BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber- sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri, beberapa bagian unsur ini mendapatkan sentuhan media teknologi informasi, sehingga mencetuskan lahirnya ide tentang e-learning.

Kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakan lagi. Konsep yang dikenal sebagai e-Learning ini membawa pengaruh terjadinya proses trans*form*asi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep e-Learning sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi e-Learning di lembaga pendidikan.

Skenario mengajar dan belajar perlu disiapkan secara matang dalam sebuah kurikulum pembelajaran yang memang dirancang berbasis internet. Mengimplementasikan pembelajaran berbasis internet bukan berarti sekedar meletakkan materi ajar pada web. Selain materi ajar, skenario pembelajaran perlu disiapkan dengan matang untuk mengundang keterlibatan peserta didik secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka

Sebagai salah satu sekolah dengan jenjang tertinggi di Indonesia yang sudah berdiri sejak tahun 1995 dan berlokasi di Bandung, Sekolah Tinggi Desain Indonesia berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama di Desain Interior, Desain Komunikasi Visual dan Desain Komunikasi Fashion. Selama ini semua proses pembelajaran di Sekolah Tinggi Desain Indonesia hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara mahasiswa dengan dosen di dalam kelas. Jika pertemuan antara mahasiswa dengan dosen tidak terjadi dan banyak mahasiswa yang tidak aktif dalam pembelajaran dan perkuliahan maka tingkat pengetahuan mahasiswa kurang maksimal, walaupun adanya pergantian kelas atau pergantian pertemuan dosen terkadang dihadapi dengan keterbatasan ruang yang ada mengingat jadwal sudah di tentukan. terutama di Sekolah Tinggi Desain Indonesia lebih banyak memberikan materi berupa gambaran – gambaran rancang atau desain dan apabila materi atau tugas yang tidak tersampaikan di kelas dosen sering kali mendapat kesulitan dikarnakan harus membutuhkan adanya perwakilan kelas atau ketua kelas yang terkadang memiliki kesibukan tersendiri di sisi lain mahasiswa pun begitu lebih banyak bergantung dan menunggu kepada perwakilan atau ketua kelas terhadap materi dan tugas yang diberikan oleh dosen

di tambah lagi dengan tingkat kesadaran mahasiswa untuk berbagi materi pembelajaran dan perkuliahan antar mahasiswa masih kurang,

Pemaparan diatas bisa menjadi kelemahan internal Sekolah Tinggi Desain Indonesia menyangkut pengelolaan komunikasi dan informasi akademik antara dosen dan mahasiswa dikarenakan jumlah dosen dengan jumlah mahasiswa tidak proporsional, mahasiswa yang sangat banyak tidak mungkin dengan baik karena keterbatasan jumlah dosen, ruang, dan waktu. Peluang untuk menanggulangi sebagaimana dipaparkan di atas sangat realistis dan terbuka mengingat fasilitas pendukung untuk itu sudah ada tersedia, adanya server jaringan, *hotspot* serta peningkatan *fiber optic* untuk koneksi internet di beberapa gedung, dan juga mengingat infrastruktur teknologi di jaman sekarang ini yang memungkinkan mengakses internet di manapun.

Hal tersebut juga merupakan alasan dilakukannya pembuatan sistem ini sebagai media berbagi materi pembelajaran dan perkuliahan.secara otomatis proses pembelajaran pun tidak akan dilaksanakan, dan juga dalam pengumpulan tugas terkadang kurang teroganisir terutama Sekolah Tinggi Desain Indonesia belum mempunyai suatu sarana untuk mengelola dan memudahkan dalam penyebaran informasi dan ilmu pengetahuan yang terpusat atau *repository* terpusat , Sekolah Tinggi Desain Indonesia masih menggunakan e-mail dalam penyebaran serta membagi materi dan biasanya dilakukan secara manual menggunakan media transfer flashdisk dan sejenisnya menyebabkan banyak kendala dalam proses perkuliahan. Kemudian menurut hasil survey dari wawancara yang di berikan kepada beberapa mahasiswa dari berbagai jurusan yang ada di Sekolah Tinggi

Desain Indonesia ini dapat disimpulkan bahwa media internet sudah bukan menjadi barang yang mewah lagi dan menunjukan bahwa internet merupakan media yang sangat penting terutama untuk pembelajaran *e-learning* dan dari hasil ini ada keinginan kuat dari pengguna internet dengan mengakses internet setiap hari, yang paling penting adalah sebagian besar lebih responden menjawab setuju dengan diadakannya kuliah tambahan melalui dunia maya atau secara online.

Berdasarkan situasi yang telah di paparkan di atas tersebut, maka penulis membuat suatu e-Learning yang di sebut Kuliah Online berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pendidikan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan terhadap mahasiswa yang memiliki tempat khusus sehingga lebih terorganisir. Dan penulis menetapkan judul berupa **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERKULIAHAN ONLINE PADA SEKOLAH TINGGI DESAIN INDONESIA (STDI) BERBASIS WEB".**

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

1. Keterbatasannya waktu, tenaga dosen, serta ruangan yang ada untuk melakukan proses perkuliahan di luar jadwal yang sudah di tentukan dan juga keterbatasan waktu dan tenaga bagi ketua kelas yang selalu diandal kan untuk menyebarkan materi tambahan serta tugas dan informasi yang di berikan oleh dosen.
2. Dikarenakan belum adanya pengelolaan terkomputerisasi terpusat atau repository terpusat yang dapat membantu proses perkuliahan. pengelolaan

waktu menjadi kurang maksimal dan kapasitas dosen untuk memberikan materi perkuliahan kepada mahasiswa yang berjumlah banyak serta terkendala frekuensi tatap muka.

