BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek yang diteliti ini adalah belajar dengan menggunakan fasilitas internet atau dikenal dengan pembelajaran elektronik (*e-learning*) Objek penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Baleendah Jalan RAA Wiranata Kusumah No.11, Baleendah Kabupaten Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat

Sejarah SMKN 2 Baleendah dimulai sekitar tahun 1960/1961 yaitu dengan didirikannya Sekolah Kepandaian Keputrian Tingkat Atas (SKKA) yang berlokasi di Jalan Linggawastu/ Depan Pasar Bunga Taman Sari Bandung yang bertujuan memberikan pendidikan, khususnya kepada peserta didik putri pengetahuan dan keterampilan tentang dunia keputriaan (Menjahit, Memasak dan Merias/ Kecantikan). Dalam perkembangannya sekolah pindah lokasinya ke Jalan Lembong menempati bangunan yang dikenal dengan nama Gedung Julius Usman, samping Hotel Istana seberang utara dekat patung Sepakbola. (saat sekarang gedung tsb tinggal nama karena sudah dipugar). Dan sekitar tahun 1983/1984 lokasi sekolah dipindahkan lagi ke Baleendah sampai sekarang ini. Dalam perkembangannya nama SKKA diganti menjadi SMKK.

Berikut beberapa kali pergantian Kepala Sekolah yang dapat diurutkan sebagai berikut :

1. Tahun 1961 - 1986 oleh Ibu Ningsih Idris.

2. Tahun 1986 - 1988 oleh Ibu Woeryanti.
3. Tahun 1989 – 1992 oleh Ibu Dra. Neni Djuhaeni.

   (Nama SMKK diganti menjadi SMK)
4. Tahun 1992 – 1997 oleh Ibu Dra. Sukaesih
5. Tahun 1997 – Juni 2006 oleh Bpk. Idris, SPd.

   (Dan pada tahun ajaran 2005/2006 dibukalah penambahan program studi : Kimia Industri).
6. Bulan Juli 2006 – Desember 2006) oleh Bpk. Drs. Carma Rahmat.

   (Yang memimpin sementara dikarenakan Kepala Sekolah Bpk. Idris, Spd., memasuki masa pensiun).
7. Bulan Januari 2007 – Juli 2009 oleh Bpk. Asep Rusmana, SPd.
8. Bulan Agustus 2009 – Sekarang oleh Bpk. Drs. Carma Rahmat., M.Pd

   (Pada tahun ajaran 2007/ 2008 ditambah program studi baru : TKJ/ Teknik Komputer Jaringan).

3.1.2. Visi dan Misi

Visi :

“ Menjadi SMK unggulan yang menghasilkan sumber daya manusia mandiri, berjiwa wirausaha, terampil, kompeten dan handal yang menguasai IPTEK serta selalu menjunjung tinggi nilai-nilai IMTAQ.”

Misi :

“ Misi yang ingin dicapai adalah :

1. Menciptakan siswa yang memiliki kepribadian dan berbudi pekerti luhur berdasarkan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Menciptakan siswa yang mampu menguasai perkembangan IPTEK.
3. Menciptakan lulusan yang terampil, mandiri, berjiwa wirausaha serta berwawasan global dan berdaya saing yang siap mengisi dan atau menciptakan lapangan kerja.

Tujuan :

1. Meningkatkan kepribadian siswa berbudi pekerti luhur, Iman, Taqwa dan Berakhlak mulia;
2. Meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi;
3. Meningkatkan keterampilan dan kompetensi siswa sesuai kompetensi keahlian yang dipilihnya;
4. Meningkatkan kemandirian siswa yang memiliki jiwa wirausaha;
5. Meningkatkan kemampuan siswa untuk mengisi dan menciptakan lapangan kerja;
6. Meningkatkan wawasan dan daya saing siswa terhadap perkembangan tuntutan global;
7. Meningkatkan kamampuan siswa dalam persiapan mengikuti pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Strategi :

