

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peran Manajemen dalam segala ruang lingkup kehidupan sehari-hari pasti akan selalu diperlukan sehingga bukan lagi hal yang sekunder tetapi sudah menjadi prioritas untuk selalu diterapkan. Penerapan manajemen ini tentu tidak hanya menyentuh aspek perusahaan untuk meningkatkan pendapatan misalnya, tetapi pada ranah pendidikan juga menjadi kebutuhan yang mendasar untuk terlaksananya pengelolaan pendidikan yang bermutu, efektif dan efisien. Konsep pengelolaan pendidikan saat ini telah gencar-gencarnya menggunakan pendekatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Keberadaan sistem informasi manajemen merupakan rangkaian kegiatan pendidikan yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia pendidikan. Seperti yang dikatakan (Kurnia, 2016).

Bahwa “bagaimana para pengambil keputusan bidang pendidikan dapat dengan mudah mencari informasi sebagai bahan dalam proses pengambilan keputusan bidang pendidikan”. Semakin berkembangnya teknologi, maka untuk menghadapi globalisasi ini kita harus ikut serta meningkatkan sistem informasi agar sumber daya manusia yang dihasilkan oleh lembaga tersebut memiliki daya saing tinggi.

Keputusan presiden republik indonesia Nomor 20 tahun 2006 Tentang Dewan teknologi informasi dan komunikasi nasional yang menyatakan bahwa “Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah salah satu pilar utama pembangunan peradaban manusia saat ini dan merupakan sarana penting dalam proses transformasi menjadi bangsa yang maju”. Sedangkan dalam lingkungan pendidikan pada Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No. 107/U/2001 menyatakan kedudukan TIK yaitu pemanfaatan *e-learning* sebagai komplementer dan substitusi dari proses pembelajaran konvensional. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan tercantum dalam sistem informasi manajemen pendidikan yang terbagi 4 ranah yaitu Sistem Informasi Akademik, Sistem Informasi Pembelajaran, Sistem Manajemen Sumber Daya, Sistem Manajemen Hubungan Komunitas. Berkembangnya TIK dapat dilihat dengan banyaknya lembaga pendidikan yang menerapkan sistem informasi manajemen pendidikan.

Di dalam ruang lingkup pengelolaan pendidikan terdapat proses pembelajaran konvensional yaitu metode pemberian tugas-tugas, dimana hal ini tidak dapat dipisahkan sebagai metode untuk keberhasilan guru dalam mengajar. Seperti yang dikatakan Dariyanto dalam bukunya “Tujuan, Metode dan Sampel dalam PBM”, bahwa pemberian tugas adalah menyatakan kembali apa yang telah dikerjakan di hadapan guru atau murid menjawab guru, terhadap bahan yang ditugaskannya. Dalam pembagian tugas guru membagi dalam dua golongan yaitu:

1. Tugas-tugas yang harus dikerjakan pada saat kegiatan belajar mengajar.
2. Tugas-tugas yang harus dikerjakan di rumah dengan batasan waktu tertentu.

Terkait dengan aspek manajemen pengelolaan pendidikan pemberian tugas konvensional ini memiliki tanggapan dari guru, berdasarkan hasil wawancara dengan guru produktif di SMK Negeri 8 Bandung yang mengatakan bahwa pemberian tugas secara konvensional membuat guru harus teliti mengelola berkas-berkas tugas siswa yang sering berceceran atau kurang tertata.

Disamping permasalahan pengelolaan, penggunaan metode pemberian tugas ini, di era perkembangan teknologi yang semakin maju seperti *smartphone* yang hampir semua orang telah menggunakannya, memiliki dampak negatif yang amat tinggi terhadap metode ini dikarenakan banyaknya siswa yang kurang aktif mengerjakan tugasnya di rumah. Hal ini disebabkan karena pengaruh *smartphone* yang setiap harinya memberikan notifikasi atau pemberitahuan yang sama sekali tidak mengingatkan siswa mengerjakan tugasnya di rumah. Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner menyebutkan bahwa 30 responden mengatakan sangat setuju bahwa hadirnya notifikasi dari aplikasi sangat mempengaruhi diri untuk segera membuka aplikasi tersebut.

Oleh karena itu menjawab persoalan di atas yang pertama dilakukan adalah melihat salah satu pengaruh negatif dari *smartphone* yaitu notifikasi, tentunya notifikasi yang dimaksud adalah notifikasi yang bermuatan iklan, *games online*, *online shopping*. Notifikasi atau pemberitahuan merupakan salah satu fitur android yang terdapat dalam *smartphone* yang mampu mempengaruhi perilaku pengguna untuk segera melihat pemberitahuan yang dikirimkan.

