

PROPOSAL PENELITIAN

**RANCANG BANGUN E-LEARNING UNTUK
REHABILITASI NAPZA BERBASIS WEBSITE
DENGAN METODE WATERFALL**



MUHAMMAD MARIO WIJATMIKA

18102097

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021**

PROPOSAL PENELITIAN

**RANCANG BANGUN E-LEARNING UNTUK
REHABILITASI NAPZA BERBASIS WEBSITE
DENGAN METODE WATERFALL**



MUHAMMAD MARIO WIJATMIKA

18102097

Ariq Cahya Wardhana, S.Kom., M.Kom. (.....)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era modern seperti saat ini, teknologi informasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia guna menunjang dan memudahkan manusia dalam melakukan aktivitasnya. Salah satunya adalah banyaknya teknologi yang digunakan untuk memperoleh informasi. Teknologi informasi sangat dibutuhkan di berbagai bidang saat ini, baik itu kesehatan, bisnis, maupun pendidikan[1].

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran. Potensi akan berguna nantinya dalam kehidupan sosial. Tidak hanya masyarakat umum saja yang berhak mendapatkan pendidikan, tetapi masyarakat / orang terkena kasus hukum dapat melaksanakannya. Dalam Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 Tentang Narkotika disebutkan bahwa setiap pengguna narkoba yang setelah vonis pengadilan terbukti tidak mengedarkan atau memproduksi narkotika, maka mereka berhak mengajukan untuk mendapatkan pelayanan rehabilitasi. Pada pusat rehabilitasi dilaksanakan pembinaan dan proses pembelajaran ketrampilan untuk meningkatkan kemampuan hidup pada saat diterima kembali ke masyarakat[2].

Salah satu Contoh Penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan adalah *e-learning*. *E-learning* atau *Elektronic Learning* adalah proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik internet sebagai sistem pembelajarannya. Penggunaan *e-learning* dapat menambah kuantitas interaksi kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa, karena tidak terbatasi oleh jadwal waktu yang ketat, sehingga siswa bisa melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Namun pada saat ini *e-learning* belum tersedia untuk para rehabilitasi napza. Kementerian Sosial Republik Indonesia dalam hal ini ingin membuat website *e-learning* untuk rehabiltasi napza yang berguna untuk pembelajaran secara online[3]

Penelitian ini berdasarkan pada penelitian sebelumnya oleh Poppy Anjelita, Evan Rosiska, pada tahun 2019 dengan judul Rancang Bangun Website *E-learning* RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-LEARNING PADA SMK NEGERI 3 BATAM. Website sini dapat membantu pemberian materi secara *online*, memberi kemudahan guru dalam penyebaran informasi yang dibutuhkan melalui menu yang terdapat pada sistem informasi tersebut[4].

Berdasarkan latar belakang tersebut dalam rangka meningkatkan pelayanan pada proses pembinaan dan ketrampilan rehabilitasi, maka dari itu penulis terinspirasi mengangkat topik studi kasus ini menjadi tugas akhir dengan judul rancang bangun *e-learning* untuk rehabilitasi napza berbasis website dengan metode waterfall.

1.2. Rumusan Masalah

1. Berdasarkan latar belakang di atas dirumuskan masalah dalam penelitian untuk merancang bangun *e-learning* berbasis website yang dibangun dengan menggunakan metode *waterfall*.
2. Perlu adanya pengujian website sehingga website dapat berfungsi dengan baik sesuai yang diharapkan pada penelitian ini.

1.3. Pernyataan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka pertanyaan dalam penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan website *e-learning* sebagai pengganti metode pembelajaran konvensional tatap muka?
2. Metode apakah yang digunakan dalam membangun website *e-learning* untuk rehabilitasi napza?
3. Bagaimana hasil performa dari website *e-learning* untuk rehabilitasi napza?
4. Apakah website *e-learning* untuk rehabilitasi napza dapat bermanfaat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif para rehabilitasi?

1.4. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pada masalah-masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, maka diberikan batasan-batasan penelitian yaitu:

1. Metode yang digunakan dalam merancang dan membangun website *e-learning* untuk rehabilitasi napza yaitu menggunakan metode *waterfall*.
2. Pengujian sistem menggunakan metode *black box testing*.
3. Pembuatan wesbite *e-learning* untuk rehabilitasi napza menggunakan framework Laravel pada *visual studio code*.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah website *e-learning* untuk rehabilitasi napza dengan metode waterfall sebagai sarana untuk proses belajar mengajar tanpa harus bertatap muka secara langsung yang dapat meningkatkan efisiensi belajar karena memberikan potensi yang tinggi untuk berkomunikasi dengan guru dan mengakses lebih banyak materi yang disediakan.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian rancang bangun website *e-learning* untuk rehabilitasi napza, website *e-learning* ini dapat meningkatkan pengetahuan, pengguna dapat mengatur waktu, laju belajar dan menyesuaikan pengalaman belajar dalam memenuhi tujuan pembelajaran. Selain itu website *e-learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi semua pengguna dan dapat menyalurkan partisipasi yang lebih luas[5]. Manfaat adanya penggunaan website *e-learning* untuk rehabilitasi napza ini antara lain:

1. Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan.
2. Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas.
3. Melatih pembelajaran mandiri dalam mendapatkan ilmu.

Daftar Pustaka

- [1] N. Nuryadi *et al.*, “RANCANG BANGUN APLIKASI WEBSITE E-LEARNING PADA SMK RESPATI 1 JAKARTA,” *Jurnal Teknik Komputer*, vol. 4, no. 1, 2018.
- [2] I. P. Dewi and S. E. Mulyono, “PROGAM PEMBINAAN DAN PEMBELAJARAN BAGI PECANDU NARKOBA DI YAYASAN RUMAH DAMAI SEMARANG.”
- [3] S. J. Kuryanti and M. Kom, “84 RANCANG BANGUN SISTEM E-LEARNING SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN,” 2016.
- [4] P. Anjelita and E. Rosiska, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-LEARNING PADA SMK NEGERI 3 BATAM.”
- [5] M. Rusli, D. Hermawan, and N. N. Supuwiningsih, *MEMEHAMI E-LEARNING*. Yogyakarta: ANDI, 2020.