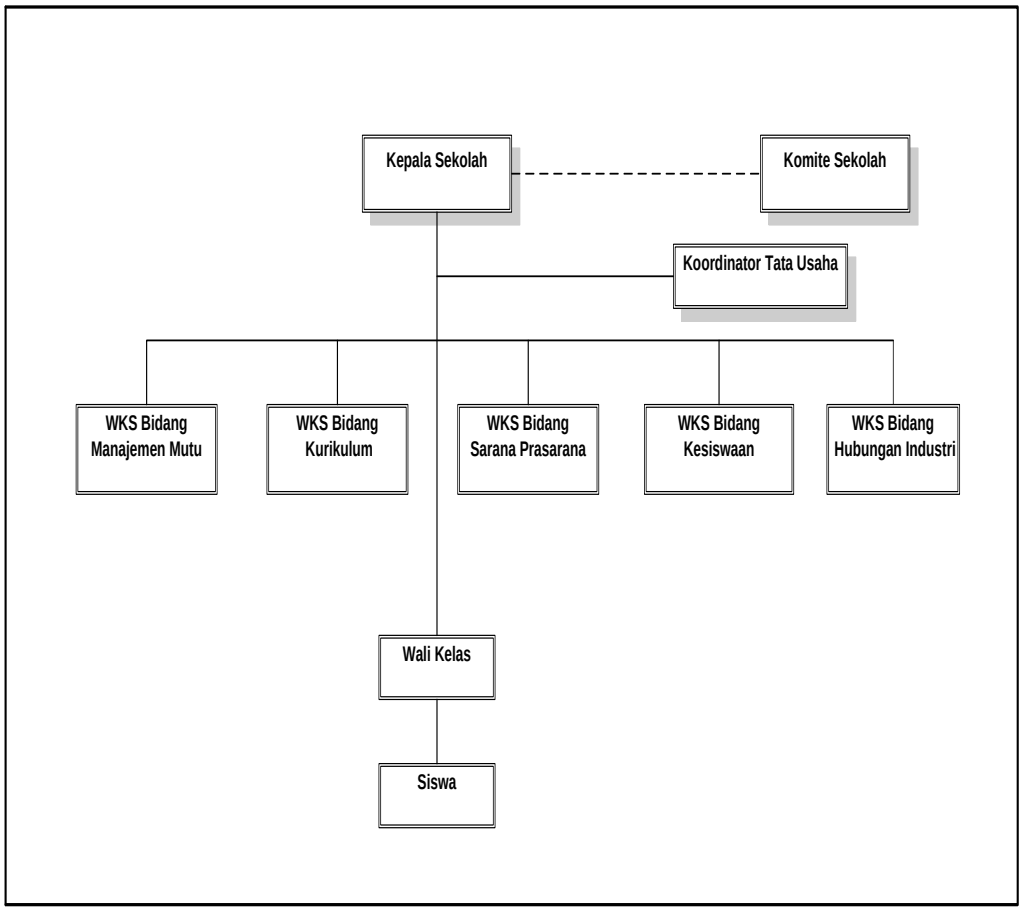
“ Belajar – Berlatih – Berkarya – Inovasi – Mandiri “

Motto :

" We Care; Ability, Reponsibility For Quality"

3.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan landasan organisasi untuk menentukan pembagian tugas, tanggung jawab dan wewenang secara jelas. Sehingga koordinasi struktur dapat dilaksanakan dengan baik guna menunjang aktifitas instansi sekolah. Dibawah ini adalah struktur organisasi yang ada pada SMK Negeri 2 Baleendah.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK Negeri 2 Baleendah

Sumber : Dokumentasi SMK Negeri 2 Baleendah

Keterangan :

Kepala Sekolah : Drs. H. Carma Rahmat, M.Pd

Wakil Kepala Sekolah

1. Bidang Manajemen Mutu : Drs. Syamsudin Hermawan, M. M.Pd
2. Bidang Kurikulum : Upie Indra Kusumah, S.Pd
3. Bidang Sarana Prasarana : Drs. Wihardi
4. Bidang Kesiswaan : Tisna Saepudin, S.Pd
5. Bidang Hubungan Industri : Dra. Lia Komalia

