BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan waktu, jumlah penduduk di indonesia semakin bertambah. Dengan bertambahnya jumlah penduduk tentu semua kebutuhan mereka juga meningkat, mulai dari makanan, perkerjaan, pendidikan, dan lain-lain. Namun sayangnya, dari semua kebutuhan tersebut masih ada yang belum bisa menyeimbangi tingginya pertumbuhan penduduk.

Salah satunya adalah pendidikan, di indonesia bisa dibilang kalau pendidikannya masih tertinggal oleh tingginya perkembangan penduduk, di antaranya pada perguruan tinggi. Hal ini dapat dinilai dari kualitas maupun kuantitas suatu perguruan tinggi tersebut. Banyaknya perguruan tinggi yang tidak dapat menyeimbangi kebutuhan masyarakat mulai dari sarana dan prasarana pendidikan serta kualitas dan kuantitas, terkadang menyebabkan jumlah pengajar yang tersedia tidak sebanding dengan banyaknya pelajar yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Akibatnya waktu dan tenaga yang seharusnya dialokasikan oleh pengajar kepada muridnya menjadi semakin terbatas.

Pendidikan di hampir semua perguruan tinggi yang ada di indonesia pada umumnya masih menggunakan metode pembelajaran secara terpusat, dimana proses pembelajaran berlangsung hanya satu arah, hal ini menyebabkan proses

pengembangan pengetahuan hanya terjadi di dalam ruang kelas. Ada juga beberapa perguruan tinggi yang telah menyediakan fasilitas *E-Learning*, namun masih menggunakan sistem satu arah juga. Sehingga penyampaian materi yang lebih *intense* hanya terjadi didalam kelas. Dengan metode pembelajaran secara terpusat seperti diatas, tentu akan menyebabkan kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar dalam membahas suatu materi pelajaran, proses pengembangan pengetahuan cenderung monoton dan tidak bertambah sehingga akan menyebabkan pelajar lebih cepat bosan. Secara otomatis peningkatan kualitas pendidikan yang diharapkan tidak akan tercapai.

Di Universitas Komputer Indonesia, hal tersebut masih menjadi kendala utama dalam menjalankan aktivitas perkuliahan. Untuk itu diperlukan suatu metode pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses kolaborasi antara pengajar dan pelajar guna menambah pengetahuan, adapun metode tersebut adalah metode pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*) dimana dengan metode ini mahasiswa dapat membaca materi, menjawab soal dan tugas serta berdiskusi dengan memberikan komentar, oleh karena itu penulis perancangan sebuah Aplikasi *Content Management System* Di Perguruan Tinggi Berbasis *Web*.

Metode pembelajaran kolaborasi (*collaborative learning*) adalah proses belajar dua arah, dimana setiap anggotanya aktif menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang mereka miliki untuk saling meningkatkan pemahaman. Metode ini memungkinkan

pengguna (pengajar, pelajar, dan pakar) aktif dalam mengembangkan pengetahuan yang mereka miliki. Metode *collaborative learning* mendorong pengguna untuk berkomunikasi satu sama lain, menyatakan respon baik positif maupun negatif terhadap pernyataan orang lain, berkerja dalam lontaran pendapat yang beragam dan menuliskan kesimpulan dengan jelas.

Metode pembelajaran kolaborasi dapat diterapkan dalam teknologi informasi pendidikan berbasis *web php & mysql*, Teknologi tersebut dianggap sebagai media yang paling tepat, karena dengan teknologi tersebut memungkinkan terjadinya interaksi sosial antar pengguna aplikasi *web*. Interaksi sosial ini misalnya seperti berkolaborasi dalam menambah, menghapus, menyunting ataupun mengkategorikan isi (*content*) yang dibuat.

