BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer yang pada awalnya masih berdiri sendiri (stand alone), sejalan dengan perkembangan teknologi maka terciptalah suatu sistem jaringan berbasis komputer. Sebagai titik awal perkembangan teknologi komputer, yaitu dikembangkan jaringan point to point yang menghubungkan dua buah komputer dalam suatu ruangan yang jaraknya berdekatan sehingga diharapkan antara dua komputer ini dapat dilakukan suatu kerjasama atau saling bertukar data atau informasi dengan komputer lainnya, setelah jaringan point to point, muncul suatu sistem jaringan LAN (Local Area Network) yang kemudian diikuti dengan perkembangan teknologi internet yang semakin luas pemakaiannya.

Pada umumnya disuatu instansi pendidikan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dalam hal ini pembelajaran mengetik di Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya di SMP Kartika XIII – 1 Bandung penilaian terhadap kemajuan yang dicapai oleh siswa-siswi masih harus dilakukan secara manual atau bertahap dengan kata lain dinilai satu persatu dari setiap siswanya. Tentunya hal ini akan memakan waktu yang cukup lama bagi si pengajar dalam melakukan penilaian terhadap kemajuan dari siswa-siswi tersebut, bisa dibayangkan bila jumlah dari setiap kelasnya berjumlah 45 orang sedangkan waktu yang diberikan untuk pembelajaran tersebut hanya 2 jam pelajaran, maka waktu jam pelajaran tidak akan mencukupi untuk memberikan nilai kepada setiap siswa-siswinya.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis disini merealisasikan suatu program aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman delphi 6.0 berbasis client server yang memungkinkan hal tersebut dapat diatasi. Program aplikasi ini dibagi dua bagian dimana satu program diinstalkan dikomputer client dan satu program lagi diinstalkan dikomputer server. Program yang diinstalkan dikomputer client didalamnya berisi simulasi pembelajaran mengetik yang dilengkapi dengan beberapa soal pelatihan/test. Pelatihan disini berupa serangkaian kalimat yang akan dirandom secara otomatis oleh program tersebut dan harus diselesaikan oleh siswa-siswi. Setelah siswa-siswi menyelesaikan pelatihan tersebut maka hasilnya akan dikirimkan ke komputer server untuk disimpan dan dijadikan dasar untuk penilaian terhadap kemajuan dari pembelajaran siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis akan membuat beberapa identifikasi masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Sistem penilaian pembelajaran mengetik yang selama ini berjalan di SMP Kartika XIII – 1 Bandung masih bersifat manual yaitu dengan cara memeriksa satu persatu dari setiap siswanya.
2. Sulitnya melihat kemajuan dari setiap siswa yang nantinya akan dijadikan dasar untuk penilaian.
3. Banyaknya waktu pengajar yang terbuang dalam melakukan penilaian.
4. Rasa bosan sering terjadi pada siswa karena harus menunggu gilirannya untuk ditest kemudian dinilai.

1.3 Maksud dan Tujuan Penulisan

Adapun maksud penulis dalam penyusunan tugas akhir ini adalah untuk membuat suatu program aplikasi yang berbasis client server yang dapat mempermudah dan menghemat waktu pengajar dalam membuat laporan penilaian pembelajaran mengetik di SMP Kartika XIII – 1 Bandung.

Sedangkan tujuan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini adalah :

1. Memudahkan pengajar dalam melakukan penilaian dalam setiap test nya.
2. Memudahkan pengajar dalam menyusun laporan dari hasil penilaian yang sudah dilakukan.
3. Menghemat waktu pengajar dalam melakukan penilaian.
4. Dengan interface yang sedemikian rupa diharapkan para siswa tidak mengalami rasa bosan pada saat melakukan pembelajaran dan test yang diberikan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut :

1. Program aplikasi yang terdapat pada komputer client hanya berfungsi :
   a. Sebagai simulasi pembelajaran mengetik yang baik untuk siswa-siswi.
   b. Untuk pelatihan/test mengetik bagi siswa-siswi setelah sebelumnya mendapatkan pembelajaran berupa simulasi, mencatat hasil pelatihan/test mengetik tersebut kemudian menyimpannya kedalam database client sebelum dikirimkan ke server.

2. Program aplikasi yang terdapat pada komputer client hanya dapat mengenali input tombol untuk panel huruf dan angka belum dilengkapi dengan pengenalan tombol fungsi dan kombinasinya.
3. Program aplikasi yang terdapat pada komputer server hanya berfungsi untuk : Menyimpan hasil test seluruh data siswa yang dikirimkan dari seluruh komputer client.
4. Penilaian terhadap kemajuan siswa dilakukan oleh pengajar dengan berbagai pertimbangan.
5. Jumlah komputer yang digunakan dalam pengujian program aplikasi ini sebanyak tiga buah dimana satu buah komputer akan bertindak sebagai server dan dua buah komputer lainnya akan bertindak sebagai client.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam merancang dan mengimplementasikan program aplikasi ini penulis melakukan penelitian berdasarkan :

1. Study literature, merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari bahan, konsep dan teori yang diperlukan dari beberapa sumber buku, serta ilmu yang penulis miliki berkenaan dengan permasalahan yang dihadapi.
2. Analisa dan perancangan dikerjakan dengan membuat deskripsi umum dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan khusus tentang perancangan yang akan dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan tugas akhir ini perlu disajikan dalam bentuk yang terstruktur dan sistematis. Hal ini dimaksudkan untuk membantu dan memudahkan pembaca khususnya yang ingin mengetahui tahap dalam perancangan sistem.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan secara umum dari permasalahan yang dibahas. Penjelasan tersebut meliputi beberapa hal yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penyusunan laporan, batasan masalah, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan mengenai teori-teori dan konsep-konsep yang berhubungan dengan program yang dibahas, sehingga dapat digunakan sebagai penunjang dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan analisis sistem dan langkah-langkah perancangan sistem yang telah di realisasikan. Pengujian sistem akan mengacu pada spesifikasi yang ada untuk mengetahui apakah hasil rancangan sesuai dengan spesifikasi

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menerangkan tentang lingkungan implementasi, kebutuhan sumber daya, implementasi basis data, implementasi program dan uji coba program.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menerangkan tentang kesimpulan dari penyusunan tugas akhir ini beserta saran yang mengikutinya.

1.7. Jadwal Kegiatan

No	Tahap	Maret 06				April 06				Mei 06				Juni 06				Juli 06			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengumpulan Referensi																				
2	PembuatanProposal																				
3	Pengumpulan Proposal																				
4	Perbaikan Proposal																				
5	Masa Bimbingan I																				
6	Laporan Kemajuan I																				
7	Masa Bimbingan II																				
8	Laporan Kemajuan II																				
9	Masa Bimbingan III																				
10	Laporan Kemajuan III																				
11	Persiapan Seminar																				
12	Pelaksanaan Seminar																				

DAFTAR PUSTAKA

1. Abdul Kadir, **Dasar Pemrograman Delphi 5.0**, Andi Yogyakarta, 2001

2. Toto Suharto, Diktat Kuliah **ANALISIS DAN PERANCANGAN BERORIENTASI OBJEK**, 2003.
3. Tanenbaum AS, 1997, **Jaringan Komputer Edisi Bahasa Indonesia**, Jakarta, Amsterdam : Prenhallindo.
4. Fatansyah, Ir, 1995, **Basis Data**, Bandung : Informatika
5. Martina Inge, Ir, 2001, Database Menggunakan Delphi, Jakarta : Elek Media Komputindo.

This document was created with Win2PDF available at http://www.daneprairie.com.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.