3.1.4. Deskripsi Tugas

1. Tugas Umum Kepala Sekolah :
   a. Mengatur Administrasi Kantor
   b. Mengatur Administrasi Kurikulum
   c. Mengatur Administrasi Kesiswaan
   d. Mengatur Administrasi Perlengkapan
   e. Mengatur Pembinaan Hubungan Industri
   f. Mengatur Administrasi Kepegawaian
   g. Mengatur Administrasi Keuangan
   h. Mengatur Administrasi Perpustakaan

2. Tugas Wakil Kepala/Pembantu Umum :
   a. Mewakili Kepala Sekolah bila berhalangan.

b. Membantu Kepala Sekolah dalam perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengawasan, penilaian, pengumpulan data, pelaporan.

c. Membantu kepala dalam mengkoordinir semua kegiatan sekolah.

3. Tugas Staf Tata Usaha :

Tata usaha sekolah dipimpin seorang Kepala Tata Usaha, mempunyai tugas melaksanakan ketatausahaan sekolah dan bertanggung jawab kepada Kepala Sekolah. Kegiatan-kegiatannya diatur tersendiri sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan/berlaku, seperti:

a. Menyusun program tata usaha sekolah

b. Menyusun program keuangan sekolah

c. Mengurus administrasi kepegawaian

d. Mengurus administrasi kesiswaan

e. Membina karier pegawai tata usaha sekolah

f. Menyusun rencana perlengkapan sekolah

g. Menyusun dan menyajikan data/statistik sekolah

h. Menyusun dan melaporkan kegiatan ketatausahaan sekolah

i. Melakukan kegiatan yang relevan dengan domlak dan juknis ketatausahaan sekolah.

4. Tugas Wali Kelas :

Bertanggung jawab terhadap pengelolaan kelas, baik teknis administratif maupun edukatif, dimana Wali Kelas membantu Kepala Sekolah dalam kegiatan-kegiatan:

a. Pengelolaan kelas yang dibimbing;

b. Penyelenggaraan administrasi kelas yang meliputi :

Denah tempat duduk siswa, papan absensi siswa, daftar pelajaran siswa, daftar tugas kebersihan kelas, buku absensi siswa, buku kegiatan belajar-mengajar (kemajuan belajar), dan tata tertib kelas :

c. Penyusunan/pembuatan statistik bulanan siswa.

d. Pengisian daftar kolektif nilai harian dan semester siswa.

e. Pembuatan catatan khusus tentang siswa.

f. Pencatatan mutasi siswa.

g. Pengisian Buku Laporan Pendidikan (Rapor), dan pembagian Rapor.

h. Melaksanakan kegiatan lain yang relevan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegiatan tertentu. Ini berarti untuk mendapatkan data yang valid dalam penelitian haruslah berlandaskan keilmuan yang rasional, empiris dan sistematis. Untuk memperoleh hal tersebut, maka dalam bab ini peneliti akan menjelaskan metode yang akan digunakan untuk memperoleh data penelitian yang valid.

3.2.1. Desain Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam skripsi ini berupa penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian terhadap masalah-masalah berupa fakta-fakta yang terjadi pada obyek yang diteliti yang bertujuan memberikan gambaran dan

mengungkapkan fakta-fakta secara detail kepada pembaca dilengkapi dengan analisis dan interpretasi data yang dikumpulkan.

Maka dari itu peneliti menggunakan metode ini sebagai suatu rancangan penelitian karena metode ini juga menggambarkan suatu keadaan dimana peristiwa dan kondisi yang diteliti itu sedang berjalan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara dan pengamatan langsung (observasi), sedangkan data sekunder yakni dokumen-dokumen yang ada di SMK Negeri 2 Baleendah dan membaca sumber yang berkaitan dengan penelitian ini untuk memperoleh dan mendukung referensi serta kajian dari hasil penelitian ini.

