BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Disebuah lembaga atau instansi sekolah, komunikasi antara guru dan siswa yang terjalin dengan baik merupakan hal penting yang harus diperhatikan agar terbentuknya suasana yang nyaman di lingkungan instansi sekolah, sehingga dapat membentuk sebuah kinerja yang baik dalam lingkungan pendidikan tersebut, baik dari pemberi pengajaran dan kepada yang mendapatkan pengajaran. Semua itu diperlukan karena intensitas diantara keduanya yang kurang mempunyai waktu untuk bertemu agar terbentuknya komunikasi yang efektif.

Tujuan dibentuknya sebuah jaringan komunikasi yang di kemas dalam bentuk sistem pembelajaran online akan menjadi sarana pembelajaran interaktif antara guru dan siswa dalam mendapatkan informasi dengan menggunakan media internet, diharapkan akan membentuk interaksi yang tidak terputus antara kedua belah pihak. Informasi yang bisa di dapat dari bentuk sistem pembelajaran *online* ini berupa informasi yang penting tentang pembelajaran yang sedang dilaksanakan di lembaga atau instansi sekolah tersebut. Siswa bisa mendapatkan informasi tentang materi pembelajaran hingga tugas yang diberikan oleh pengajar mereka.

Sistem Pembelajaran *Online* mungkin pada saat ini masih terasa kurang dikenal, bahkan bagi beberapa kalangan yang memang memiliki persepsi bahwa belajar harus melakukan tatap muka, dalam satu ruangan secara bersamaan, harus memenuhi kehadiran 75% atau bahkan lebih, harus mengumpulkan tugas dalam bentuk paper, harus melakukan presentasi makalah atau seminar. Pembelajaran online melebihi itu semua, karena semua pembelajaran dilakukan secara distance learning.

Pembelajaran *online* merupakan salah satu bentuk pendekatan proses belajar antara guru dengan siswanya. Setiap siswa bisa berinteraksi dengan gurunya walaupun tidak dalam satu ruangan dan terpisahkan oleh jarak. Hal ini pun akan membentuk sebuah interaksi secara informal dengan menggunakan metode interaksi yang secara sederhana, misalnya dengan melalui media email atau website dari guru itu sendiri. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa hal tersebut dapat membentuk sebuah kenyamanan dalam berinteraksi antara guru dan siswanya agar menciptakan suatu komunikasi yang efektif.

Pembelajaran online hanyalah sebuah alternatif dalam metode pengajaran, jika selama dikenal istilah sistem pembelajaran klasik, siswa berada satu ruang dengan guru, kemudian guru mempresentasikan materi, siswa diminta mendengarkan penjelasan guru, kemudian materi yang tadi dipresentasikan kelak akan diujikan di Ujian Akhir.

Dalam sistem pembelajaran berbasis internet ini, setiap guru bisa memberikan materi pembelajaran yang tidak sempat diberikan kepada siswanya dikarenakan

intensitas waktu belajar yang kurang. Para guru pun bisa memberikan informasi tugas dan infomasi lainnya yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sedang di ajarkan kepada siswanya tersebut. Siswa pun akhirnya tidak mempunyai batasan dalam informasi tentang mata pembelajaran yang sedang diikutinya tersebut.

Fenomena yang terjadi pada SMA Negeri 16 Bandung ini, dalam sistem pembelajarannya masih di lakukan dengan cara konvensional, yang mana guru dan murid bertatap muka berada dalam satu ruang kelas, kemudian materi yang di berikan kelak akan di ujikan di Ujian Akhir. Tetapi dalam sistem pembelajaran yg konvensional seperti ini, apabila salah satu guru tidak dapat hadir karena suatu alasan atau karena waktu yang tidak mencukupi untuk memberikan materi maka akan terjadi ketidakefektifan belajar mengajar.

Berdasarkan dengan uraian diatas, maka judul yang akan dibahas dari penelitian ini adalah **"Sistem Pembelajaran *Online* pada SMA Negeri 16 Bandung".**

I.2 Identifikasi dan Perumusan 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 secara online pada SMA Negeri 16 Bandung.

2. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam membahas suatu materi pelajaran. Karena pada umumnya siswa lebih cenderung pendiam jika di dalam kelas, sehingga pembelajaran dirasakan menjenuhkan dan hanya satu arah.
3. Kurangnya keefisienan dan kepraktisan bagi siswa 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.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membangun Sistem Pembelajaran *Online* di SMA Negeri 16 Bandung.
2. Bagaimana mengimplementasikan perancangan Sistem Pembelajaran *Online* pada SMA Negeri 16 Bandung, agar dapat meningkatkan keefisienan dan keefektifitasan bagi siswa dalam mendapatkan materi dan mengumpulkan tugas.
3. Bagaimana membangun Sistem Pembelajaran *Online* pada SMA Negeri 16 Bandung yang *user friendly* agar pengguna (admin, guru, siswa) dapat dengan mudah memahami fitur lihat materi, tugas, dan berita yang terdapat pada website.

I.3 Maksud dan Tujuan

1. Untuk membangun Sistem Pembelajaran *Online* pada SMA Negeri 16 Bandung.
2. Untuk meningkatkan keefisienan dan kepraktisan bagi siswa dalam mendapatkan materi dan mengumpulkan tugas.
3. Untuk membuat suatu Sistem Pembelajaran *Online* pada SMA Negeri 16 Bandung, yang *user friendly*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang terjadi pada SMA Negeri 16 Bandung :

1. Bagi Pengajar di SMA Negeri 16 Bandung

   Perancangan Sistem Pembelajaran *Online* ini diharapkan dapat mempermudah pengajar/admin dalam melakukan pengelolaan *website* bagi menambah, menyunting atau menghapus isi *website* tersebut.

2. Bagi Siswa

   Perancangan Sistem Pembelajaran *Online* pada SMA Negeri 16 Bandung 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.

1.4.2. 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 pembelajaran online.

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 Sistem Pembelajaran *Online* pada SMA Negeri 16 Bandung.

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 Sistem Pembelajaran *Online*, dimana sistem ini akan dibuat secara dinamis, baik berupa pengelolaan data berita, materi, tugas dan soal, sehingga untuk melakukan pengontrolan terhadap konten tersebut dapat dilakukan melalui *website*.
2. Proses yang terdapat di dalam sistem pembelajaran online, setiap pengguna dapat saling berkolaborasi dalam mengupload materi, dan mendownload materi tugas. Guru dapat mengupload tugas, materi dan artikel sedangkan siswa dapat mengupload jawaban tugas serta mendownload materi.
3. Sistem Pembelajaran Online ini, tidak memfasilitasi aktivitas Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).
4. Sistem Pembelajaran Online ini, tidak membahas fasilitas chatting dan video conference.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Nama Instansi : SMA Negeri 16 Bandung

Alamat : Jalan Mekarsari No. 81 Kiaracondong Bandung

1.6.2 Waktu Penelitian / Jadwal Penelitian

Tabel 1.0 Waktu Penelitian

No	Nama Kegiatan	Februari 2013				Maret 2013				Mei 2013				Juni 2013				July 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	System Enginering: a) Perizinan b) Wawancara c) Penentuan tema d) Penentuan kebutuhan e) Pengumpulan data	■	■	■	■	■															
2.	Analysis					■	■	■	■	■											
3.	Design: a) Perancangan proses b) Perancangan basis data c) Perancangan I/O										■	■	■	■							
4.	Coding													■	■	■	■				
5.	Testing																	■	■		
6.	Maintenance : a) Pemeliharaan aplikasi b) Back up data base																			■	■