

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh yang positif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dengan adanya banyak perangkat-perangkat mobile yang dapat membantu menyelesaikan tugas-tugas yang dikerjakan oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari. Android menjadi OS yang paling banyak digunakan di antara sekian banyak pilihan sistem operasi untuk perangkat mobile. Sifatnya yang open source memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi Android.

Menurut Fahrul Muanif “Android merupakan sistem operasi untuk handphone garapan google Inc. Bersama android Inc, yang bersifat open source. Hanya beberapa tahun saja, android berhasil merajai pasar aplikasi ponsel dikarenakan menawarkan ratusan ribu aplikasi untuk sistem operasi yang disediakan di Google Play “[1, p. vii].

SMKN 6 Tanjung jabung timur merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang berada di kabupaten tanjung jabung timur, Yakni beralamatkan di Jl. Sultan Hasanuddin, Lambur II, Kecamatan muara sabak timur. SMKN 6 Tanjung jabung timur saat ini memiliki dua kompetensi keahlian yakni multimedia dan akuntansi. Multimedia adalah salah satu jurusan yang paling banyak diminati.

Pada masa pandemi covid 19 sekarang ini kementerian pendidikan membuat surat edaran yaitu perihal pembelajaran secara daring, Sehingga berkurangnya penyampaian materi secara langsung antara guru dengan siswa-siswi, Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru jurusan multimedia, Bahwa buku paket di jurusan multimedia terbatas dan juga ada beberapa mata pelajaran di jurusan multimedia yang tidak mempunyai buku paket. Dan berdasarkan survey melalui kuesioner yang telah peneliti sebar ke siswa-siswi jurusan multimedia melalui chat pribadi dari pesan facebook dan whatsapp, Dari hasil kuesioner tersebut peneliti mendapatkan hasil bahwa siswa-siswi di jurusan multimedia masih banyak yang sering lupa dengan materi yang disampaikan oleh guru ketika sudah berada diluar pelajaran, Maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran untuk siswa-siswi agar dapat mengulang materi kapan saja dan dimana saja agar dapat lebih memahami isi materi pelajaran (Peneliti, 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengambil judul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN JURUSAN MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID DI SMKN 6 TANJUNG JABUNG TIMUR”**

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana menganalisa dan merancang aplikasi pembelajaran jurusan multimedia di SMKN 6 Tanjung Jabung Timur”.

1.3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari penelitian yang dibuat diantaranya:

- a. Aplikasi ini dibuat hanya untuk siswa yang menempuh pendidikan di SMKN 6 Tanjung Jabung Timur jurusan multimedia.
- b. Aplikasi ini menyajikan tentang materi yang dipelajari di jurusan multimedia dari kelas 10 sampai 12, Mengerjakan soal latihan, Video tutorial.
- c. Materi yang di sediakan di aplikasi ini yaitu pengetahuan dasar dasar materi Photoshop, Coreldraw, Adobe flash, Filemora, Adobe after efek, audition, Blender .
- d. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman java.
- e. Aplikasi ini hanya untuk menggantikan peran buku paket di jurusan multimedia.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. TUJUAN PENELITIAN

Adapaun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisa sistem pembelajaran yang sedang berjalan pada jurusan multimedia Untuk mengetahui apakah semua siswa dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru .
- b. Merancang sebuah aplikasi pembelajaran jurusan multimedia di SMKN 6 Tanjung Jabung Timur berbasis android.

1.4.2. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah bagi siswa-siswi untuk memahami materi yang telah disampaikan guru.
- b. Aplikasi ini diharapkan membantu siswa-siswi dalam mengulang materi pembelajaran diluar jam pelajaran sekolah walaupun tanpa seorang guru.
- c. Mempermudah siswa-siswi untuk mempelajari materi kapanpun dia memiliki waktu tanpa merasa khawatir akan keterbatasan waktu
- d. Peneliti dapat mengembangkan ilmu sekaligus belajar pemrograman yang di dapat dari luar perkuliahan.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini diuraikan dalam enam bab yang sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan aplikasi pembelajaran jurusan multimedia berbasis android di SMK Negeri 6 Tanjung Jabung Timur.

BAB III: METEOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini memuat tentang cara pelaksanaan penelitian yang mencakup bagaimana teknik pengumpulan data, analisis data, pendekatan yang digunakan serta alat bantu (tools) yang digunakan dalam penelitian tersebut.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta rancangan pengembangan system.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap program yang meliputi hasil implementasi, pengujian sistem atau perangkat lunak serta hal-hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan sistem ini.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari membahas bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan hasil dari tersebut.