BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pusat Konsultasi Studi dan Rumah Belajar Ir. Daniel, M.Sc.(Koord.) adalah sebuah lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan non-formal. Sejak berdiri tahun 1995, seluruh aktivitas lembaga ini ditujukan untuk membantu para murid dari berbagai tingkatan sekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas dalam menghadapi Ujian Nasional, Ujian Akhir Semester, SNPTN, Ujian Saringan Masuk Universitas dan Perguruan Tinggi terkemuka di kota Bandung. Sampai saat ini Lembaga Rumah Belajar Ir.Daniel,M.Sc.(Koord.) telah memiliki 6 cabang yaitu Jl.Lombok No.26, Jl. Bahureksa No.24, Jl.Cilaki No. 45, Jl. Banda No.8, Jl. Bawean No.1 dan Jl.Progo No.34.

Rumah Belajar Daniel selalu berusaha menjaga eksistensi dan kualitas pelayanan agar dapat menggapai visi mulia “menjadi lembaga pendidikan non-formal yang menjadi acuan pembelajaran di indonesia". Salah satu dari nilai yang selalu menjadi kerangka acuan bagi seluruh komponen Rumah Belajar Ir. Daniel adalah Inovasi terus menerus tiada henti dengan perbaikan yang terus menerus (*continous Improvement*).

Dengan demikian, dalam hal meningkatkan dan mengembangkan pelayanan pembelajaran yang ada, Rumah Belajar Daniel menyadari bahwa dibutuhkannya perkembangan teknologi internet yang akan turut mendorong berkembangnya konsep pembelajaran, terkait dengan belum adanya fasilitas yang

efektif sebagai media alternative yang memungkinkan pembelajaran masih dapat berlangsung walaupun terbatasi jarak dan waktu pada saat tertentu serta sebagai bentuk pelayanan terhadap publik atau masyarakat dimana publik dapat melakukan download soal un dan brosur tanpa harus melakukan login terlebih dahulu. Selain itu juga agar dapat mengembangkan *web* Rumah Belajar Daniel Bandung yang cenderung kurang lengkap dan hanya berfungsi sebagai media eksistensi diri. Dimana aplikasi tersebut kurang mendukung penyaluran informasi, materi pelajaran dan interaksi antara pengajar dan murid.

Adapun masalahnya adalah bagaimana perancangan aplikasi sistem pembelajaran berbasis web dapat menunjang pembelajaran langsung yang dapat menyelesaikan kendala tersebut. Oleh karena itu, tema yang akan penulis bahas dalam skripsi ini berjudul "PERANCANGAN APLIKASI *WEB* PENUNJANG PEMBELAJARAN JARAK JAUH PADA RUMAH BELAJAR DANIEL BANDUNG".

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang kerap kali terjadi dalam Rumah Belajar Daniel adalah sebagai berikut :

1. Rumah Belajar Daniel telah memiliki *website* sebagai media promosi dan eksistensi diri yang hanya memberikan informasi yang terbatas meliputi, profil, daftar murid dan kontak personal.

2. Belum adanya fasilitas yang efektif sebagai media alternative penunjang dari sistem pembelajaran secara langsung (tatap muka), yang memungkinkan pembelajaran masih dapat berlangsung walaupun terbatasi jarak dan waktu pada saat tertentu, yang dilengkapi dengan fasilitas penyampaian materi dari pengajar terhadap murid dan latihan soal *try out* serta belum adanya suatu aplikasi yang dapat memberikan layanan kepada publik.
3. Belum ada media interaksi antara pengajar dan murid berupa berupa forum diskusi yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat *sharing.*
4. Belum ada fasilitas yang efektif sebagai media penyampaian informasi seperti berita dan artikel yang berhubungan dengan keilmuan.

1.2.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana sistem informasi pembelajaran yang sedang berjalan pada Rumah Belajar Daniel Bandung?
2. Bagaimana perancangan aplikasi *web* penunjang pembelajaran jarak jauh pada rumah belajar daniel bandung?
3. Bagaimana cara pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi *web* penunjang pembelajaran jarak jauh pada Rumah Belajar Daniel Bandung?
4. Bagaimana implementasi aplikasi *Web* penunjang sistem informasi pembelajaran yang berlangsung pada perancangan aplikasi web penunjang pembelajaran jarak jauh pada Rumah Belajar Daniel Bandung?

