

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

*E-Learning* merupakan suatu jenis sistem pembelajaran yang memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada seseorang dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. *E-learning* adalah proses pembelajaran efektif yang diciptakan dengan cara menggabungkan konten yang disampaikan secara digital dengan jasa dan sarana pendukung pembelajaran [1]. *E-learning* merupakan segala aktivitas belajar yang menggunakan bantuan teknologi elektronik. Melalui e-learning, pemahaman siswa tentang sebuah materi tidak tergantung pada guru/instruktur tetapi dapat diperoleh dari media elektronik [2].

Android merupakan generasi baru platform mobile, platform yang memberikan pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai yang diharapkannya[3].

SMKN 2 Muaro Jambi berlokasi di Jl.Poponata Wijaya ds. Suka Makmur kec Sungai Bahar kab. Muaro Jambi. Ada 3 jurusan pada sekolah ini dan salah satunya yaitu jurusan keperawatan, saat ini jurusan keperawatan sudah banyak diminati oleh siswa atau siswi yang ingin masuk ke SMKN 2, para siswa atau siswi diajarkan beberapa pengetahuan tentang ilmu keperawatan salah satunya adalah pengenalan obat sebagai dasar apabila siswa atau siswi yang hendak

melanjutkan sekolah ke jenjang yang lebih tinggi. Sistem pembelajaran yang diterapkan pada jurusan keperawatan khususnya mata pelajaran pengenalan obat masih menggunakan pembelajaran dari buku dan di jelaskan oleh guru yang mengajar sehingga proses pembelajaran yang di terima oleh siswa atau siswi di jurusan ini kurang optimal dan terbatas. Dikarenakan banyaknya materi yang di ajarkan dan harus di terima oleh siswa atau siswi, sehingga terkadang ada beberapa siswa yang melupakan materi ini karna tidak semua siswa atau siswi bisa mengingatnya dengan mudah, dikarenakan hanya ada satu guru yang mengajar di kelas tersebut sehingga menyulit murid akan pembelajaran ketika guru tidak masuk ke dalam kelas untuk memberikan materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sebagai media tambahan penunjang pembelajaran pada SMKN 2 Muaro Jambi agar lebih optimal dalam hal pembelajaran, Penulis tertarik mengangkat judul penelitian “ PERANCANGAN E-LEARNING PENGENALAN OBAT PADA JURUSAN KEPERAWATAN BERBASIS ANDROID STUDI KASUS : SMKN 2 MUARO JAMBI “ dengan maksud sebagai media tambahan untuk membantu para siswa atau siswi agar tidak hanya mendapatkan pengetahuan di dalam kelas tetapi di luar kelas juga tanpa harus membawa buku pelajaran.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang e-learning pengenalan obat berbasis android pada SMKN 2 Muaro Jambi untuk menambah media

pembelajaran untuk para siswa atau siswi agar lebih mudah memahami dan mengingat pembelajaran yang sudah di ajarkan tidak hanya di dalam kelas tetapi bisa juga di luar kelas walaupun tidak membawa buku pelajaran ?

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar topik dan judul penelitian, maka penulis melakukan pembatasan pada batasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dirancang untuk pembelajaran jurusan keperawatan SMKN 2 Muaro Jambi.
2. Data yang di perlukan berasal dari SMKN 2 Muaro jambi.

### **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Ada beberapa tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa proses pembelajaran pada SMKN 2 Muaro Jambi.
2. Merancang aplikasi untuk menunjang pembelajaran menggunakan Android Studio.
3. Dari penelitian ini akan menghasilkan aplikasi e-learning yang akan di gunakan di SMKN 2 Muaro Jambi.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapula manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi e-learning ini bisa sebagai media tambahan pembelajaran dan di gunakan lebih optimal.
2. Perancangan aplikasi e-learning ini dapat menambah wawasan bagi siswa atau siswi dan sebagai dasar untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.
3. Perancangan e-learning yang dibuat memberikan tambahan pengetahuan tentang perancangan sistem aplikasi android.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan laporan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang landasan teori yang mendukung dalam pembangunan aplikasi ini yaitu : perancangan, aplikasi, android, serta software dan alat bantu perancangan yang di gunakan.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis membahas mengenai metode-metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini sehingga dapat tercapai hasil akhir sesuai dengan sasaran yang diinginkan. Metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu metode wawancara, observasi, studi literatur, studi lapangan, studi pustaka serta beberapa *tools* dalam perancangan aplikasi.

#### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dibahas tahap-tahap analisis dan perancangan dalam membuat aplikasi. Perancangan struktur menu pada sistem yang dibuat, juga digambarkan pada bab ini. Analisa masalah yang dihadapi dan pemecahannya, serta terdapat juga penjelasan tentang aplikasi itu sendiri.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap aplikasi yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hal yang dicapai.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.