B A B I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun ini berkembang dengan pesat. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Sistem Pendidikan Jarak Jauh (SPJJ) memiliki keunikan yang sekaligus membedakannya dengan sistem belajar yang diselenggarakan secara tatap muka. Salah satu keunikannya adalah keterpisahan secara fisik antara pengajar dan mahasiswa. Keunikan ini sekaligus membawa konsekuensi langsung yaitu keterbatasan proses belajar mengajar yang dilakukan dalam bentuk tatap muka. Untuk mengatasi keterbatasan frekuensi pembelajaran tatap muka, maka harus dijembatani dengan penggunaan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengajar dan mahasiswa. Selain itu, penggunaan media belajar juga merupakan suatu bentuk strategi yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, mahasiswa dapat dengan fleksibel menentukan waktu belajar kapan saja, dimana saja,, menyesuaikan dengan kecepatan dan gaya belajarnya.

Media belajar utama dalam Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) adalah media cetak atau biasa dikenal sebagai modul. Bahan belajar lainnya yang perlu dikembangkan dalam sistem pembelajaran jarah jauh adalah media noncetak seperti audio, video, pembelajaran berbantuan komputer, dan lain-lain.

Melihat pentingnya peranan bahan pembelajaran dalam proses belajar mengajar pada pendidikan jarak jauh, maka dipandang perlu untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang baik. Tujuan utama dari program ini adalah peningkatan kualitas dan kuantitas bahan pembelajaran. Beranjak dari tujuan tersebut,maka dipandang perlu untuk melakukan suatu kajian untuk mengevaluasi bahan pembelajaran yang telah ada dan digunakan oleh mahasiswa dan tutor.

Dalam proses komunikasi, kehadiran media sangatlah penting agar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan secara efektif. Demikian juga dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan belajar. Ada banyak metode atau media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah pembelajaran dengan realtime

.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sesuai dengan judul yang di ambil dalam penelitian ini, maka berdasarkan penelitian yang di lakukan di buatlah identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan di atas masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Belum efektifnya sistem pembelajaran jarak jauh yang ada
2. Dosen belum bisa menginput soal ujian secara online
3. Mahasiswa belum bisa mengerjakan soal ujian secara realtime

1.2.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar berlakang dan identifikasi masalah maka rumusan masalah yang terdapat adalah:

1. Bagaimana sistem pembelajaran jarak jauh yang berjalan di Unikom.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pembelajaran jarak jauh di Unikom
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pembelajaran jarak jauh di Unikom.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pembelajaran jarak jauh di Unikom.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk mengembangkan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (*e-Learning*) di Universitas Komputer Indonesia sebagai alternatif untuk pembelajaran tambahan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Meneliti program yang sedang berjalan.
2. Mengembangkan *e- learning* yang sedang berjalan.
3. Menghasilkan suatu media belajar mengajar jarak jauh yang lebih interaktif

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Dengan adanya sistem pembelajaran ini dapat memberikan kegunaan akademis sebagai berikut :

Mahasiswa dapat belajar secara mandiri dengan adanya pengembangan sistem ini dengan materi-materi yang tepat dan terarah yang telah menjadi referensi dosen dan dapat di akses dengan cepat dengan aplikasi yang akan di kembangkan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Bagi Pihak universitas, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sebagai berikut :

a. Meningkatkan citra Universitas sebagai universitas yang peduli akan dunia pendidikan, transparan dan maju selangkah di bidang teknologi.
b. Mempercepat waktu dalam memberikan pelajaran tambahan sehingga memudahkan mahasiswa dan dosen untuk tidak langsung bertatap muka dalam proses belajar mengajar.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan sistem bantu belajar ini dibatasi oleh beberapa faktor sebagaiberikut :

1. Sistem hanya dapat diakses dengan menggunakan Internet atau Intranet
2. Dosen dan Mahasiswa harus terdaftar
3. Soal Ujian yang tidak didukung: Banyak pilihan dengan banyak jawaban benar *(Multiple choice multipleanswer)* Benar atau Salah.
4. Type File atau format File yang didukung adalah *.RTF, *.PDF, *.DOC, *.PPT,*.XLS, *.ODT, *.FLV

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini di lakukan di Universitas Komputer Indonesia di bagian ICT Unikom Center Jl. Dipatiukur no114 Bandung. Jadwal penelitian akan di deksripsikan pada tabel berikut :

Tabel 1.1 Aktivitas Penelitian

No	Aktivitas	Waktu (2013)					
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Pembuatan Proposal	X					
2	Perencanaan perancangan sistem		X	X			
3	Melakukan Analisis			X			
4	Pengkodean				X	X	
5	Implemetasi						x
6	Perawatan sistem						