

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat ini pertumbuhan arus informasi terasa demikian cepat, teknologi elektronik pun semakin canggih. Sehingga mulai saat ini dan selanjutnya manusia dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi tersebut agar tidak ketinggalan dengan era globalisasi saat ini. Demikian pula sistem pembelajaran dalam memajukan dunia pendidikan sudah dilakukan dengan berbagai macam cara dan akibatnya terbentuk lah sistem pembelajaran yang agak rumit. Biasanya sistem dalam pendidikan diatur oleh dinas pendidikan, dan dibuat standar kurikulum, standar ini dibuat agar pendidikan harus mengejar nilai standar yang sudah ditentukan oleh dinas pendidikan.

Pada umumnya anak-anak lebih menyukai media yang mudah digunakan dimanapun untuk menerima informasi yang disampaikan padanya. Buku merupakan media umum yang sering digunakan untuk mendapatkan informasi, namun media seperti buku memiliki fisik yang mudah rusak, selain itu siswa dalam mendapatkan sebuah informasi membutuhkan lebih dari satu buku (referensi). Para siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan efisien untuk membantu dalam proses belajar. Dengan kemajuan teknologi yang ada, banyak sekali media yang dapat digunakan untuk membantu guru dan siswa sebagai sarana belajar, salah satunya adalah aplikasi berbasis android yang sangat

populer saat ini, selain itu, desain yang dinamis aplikasi android tidak membosankan untuk dilihat.

SMPN 24 Kota Jambi merupakan salah satu sekolah yang ada di kota Jambi yang mana didalam kurikulum pembelajarannya sekolah ini juga mempelajari organ-organ tubuh manusia dalam mata pelajaran IPA. Pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang didalamnya terdapat pembahasan tentang organ-organ tubuh manusia . Berdasarkan hasil survei pada tanggal 6 april 2015 didapat 147 siswa dari 171 siswa yang merasa bosan dalam belajar IPA karena metode pembelajaran disekolah masih menggunakan metode lama yaitu dengan cara guru menerangkan dipapan tulis dan murid mencatat dibelakang. Untuk itu siswa membutuhkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang dapat mengatasi rasa jenuh dan bosan dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk merancang sebuah Aplikasi dengan menggunakan sistem operasi android yang dirangkum kedalam penulisan skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN ORGAN TUBUH MANUSIA BERBASIS ANDROID (Studi Kasus : Pada Kelas VIII SMPN 24 Kota Jambi)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji penulis dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang aplikasi yang baik sebagai sarana untuk mengenali organ-organ tubuh manusia ?

2. Bagaimana agar aplikasi yang dibuat dapat menjadi suatu media pembelajaran yang menarik, mudah digunakan serta dipahami oleh pengguna ?

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih mengarah pada sasaran yang diinginkan, dan ruang lingkup pembahasan tidak terlalu luas maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu :

1. Aplikasi yang akan dirancang dibatasi hanya untuk siswa kelas VIII pada pelajaran IPA.
2. Perancangan aplikasi Pengenalan Organ Tubuh Manusia ini hanya berisi informasi mengenai pengenalan Organ-Organ Tubuh Manusia
3. Program yang digunakan untuk merancang aplikasi ini adalah Adobe Photoshop CS5 dan Adobe Flash.
4. Pemodelan sistem yang digunakan adalah Use case diagram, UML, dan flowchart.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah “Merancang suatu aplikasi pengenalan organ tubuh manusia yang menarik untuk dipelajari oleh siswa pada SMPN 24 Kota Jambi”.

1.4.2 Manfaat penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membantu siswa lebih menarik dalam proses belajar mengajar
2. Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari organ tubuh manusia melalui aplikasi android
3. Meningkatkan kemampuan atau pemahaman siswa dalam mengenali organ tubuh manusia dengan menggunakan aplikasi Android.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan bab yang akan dibahas dapat dilihat dalam sistematika penulisan berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas beberapa definisi dari teori-teori yang akan digunakan antara lain mengenai perancangan, aplikasi, pengenalan Organ tubuh manusia, *flowchart*, photoshop, dan adobe flash.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada Bab ini akan dibahas mengenai tahapan proses selama penelitian, metode pengembangan sistem, serta alat bantu dalam mengembangkan perangkat lunak.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan tentang analisis dan perancangan terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan diusulkan oleh penulis.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang proses pengujian sistem dan implementasi sistem yang menampilkan hasil implementasi, pengujian sistem, dan analisis hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang merupakan bab penutup agar dapat bermanfaat untuk para pembaca.