1

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dalam proses penyiapan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Metode belajar saat ini umumnya hanya melalui buku yang disediakan sekolah atau materi yang telah disediakan oleh guru pengajar. Metode tersebut sudah sering kita lihat dan kita ikuti di dalam pendidikan. Berkaitan dengan hal tersebut, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut seseorang untuk dapat menguasai informasi dan pengetahuan. Dengan demikian, diperlukan suatu kemampuan memperoleh dan mengolah informasi.

Inovasi ilmu pengetahuan teknologi dan informasi semakin hari semakin berkembang, banyak perangkat lunak yang telah diciptakan untuk membantu memudahkan proses pekerjaan maupun proses belajar mengajar, tidak hanya untuk kepentingan sebuah organisasi, namun juga untuk perseorangan, seperti hiburan, kesehatan dan bermacam keperluan lainnya yang membutuhkan kecepatan sehingga dapat menghemat waktu.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sekolah yang mengedepankan bakat para siswa-siswinya. Sehubungan dengan hal tersebut, teknologi pun mulai bermunculan di dunia pendidikan yang berguna untuk mendukung proses belajar seperti aplikasi permainan tentang pelajaran, aplikasi ujian online atau sering kita kenal dengan"*e-learning*" dan berbagai teknologi lainnya. Namun, khususnya pada aplikasi komputer berbasis media pembelajaran, masih banyak yang bersifat statis. Hal tersebut menjadi halangan bagi para pengajar untuk menambah materi pelajaran baru pada aplikasi. Dengan melihat permasalahan tersebut, maka akan dibuat media pembelajaran yang dinamis dan interaktif.

Solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan suatu cara yang dapat mengolah data pada *web edutainment* tersebut sehingga pengajar bisa menambah atau mengubah materi pelajaran maupun soal sesuai dengan kurikulum yang baru. Dengan hadirnya *web edutainment*, diharapkan dapat membantu pengajar dalam memberikan materi ajar yang menarik, interaktif, dan bersifat dinamis dalam pengelolaan konten materi yang akan disampaikan sehingga memudahkan proses belajar yang menarik minat para siswa dan siswi.

2

EDUTAINMENT BERBASIS WEB

Pengertian Website

Menurut Rohi Abdulloh (2015), *website* atau web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Lebih jelasnya, *website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang dapat diakses oleh *browser* dan mampu memberikan informasi yang berguna bagi para pengaksesnya.

Website menurut Yuhefizar (2009) merupakan keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

Secara terminologi *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah *domain* atau *subdomain* tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* pada internet. *WWW* terdiri dari seluruh situs *web* yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs *web* *(web page)* diakses dari sebuah *URL* yang menjadi "akar" (*root*) yang disebut *homepage* (halaman induk, sering diterjemahkan menjadi "beranda", "halaman muka"), *URL* ini mengatur *web page* untuk menjadi sebuah hierarki, meskipun *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan (http://www.proweb.co.id).

Website adalah sebuah cara untuk menampilkan diri Anda di internet. Dapat diibaratkan *website* Anda adalah sebuah tempat di internet, siapa saja di dunia ini dapat mengunjunginya, kapan saja mereka dapat mengetahui tentang diri Anda, memberi pertanyaan kepada Anda, memberikan Anda masukan atau bahkan mengetahui dan membeli produk Anda (www.idwebshot.com).

Internet bagaikan sebuah pusat informasi terbesar di dunia dan *website* sebagai salah satu informasi istilah-istilah di pusat informasi tersebut. Dengan *website*, seseorang tidak harus meninggalkan aktivitasnya, seperti bekerja, sekolah, kuliah, dan lain-lain. Hal di atas dapat dilakukan dengan mengakses salah satu *website* yang telah memberikan layanan informasi yang diinginkan secara langsung melalui *internet*. *Website* dapat digunakan untuk berbagai tugas, yaitu sebagai berikut:

1. Membuat pengumuman atau pemberitahuan.
2. Memberi informasi dan layanan (jasa) yang diberikan oleh suatu instansi atau perusahaan.
3. *Update* atau pembaruan informasi secara cepat sesuai dengan perkembangan dunia teknologi informasi.

Mungkin hal di atas masih dirasakan kurang menarik, tapi Anda dapat melakukan hal di atas kapan pun, baik siang dan malam dengan biaya yang cukup murah dan akses data yang cepat. Intinya, *website* merupakan kumpulan *file* yang terletak pada komputer yang terhubung ke *internet.* ketika seseorang mengunjungi *website* Anda, mereka akan terhubung pada sebuah komputer dan komputer (yang kemudian sebegai *server*) tersebut akan memberikan *file* yang ingin mereka lihat.

Menurut Arief (2011), web adalah salah satu aplikasi yang berisian dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP *(Hypertext Transfer Protocol)* dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser.* Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan *website* adalah suatu tempat di internet yang menyajikan informasi dengan format-format seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video.

Dalam pengelompokan jenis *web,* lebih diarahkan berdasarkan pada fungsi, dan sifat bahasa pemrograman yang digunakan. Jenis-jenis *web* berdasarkan sifatnya sebagai berikut: