

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini terus mengalami peningkatan. Hampir semua aspek kehidupan mulai dari sosial, industri, pemerintahan hingga pendidikan telah memanfaatkan fungsi teknologi informasi dalam menjalankan setiap aktivitasnya. Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan semakin terasa sejalan dengan adanya pergeseran pola pembelajaran dari tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka dan bermedia. Dengan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktifitas kerja dan kompetitif.

Android merupakan suatu sistem operasi untuk telepon seluler (handphone) yang berbasis Linux. Android adalah software untuk perangkat mobile yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi kunci. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Dengan menyediakan sebuah platform pengembangan yang terbuka, pengembang Android menawarkan kemampuan untuk membangun aplikasi yang sangat kaya dan inovatif.

Menurut (N. Ai Erlinawati dkk, 2016:300), Mobile Learning (M-learning) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan device (perangkat)

bergerak seperti telepon genggam, PDA, Laptop dan tablet PC, dimana pembelajar dapat mengakses materi, arahan dan aplikasi yang berkaitan dengan pelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada..

SMK Batang Hari Kota Jambi yang berlokasi di Jl. Tp Sriwijaya No.56 Rt. 13 Kelurahan Rawasari kecamatan Alam Berajo kota jambi merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah atas, di dirikan pada tahun 1976. Pada saat ini proses belajar mengajar di SMK Batang Hari Kota Jambi masih dilakukan secara konvensional. Pembelajaran konvensional yang dimaksud disini adalah kegiatan belajar dilakukan secara tatap muka yang terjadi didalam kelas dalam wilayah sekolah pada jam pelajaran yang telah ditetapkan, dimana guru menerangkan dan siswa mencatat, dan juga guru memberikan soal latihan kepada siswa didalam kelas.

Dari hasil kuesioner yang di lakukan penulis pada siswa kelas X jurusan Teknik Kendaraan Ringan, serta hasil wawancara dengan guru, masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar di SMK Batang Hari Kota Jambi, 87,5% siswa kesulitan dalam belajaran yang di karnakan materi yang di miliki siswa kurang lengkap, 54,3% cara belajaran konvensional belum cukup memenuhi kebutuhan sisiwa dalam belajar, 61,7% siswa mengalami bosan dalam belajar konvensional, 85,7% siswa mempunyai *smartphone*, 85,7% minat siswa dalam belajar meningkat dengan menggunakan aplikasi *mobile elearning*, 94,3% siswa menginginkan aplikasi *mobile elearning*, dan kendala lainnya guru yang telah menyusun agenda materi yang seharusnya telah di berikan pada siswa, menjadi

terhambat di karenakan hari libur yang cukup banyak, kadangkala materi yang tidak sesuai dengan waktu yang telah dijadwalkan membuat siswa kesulitan untuk memahami materi yang di berikan oleh guru, untuk itu perlu adanya suatu konsep metode pembelajaran baru yaitu belajar secara *online* sehingga proses belajar mengajar tetap bisa dilaksanakan meskipun siswa dan guru tidak saling bertemu di kelas dan siswa tidak ketinggalan materi yang seharusnya sudah di pelajari.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik melakukan penelitian yang ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul : “**Perancangan Aplikasi M-Learning Pada SMK Batang Hari Kota Jambi**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut : Bagaimana merancang aplikasi *M-Learning* di SMK Batang Hari Kota Jambi

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul penelitian ini, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Fitur yang dapat dilayani oleh *M-learning* ini adalah materi pembelajaran, dan latihan
2. Di dalam aplikasi *M-learning* ini penulis hanya membahas tentang mata pelajaran, Pemeliharaan *Service Engine* Pemeliharaan AC
3. Sistem yang dibangun berbasis Android.
4. Perancangan *M-Learning* yang akan dibuat menggunakan Android Studio dan DBMS *MySQL*.

5. Aplikasi *M-Learning* ini hanya sebagai suplemen (tambahan) bukan sebagai pengganti sistem pembelajaran yang sudah ada.
6. Aplikasi *M-Learning* ini hanya di gunakan pada kelas X jurusan TKR (Teknik Kendaraan Ringan)
7. Pemodelan sistem yang digunakan adalah use-case diagram, activity diagram, class diagram, dan metode waterfall sebagai metode pengembang sistem.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis sistem pembelajaran yang saat ini sedang berjalan pada SMK Batang Hari Kota Jambi.
2. merancang aplikasi *M-Learning* di SMK Batang Hari Kota Jambi

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan sistem *M-Learning* dapat mendukung media pembelajaran yang lebih efektif.
2. Di harapkan bisa membantu guru dalam menyampaikan materi maupun latihan ke pada siswa tanpa harus bertemu.

3. Di harapkan siswa dapat lebih mudah dalam mengakses materi maupun soal latihan yang di berikan oleh guru.
4. Di harapkan dengan aplikasi ini dapat menambah minat belajar siswa

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan ini terdiri dari enam bab. Gambaran dari penulisan ini dapat dilihat dari sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini penulis membahas beberapa definisi dari beberapa teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti bersumber dari buku dan internet.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian secara rinci metode atau pendekatan yang akan digunakan dalam menjawab permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Uraian dapat meliputi teknik-teknik pengumpulan data dan model pendekatan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas tentang gambaran umum mengenai rekam medis pasien pada Klinik Bersalin Budi Waluyo, analisis sistem yang berjalan, Analisa sistem yang dibutuhkan, use case, dan rancangan struktur program yang menggambarkan kondisi dari sistem, serta rancangan tampilan program.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang kegiatan implementasi dari rancangan serta menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang dikembangkan, cara menjalankannya, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI PENUTUP

Bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian yang dilakukan dan merupakan penutup agar dapat bermanfaat untuk para pembaca dan pengembangan lebih lanjut.