

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi sudah sangat maju pada era sekarang ini, serta globalisasi memungkinkan untuk melakukan berbagai hal dengan cepat dan memudahkan pengguna. Salah satu contohnya adalah konsep e-learning. E-learning sudah mulai diterapkan pada tempat-tempat kursus, komunitas online, sekolah, hingga perguruan tinggi. E-learning dapat digunakan sebagai solusi alternatif pada banyak masalah dibidang pendidikan.

Android merupakan salah satu sistem operasi yang digunakan pada smartphone. Android merupakan salah satu sistem operasi yang paling banyak digunakan pada saat ini, android merupakan sistem operasi berbasis *linux*. Android merupakan sistem operasi berbasis open source, jadi memudahkan bagi para pengembang/developer untuk menciptakan maupun mengembangkan sistem sesuai apa yang diinginkan.

Ujian nasional merupakan tahap akhir penentuan apakah seorang siswa layak untuk kejenjang berikutnya. Pada jenjang SMA mata pelajaran yang diujikan antara lain Bahasa Indonesia, Matematika, Bahasa Inggris, dan mata pelajaran kejuruan. Banyak jalan yang ditempuh oleh siswa SMA/SMK Sederajat untuk menghadapi Ujian Nasional, baik dari membeli buku persiapan UN (Ujian Nasional), bimbel yang menggunakan biaya.

Proses pembelajaran terjadi di sekolah biasanya masih menggunakan metode tradisional dimana bahan ajar disampaikan melalui tatap muka, baik secara lisan maupun non-lisan, penggunaan teknologi di dalam sekolah seperti komputer, alat multimedia lainnya masih terbatas pada materi-materi belajar tertentu yang membutuhkannya. Berdasarkan hasil observasi dan data hasil wawancara yang diperoleh dari SMK Negeri 1 Kota Jambi, penulis mengetahui bahwa siswa masih kurang aktif dan interaksi dalam proses belajar, sebab cara mengajar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Ditambah lagi kebiasaan siswa yang sangat jarang mengulang pelajaran yang diberikan dengan alasan tidak adanya materi/modul.

SMK Negeri 1 Kota Jambi merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah atas yang berada di Kota Jambi, tepatnya beralamat di Jl. A. Thalib telanaipura, Kota Jambi. Pada saat ini sekolah tersebut belum mempunyai suatu sarana untuk memudahkan siswa dalam mendapatkan materi pembelajaran ataupun soal-soal untuk secara non-formal. Berikut adalah data realisasi proses belajar mengajar pada SMK Negeri 1 Kota Jambi semester ganjil 2018/2019 :

**Tabel 1.1 Rekapitulasi Realisasi Proses Belajar Mengajar Pada SMK Negeri
1 Kota Jambi Genap 2019/2020.**

Nama dan Mata Pelajaran	September	Agustus	Oktober
TN OTK KEUANGAN	H = 18 T = 5	H = 18 T = 5	H = 11 T = 12
RS AK DAGANG	H = 19 T = 4	H = 20 T = 3	H = 17 T = 6
IS MULTIMEDIA	H = 18 T = 7	H = 21 T = 2	H = 20 T = 3
DH ASJ	H = 20 T = 3	H = 22 T = 1	H = 18 T = 5
AF AP	H = 19 T = 4	H = 18 T = 5	H = 15 T = 8

Sumber : *Tata* Usaha & Operator SMK Negeri 1 Kota Jambi

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran berbasis mobile ataupun android yang akan membantu siswa dalam mengerjakan latihan-latihan soal dan memudahkan guru untuk memantau langsung proses berlangsungnya dalam mengerjakan latihan yang diujikan kepada siswa tersebut. Karena proses pembelajaran seperti ini bisa digunakan di smartphone masing-masing siswa, penggunaan aplikasi android dinilai lebih efisien karena bisa digunakan kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan masalah yang diuraikan, penulis mengangkat sebuah penelitian untuk mengatasi permasalahan tersebut, dimana judul yang diangkat adalah **“PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SMK NEGERI 1 KOTA JAMBI)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis merumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana merancang aplikasi E-Learning berbasis android di SMK Negeri 1 Kota Jambi berbasis android.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terarah dan untuk mencegah penyimpangan masalah, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Aplikasi ini terdiri dari mata pelajaran kejuruan.
2. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Kota Jambi.
3. Aplikasi ini berbasis mobile yang diimplementasikan dengan webserver dan menggunakan database MySql
4. Perancangan sistem untuk aplikasi pelatihan ujian nasional ini menggunakan uml

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis sistem pembelajaran yang sedang berjalan saat ini di SMK Negeri 1 Kota Jambi.
2. Untuk merancang serta mengembangkan aplikasi e-learning berbasis android yang dapat membantu siswa/siswi SMK Negeri 1 Kota Jambi.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam penerapan *e-learning* pada SMK Negeri 1 Kota Jambi

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diperoleh dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa SMK Negeri 1 Kota Jambi untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menghadapi ujian nasional.
2. Alternatif media pembelajaran bagi siswa/siswi selain secara tertulis .
3. Untuk menambah pengetahuan bagi pembaca yang bisa digunakan sebagai sumber informasi bagi penelitian lebih lanjut mengenai topik ini.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Guna memahami lebih jelas laporan ini, maka yang terdapat pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan dari laporan skripsi yang menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini penulis mengutip dan menuangkan pendapat para ahli yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis angkat dan teori inilah penulis berusaha menarik kesimpulan. Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan digunakan sebagai landasan dan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang kerangka kerja penelitian, identifikasi masalah, pengumpulan data dan perancangan sistem aplikasi.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini penulis mengemukakan tentang analisa dan perancangan tentang sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan diusulkan oleh penulis, yang terdiri dari use case, activity diagram, perancangan file, perancangan database, perancangan menu utama dan struktur program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang implementasi dari rancangan menjadi produk jadi (perangkat lunak) dan tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup dari laporan penelitian yang berisi kesimpulan dan saran yang sekiranya dapat bermanfaat bagi pihak pertama yaitu SMK Negeri 1 Kota Jambi.