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi)

Data primer didapatkan dengan cara melakukan wawancara dan observasi ke lapangan. Wawancara merupakan teknik yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan pihak sekolah, serta Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala-gejala subjek yang diselidiki.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan (SMK

Negeri 2 Baleendah). Data sekunder yang diperoleh dari instansi terkait seperti struktur organisasi, uraian tugas dan fungsi dari sruktur organisasi (job description), serta data-data yang bersangkutan dengan instansi terutama dalam bahan materi ajar.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem dilakukan untuk membantu di dalam pembuatan sistem *e-learning* yang akan dilakukan oleh peneliti.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Pendekatan sistem bertujuan untuk menghasilkan sistem *e-learning* dengan memberikan gambaran secara umum kepada pemakai tentang sistem yang baru. Perancangan sistem ini meliputi diagram alir dokumen, diagram konteks dan diagram alir data. Tahap perancangan ini akan memberikan gambaran mengenai aliran informasi dan proses yang sedang berjalan dalam sistem. Perancangan sistem yang akan dibuat bertujuan untuk mendapatkan beberapa tahapan agar dalam pembuatan sistem baru dapat lebih terarah dan lebih terurut, sehingga apabila pada sistem yang telah dibuat terdapat kesalahan dapat segera ditemukan dan diperbaiki dengan mudah. Pada sistem *e-learning* yang diusulkan, pemberian materi dan tugas dapat di lakukan melalui *web*, sehingga memberikan ke efisien-an dalam belajar mengajar.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Analisis dan pengembangan sistem terdiri dari berbagai kegiatan yang dapat dikelompokan menjadi beberapa tahapan yang membantu kita dalam mengembangkan sebuah sistem.

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *Prototype,* adalah suatu model dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (*user*). Dari pengertian metode *prototype* diatas penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype,* yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh *user* sebagai pemakai, penulis menginginkan perancangan sistem yang dihasilkan kemudian dipresentasikan kepada *user* dan *user* diberikan kesempatan untuk diberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diharapkan.

Metode *prototype* dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan *prototype* yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat diterima dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem.

Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototype*, langkah-langkahnya, antara lain :

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (*users*) dan pengembang sistem bertemu. *Users* menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2. Pembuatan *Prototype*

   Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat *prototype*. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan *coding* yaitu menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh *Users.*

3. Pengujian *Prototype*

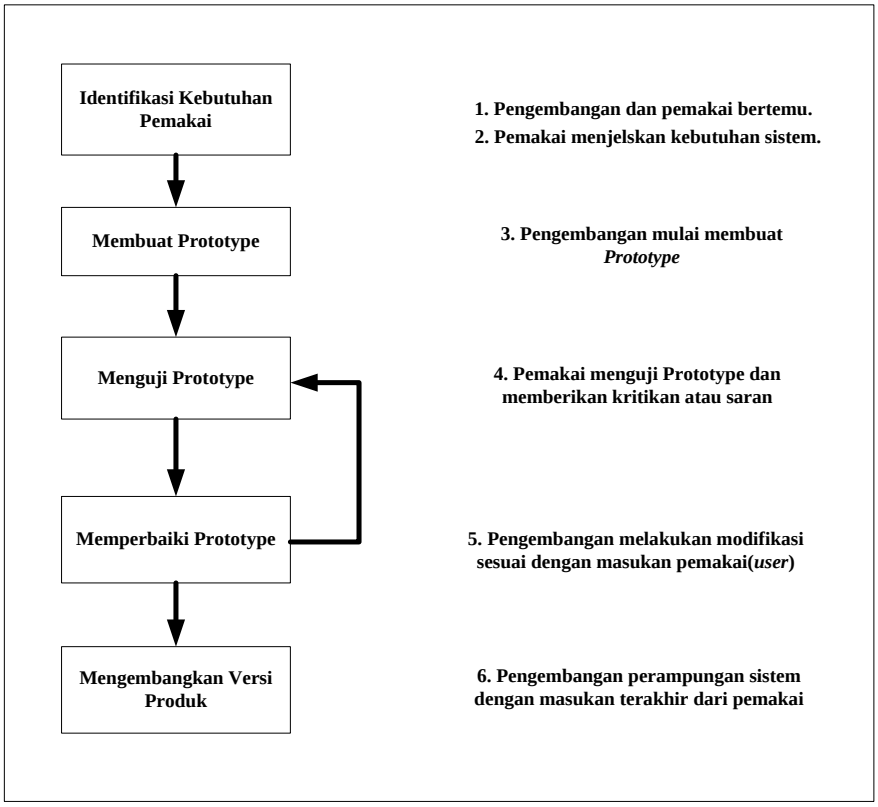
   Setelah tahap pembuatan prototype selesai, kemudian pengembang sistem dan *Users* melakukan pengujian perangkat lunak agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *users* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Perbaikan *Prototype*

   Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

5. Mengembangkan Versi Produksi

   Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaikan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.