Bahan uji coba aplikasi ini, diarahkan kepada bidang ilmu Kecakapan Antar Personal, karena menurut pengamatan meteri pembelajaran tersebut jika menggunakan metode konvensional dirasakan menjenuhkan. Dengan adanya metode pembelajaran kolaborasi tersebut memungkinkan pengguna aktif dalam menambah, mengedit, menghapus materi dalam sistem *Content Management* tersebut. Sehingga pengguna dituntut lebih kreatif, dinamis, dan dapat belajar secara mandiri. Dan penerapan metode pembelajaran kolaborasi diharapkan dapat meningkatkan minat pengguna dalam mempelajari dan memahami isi dari pembelajaran.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, penulis mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Belum adanya media pembelajaran kolaborasi secara *online* di Universitas Komputer Indonesia terutama untuk mata pelajaran Kecakapan Antar Personal.
2. Kurangnya interaksi antara pengajar dan pelajar dalam membahas suatu materi pelajaran. Karena pada umumnya mahasiswa lebih cenderung pendiam jika di dalam kelas, sehingga pembelajaran dirasakan menjenuhkan dan hanya satu arah.
3. Kurangnya keefisienan dan kepraktisan bagi mahasiswa yang ingin mendapatkan materi atau mengumpulkan tugas. Karena masih banyak pengajar yang masih menggunakan metode pemberian materi dan pengumpulan tugas secara manual atau konvensional. sehingga dirasakan sangat tidak efisien dalam waktu dan tenaga.
4. Terbatasnya kemampuan pengguna (admin, dosen, member) dalam memahami fitur-fitur yang ada pada *website*, yaitu berupa edit, tambah, delete lihat materi, tugas, soal, dan berita, yang mengakibatkan sulitnya pengguna untuk mengelola *website*.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan aplikasi *Content Management System Collaborative Learning* Berbasis *Web* di Universitas Komputer Indonesia.
2. Bagaimana menciptakan suatu sistem kolaborasi antar pengajar dan pelajar sehingga pembelajaran tidak lagi menggunakan metode konvensional.
3. Bagaimana mengimplementasikan perancangan aplikasi *Content Management System Collaborative Learning* Berbasis Web Di Universitas Komputer Indonesia, agar dapat meningkatkan keefisienan dan keefektifitasan bagi siswa dalam mendapatkan materi dan mengumpulkan tugas.
4. Bagaimana perancangan aplikasi *Content Management System Collaborative Learning* Berbasis *Web* Di Universitas Komputer Indonesia, yang *user friendly* agar pengguna (admin, dosen, member) dapat dengan mudah memahami fitur edit, tambah, delete dan lihat materi, tugas, soal, dan berita yang terdapat pada website.

1.3.Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

1. Untuk perancangan sistem baru yang lebih interaktif dengan mencari dan mempelajari sistem informasi pembelajaran yang sedang berjalan.
2. Untuk menciptakan suatu sistem baru yang lebih baik.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk perancangan aplikasi *Content Management System Collaborative Learning* Berbasis *Web* Di Universitas Komputer Indonesia, di fokuskan untuk matapelajaran Kecakapan Antar Personal.
2. Untuk membuat suatu sistem kolaborasi pembelajaran antara pengajar dan pelajar sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara dua arah.
3. Untuk meningkatkan keefisienan dan kepraktisan bagi siswa dalam mendapatkan materi dan mengumpulkan tugas.
4. Untuk membuat suatu perancangan aplikasi *Content Management System Collaborative Learning* Berbasis *Web* Di Universitas Komputer Indonesia, yang *user friendly*.

1.4.Kegunaan Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah :

1.4.1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu bagi.

a. Pengembang Ilmu

   Diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan ilmu di bidang informatika, terutama di bidang sistem informasi *Content Management System* berbasis *web*.

b. Bagi Peneliti Lain

Dapat membantu peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang atau masalah yang sama dengan penulis, sebagai bahan referensi untuk perbaikan dan diharapkan dapat mengembangkan pengetahuan peneliti lain tersebut.

c. Bagi Penulis

Dengan membuat skripsi ini penulis berharap dapat menambah wawasan tentang pembangunan perangkat lunak, khususnya dalam mengimplementasikan Aplikasi *Content Management System Collaborative Learning* Perguruan Tinggi Berbasis *Web* Di Universitas Komputer Indonesia

1.4.2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran Kecakapan Antar Personal di Jurusan Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia.

