

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan perubahan dan cara pandang hidup manusia dan suatu organisasi. Perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat telah membawa dunia telah memasuki era baru yang cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Saat ini komputer tidak hanya berfungsi sebagai alat pengolah data, namun juga sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan berbagai ilmu pengetahuan. Teknologi komputer terus berkembang dari hari kehari mengikuti perkembangan zaman. Dunia pun sekarang ini merasakan kebutuhan akan pentingnya peranan komputer tersebut. Karena komputer tersebut sangat penting dalam belajar yang meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pelajar.

SMK YADIKA Kota Jambi merupakan salah satu sekolah yang berlokasi di Jln. Mulya No.50 RT.38 Kel. Jambi Selatan Kec. Paalmerah, Kota Jambi, dari hasil yang saya lihat dalam proses belajar mengajar, khususnya guru PAI di SMK YADIKA Kota Jambi masih menerapkan pembelajaran konvensional yaitu menjelaskan, memberi contoh, mengajukan pertanyaan, dan memberi tugas secara klasikal. Model pembelajaran seperti ini menunjukkan bahwa guru masih menjadi sentral dalam pembelajaran, sementara siswa kurang diberdayakan kemampuannya secara optimal sehingga aktivitas dan partisipasi siswa kurang semangat. Dari hal ini kita dapat menerapkan media perangkat ajar atau media pembelajaran supaya

guru dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar ataupun dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penulis menjadikannya sebagai tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS ANDROID UNTUK KELAS X SMK YADIKA KOTA JAMBI”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana cara merancang aplikasi pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android untuk kelas X SMK YADIKA Kota Jambi?”

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar penelitian ini dapat lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dipakai untuk guru dan siswa.
2. Aplikasi ini mempunyai 3 aktor yaitu admin, guru dan siswa.
3. Metode pemodelan sistem yang dibuat menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu : *Use Case Diagram, Class Diagram, dan Activity Diagram.*
4. Aplikasi ini disediakan hanya untuk kelas 1 khususnya mata pelajaran pendidikan agama islam
5. Hanya dapat beroperasi pada smartphone dengan sistem operasi android.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Merancang suatu aplikasi android yang mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan juga membantu siswa untuk mempelajari pendidikan agama islam.
2. Merancang sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android khususnya mata pelajaran pendidikan agama islam.

### **1.4.2 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat penelitian yang dapat diperoleh dari perancangan aplikasi pembelajaran berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah siswa-siswi SMK YADIKA Kota Jambi dalam memahami materi pelajaran agama Islam melalui aplikasi pembelajaran berbasis android.
2. Dapat menjadi salah satu alat bantu bagi guru dan siswa dalam menyampaikan materi maupun pelajaran pendidikan agama islam.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan ini sebagai berikut:

## **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

## **BAB II            LANDASAN TEORI**

Dalam bab landasan teori ini berdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penulisan yang penulis lakukan berupa pengertian dasar mengenai internet dan juga mengenai perancangan aplikasi, android, pembelajaran, pendidikan, agama islam dan alat bantu pembuatan program untuk melengkapi konsep teori, sehingga memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

## **BAB III            METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penulisan, kerangka kerja penelitian, metode penulisan seperti metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan desain sistem dengan menggunakan teknik pengembangan metode waterfall.

**BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini membahas mengenai tahapan-tahapan analisa dan perancangan yang akan dilakukan oleh penulis.

**BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

**BAB VI PENUTUP**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian guna membantu pengembangan perancangan aplikasi pembelajaran pendidikan agama islam berbasis android