

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleks atau perilaku yang bersifat naluriah Gagne (1984). Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan kegiatan belajar, yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar (Hamalik, 2002).

Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik siswa menjadi sebuah keharusan. Sebab hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan dan karakteristik siswa (Slavin, 1997). Pengetahuan tentang karakteristik awal siswa akan berpengaruh terhadap tepat tidaknya atau sesuai tidaknya tindakan pendidik dalam menentukan strategi pembelajaran yang dipilihnya. Davies (1984) menyebutkan bahwa sebagai individu setiap siswa memiliki karakteristik atau perbedaan dalam hal : (1) kecakapan dan kemampuan; (2) pengetahuan, keterampilan dan sikap; (3) kepribadian dan gaya belajar, dan (4) umur dan pengalaman. Adapun Charles (1980) menyatakan bahwa perbedaan individu mencakup : (1) perkembangan intelektual, (2) keterampilan dalam menggunakan simbol atau bahasa, (3) latar belakang pengalaman, (4) gaya belajar, (5) kepribadian, dan (6) gambaran diri.

Berdasarkan hal diatas, solusi tersebut penulis dalam bentuk skripsi

berjudul “Aplikasi Pengujian Gaya Belajar Menggunakan Metode Felder-Silverman Berbasis Web”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan rumusan masalahnya adalah “Perancangan Aplikasi Pengujian Gaya Belajar Menggunakan Metode Felder-Silverman Berbasis Web”?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pengembangan website ini adalah:

1. Sistem yang akan dirancang adalah sistem Aplikasi Pengujian Gaya Belajar Menggunakan Metode Felder-Silverman Berbasis Web.
2. Sistem yang akan dihasilkan adalah Sistem Penunjang Keputusan untuk mengetahui gaya belajar siswa.
3. jenis Sistem Penunjang Keputusan yang akan dipakai dalam merancang sistem ini adalah Metode *SAW (Simple Additive Weighting)*.
4. Bahasa pemrograman yang dipakai dalam pengembangan sistem ini adalah PHP, pengelolaan database menggunakan MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sebuah website yang berguna sebagai media informasi, *tentang* pentingnya melakukan tes kepribadian tentang gaya belajar.
2. Sebagai syarat kelulusan pada jenjang S1 Jurusan Sistem Informasi pada Universitas Amikom.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Untuk Umum
 - a. Memiliki sumber informasi yang dapat diandalkan dalam melakukan pengujian gaya belajar.
2. Untuk Penulis
 - a. Dapat menambah kinerja dan wawasan penulis kedepannya.
 - b. Mengetahui gambaran nyata tentang Perancangan Aplikasi Tes Kepribadian memakai sebuah metode Felder-Silverman
 - c. Sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian dimasa mendatang.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Pengamatan (Observasi)

Teknik ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada sistem yang sedang dibahas oleh penulis terhadap objek penelitian, dalam hal ini melihat dan mengamati cara-cara transaksi secara online, serta mencatat data-data yang diperlukan. Metode ini sangat berperan dalam menguji kebenaran terhadap data yang telah diperoleh dari hasil wawancara. Dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang berjalan akan memberikan gambaran yang jelas terhadap permasalahan yang terjadi.

1.6.2 Kepustakaan (Library)

Penelitian yang dilakukan dengan mencari, membaca, mengumpulkan dan mempelajari buku-buku, majalah komputer dan artikel yang membahas tentang tes kepribadian. serta literatur lain yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Penelitian ini digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

1.6.3 Kearsipan (*Documentation*)

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data yang sudah ada dan berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

1.7 Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem yang akan dipakai dalam perancangan sistem ini adalah menggunakan metode SDLC Waterfall dengan tahapan sebagai berikut:

1. *Software Requirement Analysis*
2. *Design*
3. *Coding*
4. *Testing*
5. *Maintenance*

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir disusun dalam lima bab antara lain :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini terdapat identifikasi masalah, analisis masalah, analisis

kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem dan pengembangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kebutuhan perangkat keras maupun perangkat lunak serta output dari sistem ini, termasuk penjelasan tentang penggunaan sistem. Serta dilakukannya ujicoba sistem yang telah dibuat. Proses ujicoba akan menguji output yang dihasilkan dengan tujuan yang telah ditentukan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan terhadap sistem yang telah dibuat serta saran bagi pengembangan sistem selanjutnya.