Gambar 3.2. Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

Sumber : *Abdul Kadir(2003:89)*

Adapun penjelasan kelebihan dan kelemahan dari Metode *Prototype*, diantaranya sebagai berikut :

1. Kelebihan dari Metode *Prototype*, diantaranya :
   a. Pendefinisian kebutuhan pemakai lebih baik karena keterlibatan pemakai yang lebih intensif.
   b. Meningkatkan kepuasan pemakai dan mengurangi resiko pemakai tidak menggunakan sistem mengingat keterlibatan mereka yang sangat tinggi sehingga sistem memenuhi kebutuhan mereka dengan lebih baik.
   c. Mempersingkat waktu pengembangan.

d. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera terdeteksi oleh pemakai.
e. Pemakai mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan perubahan.
f. Menghemat biaya.

2. Kelemahan dari Metode Prototype, diantaranya :
   a. *Prototype* hanya bisa berhasil jika pemakai bersungguh-sungguh dalam menyediakan waktu dan pikiran untuk menggarap *prototype*.
   b. Kemungkinan dokumentasi terabaikan karena pengembang lebih berkosentrasi pada pengujian dan pembuatan *prototype*.
   c. Mengingat target waktu yang pendek, ada kemungkinan sistem yang dibuat tidak lengkap dan bahkan sistem kurang teruji.
   d. Jika terlalu banyak proses perulangan dalam membuat *prototype* ada kemungkinan pemakai terjadi jenuh dan memberikan reaksi yang negatif.
   e. Apabila tidak terkelola dengan baik, *prototype* menjadi tak pernah berakhir. Hal ini disebabkan permintaan terhadap perubahan terlalu mudah untuk dipenuhi.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Merupakan suatu alat yang membantu pada saat analisis sistem basis data dengan alir dokumen yang dapat dilihat secara jelas tentang sistem keseluruhan.

1. *Flow Map*

Flowmap merupakan bentuk alir keseluruhan yang menggunakan relasi dan entitas suatu sistem basis data dengan alir dokumen yang dapat dilihat secara jelas tentang sistem keseluruhan. Fungsi dari *Flowmap* adalah menggambarkan apa yang tidak dapat digambarkan oleh Diagram Aliran Data (DAD). Maka prosedur sirkulasi yang ada di mulai dari awal guru membuat modul dan tugas untuk siswa, kemudian siswa mengunduh nya, dan meng\upload tugas. Pada alur sistem informasi yang diusulkan, sama halnya dengan alur sistem yang sedang berjalan. Adapun perbedaan dari sistem yang diusulkan adalah kurangnya waktu untuk memberikan materi dan tugas kepada siswa dapat dengan mudah di atasi dengan sistem *e-learning*. Bentuk dari perancangan Flowmap yang diusulkan dapat terlihat jelas.

2. *Diagram Konteks*

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari satu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks ini menggambarkan entitas yang saling berhubungan, entitas yang berhubungan ini adalah entitas internal yaitu pegawai di SMK Negeri 2 Baleendah.

3. *Data Flow Diagram*

Penggambaran dalam diagram ini menekankan pada kerja atau proses apa saja yang terjadi dalam sistem *e-learning* secara mendetail serta menjelaskan *input* dan *output* dari suatu proses penggambaran sistem *e-learning*.

4. Kamus Data

Kamus data berfungsi membantu pelaku sistem untuk mengerti aplikasi secara detail dan mengorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem sehingga pemakai dan penganalisis sistem mempunyai dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan, dan proses yang ada pada sistem. Kamus data digunakan untuk menjelaskan atau menguraikan arti aliran data dan penyimpanan data dalam DFD. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang ada dalam Data Flow Diagram.