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Selain menambah wawasan bagi penulis, dengan adanya perancangan aplikasi web yang dibuat diharapkan dapat membantu sebuah lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan non-formal dalam menjaga eksistensi dan meningkatkan kualitas pelayanan.
2. Membantu lembaga pendidikan non formal dalam mendesain dan mengembangkan sistem informasi penunjang pembelajaran yang dapat memberikan keuntungan baik untuk lembaga bimbingan belajar maupun untuk murid Rumah Belajar Daniel Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian meliputi sebagai berikut :

1. Mengetahui sistem informasi pembelajaran yang sedang berjalan pada Rumah Belajar Daniel Bandung, setelah itu mengevaluasi dan menemukan kendala atau kekurangan dari sistem.
2. Mengembangkan aplikasi *web* yang telah dimiliki perusahaan dengan merancang media penunjang pembelajaran berbasis *web* terkait dengan belum adanya media penunjang pembelajaran yang dapat mendukung dan mempermudah komunikasi antara murid dan pengajar, terutama dalam hal pembelajaran berbasis web, serta memberikan layanan kepada pengajar dan murid diseluruh lokasi rumah Belajar Daniel Bandung, yang terdiri

dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, dalam mendapatkan informasi yang up to date tentang materi pembelajaran.

3. Menentukan strategi *testing*, untuk memenuhi kebutuhan *user* pada Rumah Belajar Daniel Bandung.
4. Melakukan tahap implementasi yang sesuai, untuk menentukan kualitas aplikasi yang dibuat.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat memberikan penegasan terhadap ilmu pengetahuan bahwa, sistem informasi dalam sebuah perusahaan harus selalu berkembang dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan agar memudahkan kegiatan operasional perusahaan.
2. Meningkatkan dan memperluas serta memanfaatkan keterampilan serta menambah pengalaman, wawasan ilmu pengetahuan, teknologi sebagai pegangan untuk memasuki dunia usaha yang akan datang.
3. Mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah ke dunia kerja nyata.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis bagi perusahaan, diantaranya adalah sebagai bahan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan efektifitas dan kemudahan kerja khususnya dalam meningkatkan proses pembelajaran dan penyaluran informasi.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan, bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Hal-hal menjadi batasan masalah dalam perancangan aplikasi *web* sistem Penunjang pembelajaran ini adalah :

1. Materi yang diberikan pengajar adalah seperti modul, soal try-out serta solusinya dan ringkasan materi dapat diberikan dalam format yang sudah ditetapkan, seperti *.doc(ms word),),.ppt(ms powerpoint*),*.pdf ,.rar*(*winrar*).

2. Media komunikasi yang dilakukan antara murid dan pengajar menggunakan fasilitas forum diskusi dan tidak disertai dengan fasilitas *chating*.

3. Tipe soal pada latihan soal *try-out online* hanya merupakan jenis soal pilihan ganda (*multiple choice*)

4. Latihan soal *try out* dikhususkan untuk murid kelas 6 (enam) Sekolah Dasar, kelas 2 (dua) Sekolah Menengah Pertama dan kelas 3 (tiga) Sekolah Menengah Atas.

5. Kapasitas file yang dapat diunduh adalah kurang dari 2 MB dan Tipe gambar pada setiap berkas yang disunting adalah berekstensi JPG.

6. Data statistik berfungsi hanya untuk melihat jumlah eksistensi pengunjung (umum,pengajar,dan murid) dengan tidak menampilkan nama *user* yang sedang *online*, karena pada aplikasi ini tidak terdapat fasilitas *chating* secara langsung.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian adalah sebagai berikut :

Nama perusahaan : Rumah Belajar Daniel

Jenis perusahaan : Lembaga Bimbingan Belajar

Alamat :Jl. Lombok No.26 Bandung

Telepon : (022) 9284211

1.6.2 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	2010																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mengidentifikasi Kebutuhan User																				
2.	Mengembangkan prototype																				
3.	Mengadakan sistem operasional																				
4.	Menguji sistem operasional																				