

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan adanya kemajuan di dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi yang sangat pesat akhir–akhir ini membawa banyak perubahan dalam kehidupan manusia, khususnya dalam bidang Pendidikan. Belajar tidak harus selalu di dalam ruang ataupun harus ada pengajar atau guru dalam prosesnya. Belajar harus dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat hal tersebut tidaklah suatu mimpi belaka.

Mobile learning merupakan salah satu variasi pembelajaran dengan memanfaatkan IT (*information technology*) genggam dan bergerak untuk belajar atau mengakses materi pelajaran kapanpun dan dimanapun [1]. *Mobile learning* memiliki beberapa keunggulan diantaranya adalah menghemat waktu proses belajar mengajar dan melatih pelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Infinits merupakan salah satu tempat bimbingan belajar atau Bimbel yang berlokasi di Kuala Tungkal, Kabupaten Tanjung Jabung Barat Provinsi Jambi. Infinits menyediakan bimbingan belajar untuk jenjang pendidikan SD, SMP, dan SMA serta memiliki 2 pilihan bimbingan yaitu bimbingan privat dan bimbingan

reguler. Namun, saat ini Infinitis belum memanfaatkan *m-learning* dalam proses pembelajaran dan masih menggunakan pembelajaran konvensional.

Beberapa kendala yang dialami Infinitis dengan pembelajaran konvensional adalah siswa mengalami kesulitan untuk mengulangi materi yang diajarkan, siswa juga kesulitan untuk memahami pelajaran. Apalagi di saat guru atau siswa berhalangan hadir yang dapat memperlambat kelancaran proses belajar mengajar, dengan *m-learning* proses belajar mengajar tetap bisa dilaksanakan meskipun siswa dan guru tidak saling bertemu dan siswa tidak ketinggalan materi yang seharusnya sudah dipelajari.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan menuangkan dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID PADA BIMBEL INFINITS KUALA TUNGKAL”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi dalam penelitian yaitu “Bagaimana menganalisis dan merancang sebuah aplikasi *mobile learning* berbasis android pada bimbel Infinitis Kuala Tungkal?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar tema, maka penulis memberikan batasan masalah. Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian dilakukan pada siswa Bimbel Infinitis Kuala Tungkal dengan fokus utama menyajikan materi dan quiz untuk tingkat SMP.
2. Pembuatan aplikasi menggunakan android studio.
3. Perancangan sebuah pemodelan menggunakan UML (Unified Modeling Language) dengan strategi teknik orientasi UCD (User Centered Design), yaitu pemodelan yang berorientasi kepada objek-objek sistem yang meliputi use case diagram, activity diagram, class diagram.
4. Database yang digunakan adalah MySQL.
5. Aplikasi berbasis android yang dibuat memuat menu materi pelajaran, menu quiz untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, dan CRUD sederhana untuk admin.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa sistem pembelajaran yang saat ini sedang berjalan pada bimbel Infinitis.
2. Untuk merancang aplikasi *m-learning* berbasis android pada bimbel Infinitis.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian dan penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem pembelajaran di bimbel Infinitis.
2. Diharapkan *m-learning* mampu meningkatkan pemahaman siswa.
3. Dengan adanya *m-learning* siswa lebih mudah untuk mengakses materi yang akan dipelajari.
4. Dengan *m-learning* proses pembelajaran dapat dilakukan meskipun tidak dapat menghadiri kelas secara langsung.
5. Bagi peneliti dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai *m-learning*.
6. Bagi tempat penelitian dapat mempermudah untuk mengelola data bimbel.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam sistematika penulisan ini akan dijelaskan secara singkat isi dari tiap-tiap bab dalam laporan kegiatan skripsi, sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori yang digunakan dan menjadi acuan bagi peneliti dalam penelitian. Selain itu diuraikan pula mengenai buku-buku maupun sumber yang relevan dan berhubungan untuk membahas masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang uraian secara rinci mengenai 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 : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan, analisa kebutuhan sistem, dan desain perancangan sistem yang merupakan jawaban atas kebutuhan sistem tersebut.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan menguraikan pengujian dan penerapan sistem yang telah dirancang sebelumnya, untuk melihat sejauh mana sistem tersebut bekerja sesuai dengan yang diharapkan.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir dalam penyusunan laporan, berisi tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya dan saran yang membangun agar penelitian bisa menjadi lebih baik lagi.