5. Perancangan Basis Data

Kemampuan untuk mengatur atau mengolah sejumlah data dan kecepatan untuk mencari informasi yang relevan adalah aset yang sangat penting bagi suatu organisasi. Untuk mendapatkan himpunan data yang besar dan kompleks harus memiliki alat bantu (*tools*) yang akan menyederhanakan tugas manajemen data dan menambah informasi yang berguna secara tepat waktu. Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari file yang saling berkaitan dengan yang lainnya.

a. Normalisasi

Normalisasi merupakan proses pengelompokkan data elemen menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasinya. Pada proses normalisasi selalu diuji pada beberapa kondisi, apakah ada kesulitan pada saat menambah, menghapus, mengubah pada suatu basis data *(database)*. Bila ada kesulitan

pada pengujian tersebut dipecahkan pada beberapa tabel lagi dengan kata lain perancangan belumlah mendapat basis data yang optimal.

b. Tabel Relasi

Tabel relasi menggambarkan hubungan antara tabel-tabel yang ada pada suatu sistem pengolahan data. Model basis data relation sering disebut sebagai model relation menunjukan suatu cara mekanisme yang digunakan untuk mengelola atau mengorganisasi data.

3.2.4. Pengujian Software

Dalam kasus ini penulis menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *black box* merupakan metode perancang data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang,

b. Kesalahan interface,

c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database *eksternal*,

d. Kesalahan kinerja,

e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

3.3 Analisis sistem yang sedang berjalan

Analisis sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses-proses dan pelaku proses dalam sistem kegiatan belajar mengajar yang kini sedang dijalankan di SMK Negeri 2 Baleendah. Selain itu juga pada analisis ini akan mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta kebutuhan apa saja yang diharapkan dari sistem yang berjalan sehingga dapat dilakukan perbaikan-perbaikan untuk sistem tersebut.

Pada sistem yang sedang berjalan di SMK Negeri 2 Baleendah, sistem pembelajaran yang sedang berjalan, yakni Guru dan murid harus bertatap muka secara langsung dan ada di dalam suatu ruangan kelas tertentu, dan terbatasnya waktu belajar mengajar di kelas, sehingga pemberian materi yang membutuhkan pembahasan dalam waktu yang lama harus dijelaskan dalam waktu yang singkat. Selain itu kurangnya sarana pendukung bagi siswa dan guru untuk berdiskusi diluar jam sekolah.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisis dokumen dimaksudkan untuk menganalisa dokumen yang digunakan oleh sekolah terkait dengan aktifitas pembelajaran. Adapun dokumen-dokumen yang digunakan dalam proses pembelajaran yang sedang berjalan pada SMK Negeri 2 Baleendah yaitu:

1. Nama Dokumen : Data Guru

Fungsi : Untuk mencatat data guru

Atribut : nip, nama, jk, jbtan, tmpt_lahir, tgl_lahir, almt, tlp.

2. Nama Dokumen : Data Siswa

Fungsi : Untuk mencatat data siswa

Atribut : nis, nama, jk, tmpt_lahir, tgl_lahir, almt, email, tlp.

3. Nama Dokumen : Data Kelas

Fungsi : Untuk mencatat data Kelas

Atribut : kd_kls, nama_kls, kls

4. Nama Dokumen : Data Mata Pelajaran

Fungsi : Untuk mencatat data Mata Pelajaran

Atribut : nama_matpel, jnis_matpel.

