BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebelum menyampaikan materi pembelajaran, pengajar biasanya menyusun rencana pembelajaran dalam suatu *note* atau catatan. Catatan tersebut mencakup tentang bagaimana penerapan metode atau strategi pembelajaran yang sesuai dengan situasi, kondisi dan permasalahan yang dihadapi. Catatan-catatan tersebut sangatlah penting bagi setiap pengajar karena dengan catatan tersebut pengajar dapat berbagi pemahaman dengan pengajar lainnya untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Belum adanya media atau sarana yang dapat membantu permasalahan pada pembelajaran yang spesifik untuk mengorganisir catatan-catatan tersebut, kreativitas pengajar dalam merencanakan materi dipengaruhi oleh kapasitas ilmunya dalam memahami dan mendalami materi pembelajaran. Pemahaman tersebut mempengaruhi penyampaian materi terhadap peserta didik sehingga sering kali ditemukan perbedaan materi yang diberikan pada peserta didik. Hal ini mempengaruhi peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran sehingga kegiatan berbagi materi antar pengajar sangat diperlukan. Namun karena pencatatan secara konvensional membuat pengajar harus meluangkan waktunya untuk bertatapan secara langsung untuk berbagi materi dari pengajar lainnya..

Selain dengan menggunakan catatan, pengajar dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan menulisnya dalam sebuah aplikasi pengolahan kata.

Melalui aplikasi pengolahan kata yang sudah disediakan oleh developer *Microsoft* yaitu *Microsoft Office* yang di dalam *Microsoft Office* terdapat software yang membantu dalam pencatatan seperti: *Microsoft Word* yang dapat membuat tugas pengajar membuat catatan-catatan yang berhubungan dengan materi pembelajaran dan membagikannya lewat surat elektronik atau yang biasa disebut sebagai *email*. Namun masih ditemukan permasalahan dalam pengelolaan datanya karena data yang tersimpan belum terpusat menyebabkan data dapat dimanipulasi oleh pengajar lainnya karena belum adanya suatu sistem yang dapat membuktikan bahwa data tersebut milik si pengajar.

Perkembangan teknologi pada telepon selular sekarang sudah berkembang dengan didukung oleh sistem operasi Android. Android adalah sistem operasi untuk telepon selular yang berbasis Linux yang bersifat Open Source yang memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon selular agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman serta memungkinkan penggunaan telepon selular untuk membuat aplikasi.

Untuk itu penulis mencoba membuat sebuah aplikasi sebagai sarana atau media repositori berbasis sistem operasi android sehingga catatan-catatan materi pembelajaran dapat terorganisir dengan baik serta dapat bisa diakses kapan pun dan di mana pun. Oleh karena permasalahan dan pemaparan di atas, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat menangani hal tersebut. Sehingga penelitian ini diarahkah pada pembuatan "**Aplikasi *Lesson Note* Berbasis *Mobile***".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran masih menggunakan kertas.
2. Kesulitan untuk berbagi materi pembelajaran.
3. Keterbatasan media/perangkat sistem yang memfasilitasi pengajar dalam mencari informasi mengenai materi pembelajaran.

.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang Sistem Informasi untuk menyimpan catatan pembelajaran.
2. Bagaimana membangun suatu sistem yang dapat menjadi wadah bagi para pengajar untuk berbagi materi pembelajaran.

3. Bagaimana suatu sistem dapat memfasilitasi pengajar dalam mencari informasi mengenai materi pembelajaran.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi berbasis mobile yang dapat memfasilitasi Guru dan Pemerhati Pendidikan yang menggunakan teori atau aktivitas *Lesson Study* memperoleh data yang akurat cepat dan objektif.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Untuk memperoleh analisis dan rancangan Sistem Informasi untuk menyimpan catatan pembelajaran.
2. Untuk memperoleh suatu sistem yang dapat menjadi wadah bagi para pengajar untuk berbagi materi pembelajaran.
3. Untuk memperoleh suatu sistem yang dapat memfasilitasi pengajar dalam mencari informasi mengenai materi pembelajaran

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Untuk menjadikan acuan aplikasi *Lesson Note* yang berbasis *mobile,* khususnya meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan Penelitian ini dalam bidang Pengembangan Ilmu adalah dapat mengimplementasikan ilmu dalam bidang Teknologi dan Informasi untuk berkontribusi dalam mencerdaskan anak bangsa.

2. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai indikator untuk mengambangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, sehingga meningkatkan kemampuan dan sebagai bahan evaluasi kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.

3. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti bahas terutama di bidang pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Dalam suatu penelitian, agar masalah lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, maka diperlukan suatu batasan. Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Adanya seorang moderator yang memantau kinerja pengajar dalam merancang materi.

2. Implementasi yang digunakan adalah berbasis Sistem Operasi *android* dan terhubung dengan internet.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan secara langsung kepada instansi yang bersangkutan yaitu Asosiasi Listen Study Indonesia di kota Bandung tepatnya di Jl. Setiabudi No. 229.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian yaitu kurang lebih selama 4 bulan. Terhitung dari tanggal 1 April 2017 sampai dengan akhir Juli 2017.

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Tahun 2017															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Mendengarkan Kebutuhan																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
2.	Membangun dan Memperbaiki *Prototype*																
	a. Analisis Sistem																
	b. Desain Sistem																
3.	Pengujian *Prototype*																
	a. Mengujian *Prototype*																
	b. Hasil Uji *Prototype*																

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu, definisi-definisi, definisi judul, dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem dan user diantaranya yaitu:

analisis masalah, analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis basis data, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan antar muka program (*interface*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tahap implementasi sistem terdiri dari menerapkan rencana implementasi, melakukan kegiatan implementasi, tindak lanjut implementasi dan pengujian program yang dikerjakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapat selama penulisan laporan tugas akhir dari pembahasan masalah, selain itu juga berisi saran untuk perbaikan hasil penelitian.