BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar dalam hal ini penyampaian bahan ajar yang hanya mengandalkan tatap muka di kelas secara langsung dianggap kurang optimal karena terbatasnya ruang dan waktu, kesulitan penyampaian bahan ajar jika guru berhalangan hadir, keterbatasan waktu untuk diskusi antara guru dan siswa,kesulitan guru dalam memberikan tugas tambahan di luar kelas dan pengumuman, serta adanya kesulitan guru memonitoring nilai siswa dan kesulitan kepala sekolah untuk memonitoring keaktifan guru dalam memberikan bahan ajar kepada siswa.

Masalah yang di hadapi adalah tidak adanya sebuah media pembelajaran lain yang mampu untuk melakukan sebuah proses belajar mengajar yg mirip dengan proses belajar di kelas yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja, sehingga proses belajar mengajar dan belajar hanya di lakukan di kelas.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dibangunlah ALAT BANTU PEMBELAJARAN BERBASIS WEBsebagai sarana untuk menunjang proses belajar mengajar di SMA N 14 BANDUNG.

1.2. Identifkasi dan Rumusan Masalah

Untuk mendapatkan identifikasi dan rumusan masalah penulis melakukan penelitian ke Bagian KURIKULUM SMA N 14 Bandung , sehingga dapat menyimpulkan identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan di atas maka penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar antar guru dan siswa terbatas hanya pada jam normal sekolah sehingga di luar jam sekolah siswa jarang berkomunikasi dengan guru.
2. Tidak adanya sarana pertukaran informasi tambahan yang menunjang proses belajar mengajar antara guru dan siswa diluar jam belajar mengajar di sekolah.
3. Suasana belajar di kelas yang monoton dan membosankan yang menyebabkan kurang terserapnya materi yang di sampaikan oleh guru.
4. Kurangnya interaksi antara siswa dan guru di luar jam sekolah.

1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka, rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi tersebut adalah :

1. Bagaimana proses belajar mengajar yang sedang berjalan dilakukan ?.
2. Bagaimana Membuat system yang mampu untuk menjembatani komunikasi antara guru dan murid seputar materi pelajaran sehingga terjadi interaksi antar guru dan siswa di luar kelas ?.
3. Bagaimana membuat sebuah system aplikasi yang memungkinkan dapat memonitoring bahan ajar yg diberikan oleh guru kepada siswa ?
4. Bagaimana membuat sebuah system aplikasi yang memungkinkan untuk dapat dilakukannya monitoring nilai siswa ?
5. Bagaimana membuat system aplikasi yg mampu untuk dapat melakukan monitoring oleh kepala sekolah terhadap guru ?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud dari pembuatan system ini adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi mata pelajaran kepada siswa yang tidak hanya di lakukan di dalam kelas tetapi dapat juga di lakukan di luar kelas dan dengan waktu kapan saja sehingga waktu belajar tidak hanya ketika jam sekolah normal berlangsung, sehingga waktu belajar semakin bertambah dan di harapkan siswa juga mampu menyerap materi mata pelajaran dengan baik.

1.3.2. Tujuan penelitian

Adapun tujuan pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses belajar dan mengajar di lakukan di dalam kelas.
2. Untuk merancang sebuah system aplikasi yang mampu menjembatani guru dan siswa untuk saling berkomunikasi seputar mata pelajaran yang ada di sekolah.
3. Untuk merancang sebuah system yang memungkinkan untuk melakukan monitoring bahan ajar yang di berikan oleh guru
4. Untuk merancang sebuah system yang mampu untuk memonitoring nilai dari siswa untuk memudahkan guru mengetahui perkembangan siswa.

5. Untuk merancang system yang mampu untuk dapat dilakukannya monitoring oleh kepala sekolah terhadap keaktifan guru dalam menyampaikan materi.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan penelitian adalah siswa dan guru mendapatkan kemudahan dan sarana proses belajar dan mengajar di luar sekolah.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang didapat adalah penulis mendapat wawasan lebih tentang bagaimana membuat sebuha sistem yang mampu untuk melaukan pertukaran pengetahuan.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan system ini adalah:

1. Data yang diolah dalam sistem yang dibangun adalah data guru, data siswa, data pembelajaran dan data forum.
2. Mata pelajaran yang diambil hanya mata pelajaran yang di-UAN-kan saja untuk jurusan IPA dan IPS. Diantaranya Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Kimia, Fisika, Biologi untuk jurusan IPA, dan Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Akuntansi, Ekonomi, dan Sosiologi untuk jurusan IPS.

3. Proses pengelolaan yang ada pada aplikasi ALAT BANTU PEMBELAJARAN BERBASIS WEB ini adalah proses penyampaian materi, proses pemberian tugas, dan proses pemberian nilai tugas siswa.
4. Keluaran (output) yang dihasilkan aplikasi ALAT BANTU PEMBELAJARAN BERBASIS WEB ini adalah informasi materi dan tugas pelajaran, , informasi guru, informasi siswa.
5. Aplikasi ALAT BANTU PEMBELAJARAN BERBASIS WEBini dibangun berbasiskan web.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian yang akan dibahas oleh penulis dalam membuat perancangan sistem informasi adalah sebagai berikut :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti mengambil tempat di SMA NEGERI 14 BANDUNG . jln. Yudha wastu pramuka

1.6.2 Waktu Penelitian

Lamanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada jadwal penelitian terdapat pada tabel 1.1.

TABEL1.1 waktu pelaksanaan penelitian

NO	KEGIATAN	WAKTU																			
		april 2013				mei 2013				juni 2013				september 2013				oktober 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data																				

	a. Observasi																		
	b. Wawancara																		
	c. Studi Pustaka																		
2	Analisis Kebutuhan Sistem																		
3	Perancangan Sistem																		
	a. Perancangan Prosedur																		
	b. Perancangan Flowmap																		
	c. Perancangan DFD																		
	d. Perancangan Kamus Data																		
4	Pembuatan Perangkat Lunak																		
	a. Struktur Program																		
	b. Struktur Menu																		
	c. Pengkodean																		
5	Pengujian Perangkat Lunak																		