5. Nama Dokumen : Data Mengajar

Fungsi : Untuk mencatat Data Mengajar

Atribut : kd_mengajar, nama_guru, nama_matpel

6. Nama Dokumen : Data Modul

Fungsi : Untuk mencatat Data Modul/ Materi Ajar

Atribut : jdul_materi, deskripsi

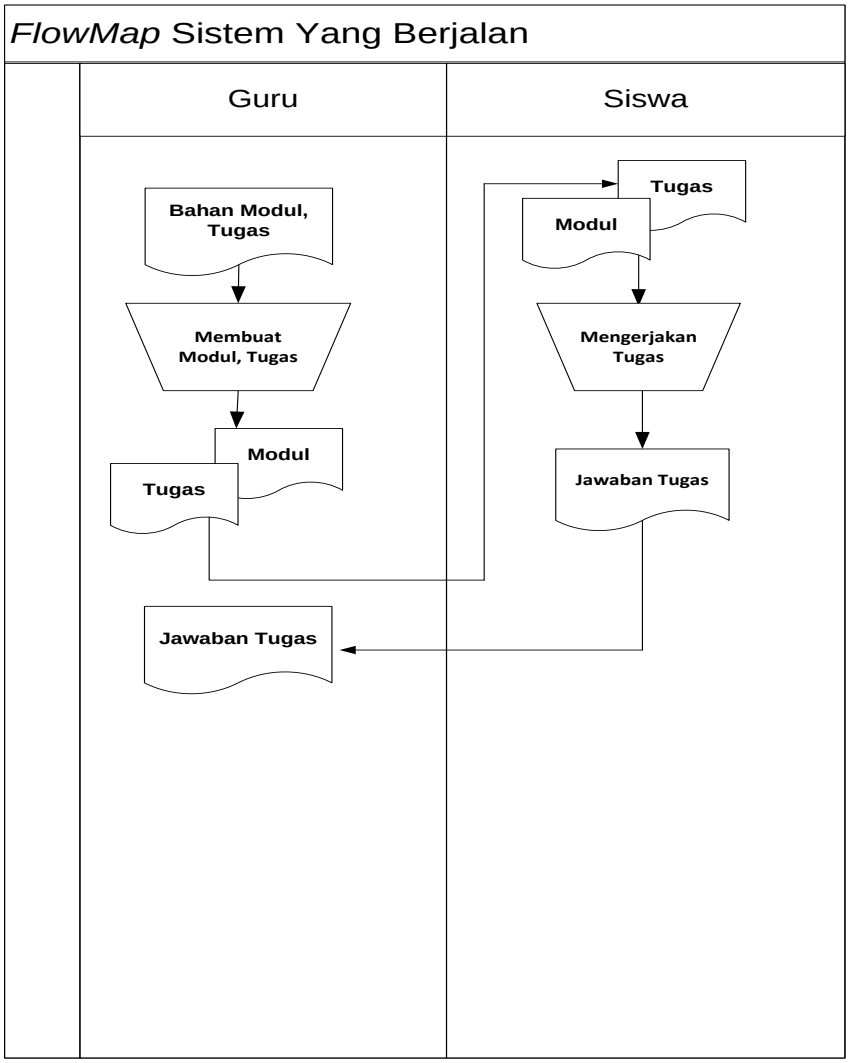
3.3.2. Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Analisis difokuskan pada sistem pembelajaran yang terdapat di SMK Negeri 2 Baleendah. Berdasarkan metode analisis yang digunakan, maka berikut merupakan gambaran sistem yang sedang berjalan pada sistem pembelajaran di SMK Negeri 2 Baleendah.

1. Guru membuat modul materi pelajaran dan soal tugas untuk diberikan kepada siswa.
2. Siswa menerima dan mempelajari modul serta mengerjakan soal tugas yang diberikan oleh guru.
3. Soal yang telah dikerjakan oleh siswa kemudian dikembalikan kepada guru.
4. Guru menerima jawaban soal siswa. .

3.3.2.1 *Flowmap*

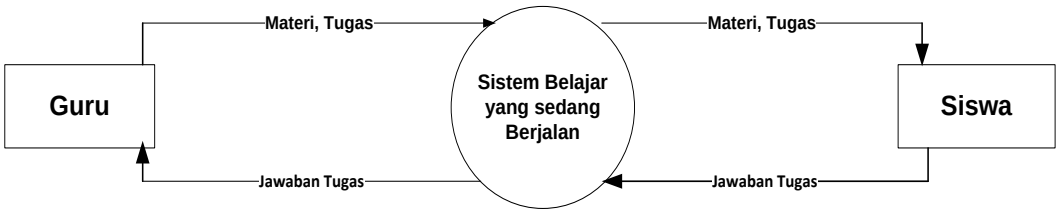
Berikut ini adalah *Flowmap* sistem pembelajaran yang sedang berjalan pada SMK Negeri 2 Baleendah.