Menurut Mobile Marketing Association (2015) di dalam aplikasi, terdapat sebuah notifikasi yang berfungsi sebagai pengingat otomatis untuk memberikan

informasi mengenai hal-hal yang berkaitan pada aplikasi tersebut. Notifikasi menjadi faktor external yang membuat minat penggunaannya meningkat terhadap penggunaan *smartphone*. Sayangnya belum ada notifikasi yang berhubungan dengan pendidikan atau notifikasi yang mendidik sehingga dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajarannya di sekolah. Tentunya kalau melihat perkembangan teknologi contohnya penggunaan *smartphone* ini kurang mempengaruhi terhadap dunia pendidikan atau pembelajaran siswa di sekolah. Padahal hampir semua siswa memegang *smartphone*, akan tetapi kebanyakan notifikasi yang masuk tidak mendukung siswa untuk mengingatkan tugas mata pelajarannya di sekolah, sebaliknya notifikasi tersebut berasal dari media sosial seperti: *Games, Facebook, Instagram, Tokopedia*. Dimana hal tersebut dapat mempengaruhi terhadap minat belajar siswa serta dapat menurunkan prestasi belajarnya di sekolah . Berdasarkan hasil penyebaran kuisioner kepada siswa, sebanyak 32 responden merespon setuju apabila ada aplikasi khusus yang dapat mengirimkan notifikasi tugas atau materi yang masuk agar menjadi lebih mudah dan sesuai target dalam pengerjaan.

Hasil survey yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (AJII) tahun 2017 tentang Perilaku pengguna internet Indonesia menunjukkan bahwa pengguna aplikasi *chatting* mencapai 89,35% dan aplikasi sosial media mencapai 87,13%. Serta yang mendominasi pengguna internet berada di kota Bandung sebesar 57%. Data ini menunjukkan bahwa dalam sebuah *smartphone* notifikasi yang sering muncul adalah dari aplikasi di atas seperti *chatting*, sosial media, *online shop* dan lain sebagainya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan formal dalam bidang kejuruan yang telah memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau yang disebut TIK. Pemanfaatan TIK dalam pendidikan salah satu ranahnya adalah sistem informasi pembelajaran yang merupakan bagian dari sistem informasi manajemen pendidikan. Salah satu SMK yang sudah menerapkan sistem informasi pembelajaran ini yaitu SMK Negeri 8 Bandung, bukti nyatanya adalah terdapat e-learning pada sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru TIK di sekolah tersebut yang mengatakan bahwa, implementasi e-learning di SMK Negeri

8 Bandung perlu dilakukan pengembangan agar e-learning berbasis web tersebut dapat berdaya guna secara efektif dan efisien bagi guru dan siswa di samping itu beliau mengatakan kebanyakan guru menggunakan aplikasi chat yaitu whatsapp untuk membantu guru dalam proses kegiatan belajar mengajar akan tetapi aplikasi whatsapp belum mampu menjangkau siswa yang belum mempunyai *smartphone* beliau mengatakan jika dibuat aplikasi khusus berbasis android yang dapat menjangkau semua siswa beliau mengatakan itu akan sangat bermanfaat. . Melihat hal diatas maka pengembangan e-learning bisa dilakukan dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* yang sudah trend dikalangan masyarakat atau yang disebut dengan android.

Android yang semakin berkembang saat ini merupakan sistem operasi yang terdapat pada *smartphone* atau Tablet PC. Pada *Laptop* atau *Personal Computer* ada sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, *Mac OS*, dan lain sebagainya. Sistem operasi android yang ada pada *smartphone* ini dirancang khusus untuk memiliki fitur-fitur yang dapat mempengaruhi penggunanya nanti. Perkembangan penggunaan khususnya *smartphone* di Indonesia beberapa tahun terakhir ini mengalami peningkatan yang sangat tinggi, mengacu pada hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 menunjukkan bahwa dari 143,26 Juta jiwa pengguna internet, paling tinggi diduduki oleh pemakai perangkat *smartphone* yang mencapai nilai 44,16% dengan pengguna tertinggi berada pada rentan usia 13-18 tahun yang mencapai 75,50% pengguna.

Melihat data hasil survey di atas sudah saatnya e-learning mengalami perkembangan dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* yang fleksibel dan mudah dijangkau oleh semua orang.