3. Belum optimalnya pendayagunaan atau pemamfaatan teknologi pendukung yang ada secara terencana dan belum terlalu tumbuh berkembang budaya *paperless* pada materi-materi perkuliahan.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem informasi perkuliahan yang sedang berjalan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi perkuliahan online sebagai sarana penunjang sistem informasi perkuliahan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi perkuliahan online sebagai sarana penunjang sistem informasi perkuliahan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi perkuliahan online sebagai sarana penunjang sistem informasi perkuliahan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk menganalisa Dan merancang sebuah solusi pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia Bandung agar

lebih bisa memaksimal kan proses perkuliahan atau bimbingan belajar antara dosen dengan mahasiswa.

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dalam melakukan penelitian ini agar bisa memberikan sebuah solusi terhadapat masalah yang ada yang tentu tanpa mengurang-ngurangi dari proses perkuliahan yang sudah di perkuliahan tersebut sehingga sistem informasi yang di rancang ini berguna dan adapun tujuan lain dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi perkuliahan yang sedang berjalan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia.
2. Untuk membuatrancangan sistem informasi perkuliahan online sebagai sarana penunjang sistem informasi perkuliahan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia.
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi perkuliahan online sebagai sarana penunjang sistem informasi perkuliahan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia.
4. Untuk melakukan implmentasi sistem informasi perkuliahan online sebagai sarana penunjang sistem informasi perkuliahan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dirancangnya Sistem Informasi ini diharapkan bisa mempermudah instansi-instansi terkait dengan perusahaan terutama Sekolah Tinggi Desain Indonesia ini

untuk menyalurkan informasi dan juga meningkatkan efektifitas dan efisiensi perkuliahan serta pekerjaan yang lebih baik. Dan juga dapat memperluas daya jangkau proses perkuliahan, mempermudah dosen memberikan berkas kepada mahasiswa dan juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penyampaian informasi perkuliahan menggunakan perangkat teknologi informasi dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada secara terencana serta diharapkan pula meminimalisir penggunaan kertas *(paperless)* pada kegiatan perkuliahan sehingga menciptakan suatu konsep perkuliahan elektronik atau digitalisasi pembelajaran dalam konten *e-learning*.

1.4.2. Kegunaan Akademis

- Bagi Pengembang Ilmu

  Adanya penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan terutama di bidang teknologi untuk kedepannya di harapkan dapat memicu untuk berkembangan system informasi dan teknologi di bidang pendidikan yang lebih luas serta adanya beragam fitur-fitur baru di setiap sistem informasi yang di bangun.

- Bagi Penulis

  Bagi penulis adanya penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta dapat lebih memantapkan penguasaan fungsi serta kegunaan keilmuan program perkuliahan Sistem Informasi sehingga dapat mengembangkan dan meneruskan system-sistem informasi yang ada.

1.5. Batasan Masalah

Dalam menulis skripsi ini penulis memberikan batasan masalah agar dalam penjelasannya nanti akan lebih mudah, terarah dan sesuai dengan yang diharapkan serta terorganisasi dengan baik. Penulis melakukan penelitian ini hanya di batasi pada masalah:

1. Sistem kuliah Online ini hanya merupakan alat bantu perkuliahan, bukan pengganti kuliah.
2. Kuliah Online berbasis web ini hanya digunakan untuk kepentingan antara dosen dengan mahasiswa, serta baak.
3. Dosen dan mahasiswa yang berstatus non aktif tidak dapat menggunakan sistem informasi perkuliahan online.
4. Dosen yang tidak terdaftar di Kuliah Online ini tidak dapat melakukan presensi kehadiran.
5. Mahasiswa yang tidak terdaftar di Kuliah Online ini tidak akan tercantum di presensi kehadiran.
6. Fasilitas yang diberikan Kuliah Online ini hanya meliputi presensi kehadiran, *download upload* materi pelajaran, tugas, kuis, ujian online, forum atau sesi tanya jawab.

1.6. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Tinggi Desain Indonesia (STDI) di Jl. Wastukencana No 52 Bandung 40116. Penelitian dilakukan selama 4 bulan dari bulan Maret Hingga bulan juni 2016.

1.6.1. Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

no	Kegiatan	2016															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Pengumpulan data**																
	a. Observasi			■													
	b. Wawancara				■												
2	**Analisis Sistem**																
	a. Analisis dokumen					■	■										
	b. Analisis kebutuhan sistem						■	■	■								
3	**Pengambilan dokumen yang di butuhkan**																
	a. Perancangan protptype								■	■							
	b. Coding									■	■	■	■	■			
4	**Penerapan prototype**																
	a. Implementasi														■	■	
	b. Testing																■

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini, penulis akan memberikan gambaran secara garis besar mengenai pembahasan isi laporan ini. Sistematika penulisan skripsi ini akan dibagi menjadi lima bab yang diuraikan sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini memjelaskan latar belakang penulisan, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori penunjang yang digunakan dalam penulisan skripsi. Jurnal-jurnal dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan untuk dijadikan referensi.

BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas permasalahan mengenai sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi perusahaan, wewenang dan tanggung jawab dari setiap karyawan perusahaan, metode penelitian, analisis sistem yang berjalan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis dalam bab ini membahas rancangan prosedur yang berjalan serta perancangan tampilan, basis data, diagram aliran data yang terdiri dari diagram *use case*, scenario *use case*, diagram *activity*, diagram *sequence* perancangan basis data, rancangan program, dan rencana implementasi dari perancangan yang diusulkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan tentang hasil analisis dan perancangan sistem informasi pada Sekolah Tinggi Desain Indonesia serta memberikan saran-saran mengenai hal-hal yang dibutuhkan agar dapat mempermudah dalam mengolah data dan yang mungkin bermanfaat dan bersifat membangun bagi organisasi untuk masa yang akan datang.