Gambar 3.3 *Flowmap* kegiatan sistem belajar
Yang Berjalan Pada SMK Negeri 2 Baleendah

3.3.2.2 *Diagram Konteks*

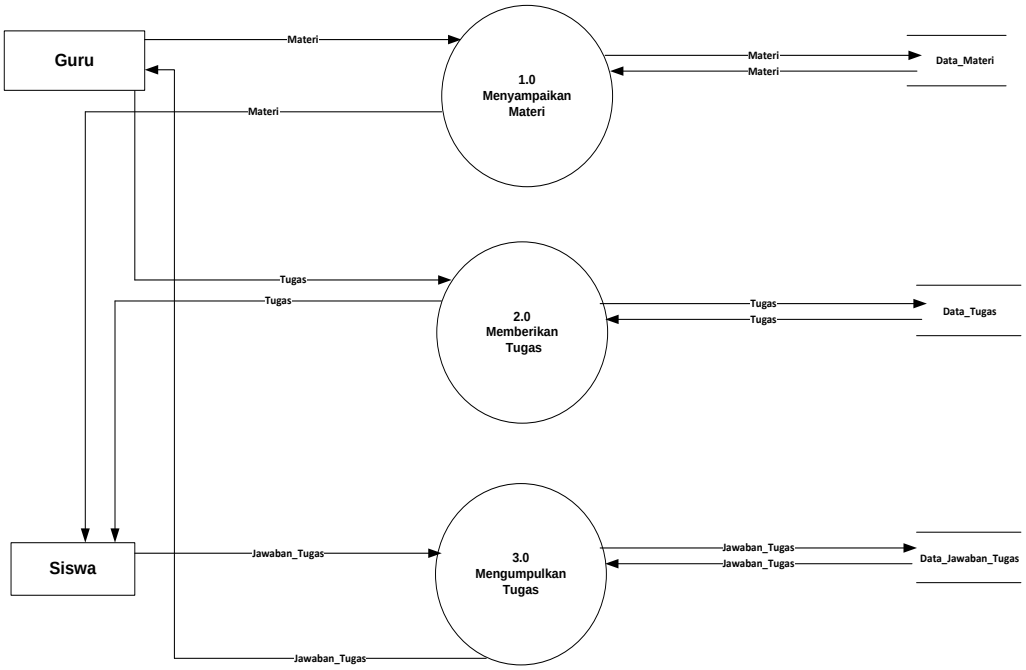
Diagram konteks menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luar. Berikut Ini merupakan diagram konteks analisis sistem :



Gambar 3.4 *Diagram konteks* sistem belajar yang sedang berjalan pada SMK Negeri 2 Baleendah

3.3.2.3. *Data Flow Diagram Level* 1

Berikut *Data Flow Diagram Level* 1 yang menggambarkan sistem pembelajaran yang sedang berjalan di SMK Negeri 2 Baleendah.



Gambar 3.5 *Data Flow Diagram Level* 1 yang sedang berjalan pada SMK Negeri 2 Baleendah

3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Setelah melakukan analisis terhadap sistem pembelajaran yang sedang berjalan di SMK Negeri 2 Baleendah, terdapat beberapa permasalahan baik itu secara langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi kinerja terhadap sistem yang ada di antaranya sebagai berikut :

Tabel 3.1 Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Solusi
1.	Metode pembelajaran yang berlangsung yaitu, dalam proses belajar mengajar guru dan siswa harus bertatap muka secara langsung di dalam ruangan kelas.	Membangun aplikasi belajar mengajar secara *online* sebagai media penunjang kegiatan belajar mengajar.
2.	Pemberian materi yang membutuhkan pembahasan dalam waktu lama harus dijelaskan dalam waktu yang singkat.	Membangun sistem terkomputerisasi memanfaatkan teknologi internet yang dapat memfasilitasi guru untuk memberikan berkas materi belajar dan soal-soal latihan kepada siswa, dengan menggunakan sistem unggah (*upload*) dan unduh (*download*).
3.	Kurangnya sarana pendukung bagi siswa dan guru untuk berdiskusi diluar jam sekolah.	Dengan adanya sistem yang diusulkan, diharapkan metode pembelajaran akan lebih *interaktif*

		antara guru dan siswa dapat saling berdiskusi secara *online* tanpa ada batasan waktu.