Kelebihan *smartphone* android yang selalu siap terkoneksi dengan internet dapat membantu siswa memberikan notifikasi tugas secara *real-time*. Fitur notifikasi yang dimiliki *smartphone* android diharapkan dapat mampu memberikan pemberitahuan saat tugas baru datang dari setiap gurunya dimana ini menjadi salah satu inovasi pengembangan sistem informasi pembelajaran. Rancangan sebuah aplikasi dengan memanfaatkan notifikasi dari fitur android *smartphone* yang ingin

peneliti buat, diharapkan dapat membantu semua siswa mengingatkan tugas setiap mata pelajarannya dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Untuk Notifikasi Tugas Mata Pelajaran Berbasis Android”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi mobile berbasis android untuk sistem informasi pembelajaran bagi siswa SMK Negeri 8 Bandung?
2. Bagaimana tanggapan guru mengenai aplikasi mobile berbasis android terhadap kegiatan belajar mengajar?
3. Bagaimana tanggapan siswa mengenai aplikasi mobile berbasis android terhadap kegiatan belajar mengajar?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi mobile berbasis android yang dibangun untuk pada ranah sistem informasi pembelajaran yang bernama Sistem Pembelajaran SMK (SPSMK).
2. Uji coba aplikasi spsmk ini dilakukan hanya pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membuat aplikasi sistem informasi pembelajaran bagi siswa SMK Negeri 8 Bandung berbasis android yang dapat memberikan notifikasi tugas mata pelajaran.
2. Mendapatkan tanggapan dari guru setelah menggunakan aplikasi spsmk terhadap kegiatan belajar mengajar.
3. Mendapatkan tanggapan dari siswa setelah menggunakan aplikasi spsmk terhadap kegiatan belajar mengajar.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada berbagai pihak baik secara langsung ataupun secara tidak langsung terutama dalam peningkatan kualitas belajar mengajar

1. Bagi Guru  
Memberikan kemudahan dan efisiensi bagi guru terhadap proses belajar mengajar yang ingin dicapai.
2. Bagi Siswa  
Penggunaan aplikasi mobile berbasis android diharapkan secara langsung membantu siswa dalam pengingatan tugas secara *real-time* yang efeknya terhadap prestasi belajar siswa disekolah.
3. Bagi Peneliti  
Menambah pengalaman bagi peneliti serta wawasan, serta pengembangan ilmu pengetahuan, dan sebagai dasar pengembangan bagi peneliti lain.

#### **1.6 Struktur organisasi skripsi**

Dalam menyusun penelitian yang sistematis, maka penulis menyusunnya ke dalam struktur organisasi skripsi. Dalam penyusunan skripsi ini meliputi halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian skripsi dan pernyataan bebas plagiarisme, halaman ucapan terima kasih, nama dan kedudukan tim pembimbing, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, isi, daftar pustaka dan daftar lampiran. Adapun bagian isi dari karya ilmiah berbentuk skripsi ini yaitu:

- 1) Bab I pendahuluan. Sebagai bab pembuka dalam sebuah skripsi, pada bab ini diuraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan stuktur organisasi skripsi.
- 2) Bab II kajian pustaka. Dalam bab ini teori-teori yang mendukung, pendapat-pendapat para ahli serta hasil dari penelitian-penelitian terdahulu dijadikan penulis sebagai bahan kajian guna memberikan landasan yang kuat akan urgensi penelitian yang diteliti.
- 3) Bab III metode penelitian. Sebagai karya ilmiah, tentunya harus menggunakan pendekatan-pendekatan, metode dan lain sebagainya dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisa data yang didapat agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga penelitian yang dituangkan dalam karya ilmiah berbentuk skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, serta masukan dalam merencanakan

kebijakan. Pada bab ini diuraikan tentang metode penelitian, desain penelitian, perumusan masalah, studi literatur, pengembangan aplikasi.

- 4) Bab IV temuan dan pembahasan. Pada bab ini penulis melakukan analisis temuan data dan membahasnya dengan teori-teori yang ada serta data-data yang mendukung. Dengan langkah tersebut akan terlihat masalah-masalah yang diteliti serta pemecahan masalahnya.
- 5) Bab V kesimpulan dan saran, implikasi dan rekomendasi. Sebagai bagian terakhir dalam karya ilmiah skripsi, pada bab ini Penulis memberikan simpulan, memaparkan implikasi dan menyajikan rekomendasi kepada pihak-pihak terkait sebagai dari hasil penelitian terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi dan dikaji dalam penelitian ini dan penulis berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat setidaknya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi masyarakat.