1. Bagi Pengajar/Dosen di Jurusan SI Universitas Komputer Indonesia

   Perancangan Aplikasi *Content Management System Collaborative Learning* Perguruan Tinggi Berbasis *Web* Di Universitas Komputer Indonesia ini diharapkan dapat mempermudah pengajar/dosen dalam melakukan pengelolaan *website* bagi menambah, menyunting atau menghapus isi *website* tersebut.

2. Bagi Mahasiswa/Pelajar

   Perancangan Aplikasi *Content Management System Collaborative Learning* Perguruan Tinggi Berbasis *Web* Di Universitas Komputer Indonesia ini diharapkan dapat mempermudah para siswa dalam mengemukakan pendapat atau berkomentar tentang materi yang ada, mengunduh materi yang diberikan dan mengunggah tugas sehingga dapat meningkatkan keefisienan dan kepraktisan dalam proses belajar mengajar.

1.5.Batasan Masalah

Pembatasan permasalahan dalam penulisan ini dimaksudkan agar pembahasan dan penyusunan laporan dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan. Batasan-batasan masalah tersebut antara lain adalah :

1. Perancangan Aplikasi *Content Management System*, dimana aplikasi ini akan dibuat secara dinamis, baik berupa pengelolaan data berita, materi, tugas dan soal, sehingga untuk melakukan pengontrolan terhadap konten tersebut dapat dilakukan melalui dosen panel, member panel dan admin panel.
2. Proses yang terdapat di dalam aplikasi *collaborative learning*, pada aplikasi *collaborative learning*, setiap pengguna dapat saling berinteraksi atau berkolaborasi dalam memposting, belajar, serta mengomentari materi-materi yang ada.

3. Membuat form komentar disetiap posting materi, agar pengguna dapat mengomentari materi-materi yang diposting.
4. Membuat keamanan berupa link folder yang dinamis, serta register user yang menggunakan nim dan nip sebagai primary key sehingga proses pendaftaran dengan nim dan nip yang sama akan gagal.
5. Mata kuliah yang dijadikan contoh untuk penelitian ini adalah Kecakapan Antar Personal, dimana aplikasi ini mampu menampilkan data berita, materi tugas dan soal, dimana dosen dapat membuat berita, materi, tugas dan soal sekaligus memberikan nilai pada tugas atau soal yang dikumpulkan oleh mahasiswanya. Sedangkan mahasiswa dapat membuat berita, melihat materi, menjawab tugas dan soal yang dibuat oleh dosen.
6. Penelitian ini hanya mencakup interaksi antara dosen dan mahasiswa dengan ruang lingkup pembelajaran tidak termasuk sekertariat jurusan dan kepala jurusan.
7. Tugas dan Soal yang ada pada system hanya soal dan tugas yang berbobot ringan saja.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis mengambil objek penelitian di Jurusan Sistem Informasi Universitas Komputer Indonesia yang di fokuskan untuk mata pelajaran Kecakapan Antar Personal yang berlokasi di jalan Dipati Ukur No. 102-118, Bandung.

Lamanya penelitian dilakukan selama kurang lebih 3 bulan, adapun waktu atau jadwal penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat dilihat pada tabel berikut ini.

		2012											
No	**Kegiatan**	**Maret**				**April**				**Mei**			
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1.	Mendapatkan Data yang dibutuhkan dari pelajaran Kecakapan Antar Personal												
2.	Merancang draft bab 1-5												
3.	Perancangan Program Aplikasi *Content Management System Collaborative Learning*												

Tabel 1.1, Estimasi Jadwal Penyelesaian Penelitian Skripsi

1.7. Sistematika Penyusunan Laporan

BAB 1 : PENDAHULUAN

Terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, dll.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori mengenai permasalahan yang relevan dengan tema penulisan Skripsi.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Berisi mengenai profil Universitas Komputer Indonesia metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan Skripsi.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Terdiri dari analisa sistem yang berjalan, perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Terdiri dari pengimplementasian sistem dan pengujian sistem.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dari penyusunan skripsi berserta saran yang nantinya diharapkan dapat diterapkan.