berbasis web sudah sangat berkembang saat ini dan hampir seluruh lapisan masyarakat dapat mengakses *blog* hanya dengan menggunakan jaringan internet. *Blog* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara pengelola laman akan mengupload materi pelajaran maupun melakukan evaluasi belajar yang dilakukan secara *online*. (Sulasmianti, 2018). Dengan adanya pemanfaatan *blog* secara efektif akan membuat masyarakat bertindak lebih kreatif karena didalam *blog* terdapat materi pembelajaran dan kuis interaktif. (Sulasmianti, 2018). Di era *modern* sekarang ini penggunaan *blog* berkembang sangat pesat. Dengan memiliki laman *blog* yang juga berarti memiliki laman jurnal *online*, pengguna *blog* dapat mempublikasikan tulisannya sesering mungkin, sehingga sangat efisien untuk tenaga pendidik agar digunakan sebagai media berbagi atau sharing bagi semua masyarakat. (Abbas, 2012).

Hal tersebut sejalan dengan visi dan misi yang dimiliki D'Topeng *Kingdom Foundation* melalui *project* MINILEMON dalam bidang meningkatkan literasi di Indonesia melalui beberapa *project* website di bawah naungan *project* MINILEMON. Dimana MINILEMON merupakan *project* animasi yang tengah dikembangkan oleh D'Topeng *Kingdom Foundation* yang terinspirasi dari kergaman budaya yang dimiliki Indonesia dan berusaha melestarikan nilai – nilai tersebut ke dalam sebuah animasi anak – anak yang menggunakan visualisasi beberapa tokoh dengan karakter masing – masing. Tidak hanya animasi anak, MINILEMON juga mencakup *project* pengembangan website dimana salah satunya adalah *Share of Life*, yang mengadaptasi dari konsep *weblog* atau *blog* serta ciri khas yang dimiliki MINILEMON. Pengembangan Website *Share of Life* ini bertujuan agar masyarakat dapat saling membagikan pengalaman hidupnya yang dapat menginspirasi pengguna lain dengan ciri khas adanya tokoh penting ataupun sosok yang menginspirasi pengguna tersebut dalam setiap konten yang pengguna tulis dalam *blog* website *Share of Life*.

Metode yang digunakan dalam pengembangan website *Share of Life* adalah metode MVC berbasis website dengan menggunakan *framework* codeigniter 3.1. Dimana *Model-View-*

*Controller* atau MVC adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*).

Dalam membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, maka penulis melakukan studi literatur terhadap peneliti-peneliti terdahulu yang menggunakan metode yang sama dalam pengembangan webiste blog. Beberapa penelitian sebelumnya yang menggunakan metode yang sama yaitu diantaranya dinyatakan sesuai dan layak (hasil penilaian angket ahli isi rata-rata 92,5). Skor ini berada dalam interval  $76 < SR \leq 100$  dengan kategori (SS) sangat sesuai dan dari ahli media rata-rata yang diperoleh dari ahli media yaitu 77,5 (Fransiska, 2021). Selain itu dalam hasil analisis kelayakan bog pembelajaran kimia oleh peserta didik di SMASK Sint Gabriel Maumere dan SMA Negeri 2 Maumere pada uji coba lapangan awal, uji lapangan lanjut dan uji lapangan akhir memperoleh rerata skor sebesar 75,70, 79,30 dan 80,12, dimana dapat disimpulkan bahwa produk blog pembelajaran kimia pada uji coba lapangan awal, uji lapangan lanjut dan uji lapangan akhir tergolong sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Sulistyaningsih, 2022).

Dalam melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini akan dilakukan pengembangan website *Share of Life* dengan menyesuaikan konsep yang dimiliki MINILEMON dan juga kebutuhan pengguna dengan menggunakan *framework* codeigniter 3.1, serta mengukur tingkat keberhasilan dari fitur yang ada di dalam website melalui survey *usability testing* melalui form yang diberikan kepada beberapa responden terpilih.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep website *Share of Life* yang akan dikembangkan?
2. Bagaimana proses mengimplementasikan *framework* codeigniter dalam proses pengembangan website *Share of Life*?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap website *Share of Life* yang telah dikembangkan?

## 1.3 Tujuan Parktek Kerja Lapangan

Tujuan penelitian berisi uraian tentang kegiatan dan hasil yang akan dicapai pada tempat PKL yang dipilih. Tujuan PKL dibagi menjadi dua bagian yaitu tujuan umum dan khusus :

- Tujuan Umum : Mengembangkan website *Share of Life* MINILEMON di D'Topeng Kingdom Foundation
- Tujuan Khusus : Mengimplementasikan *framework* codeigniter 3.1 dalam pengembangan website *Share of Life*.

#### **1.4 Manfaat/ Kegunaan**

1. Memahami konsep dari *project* pengembangan website *Share of Life*.
2. Mengimplementasikan *framework* codeigniter dalam proses pengembangan website *Share of Life*.
3. Mengetahui performa website *Share of Life* yang telah dikembangkan dari responden melalui hasil survey *usabilty testing*.