

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi yang sangat pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis Teknologi Informasi menjadi tidak terhambatkan lagi. Konsep yang dikenal dengan sebutan m-Learning ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi media penyampaian informasi konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Saat ini konsep m-Learning sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia. Konsep ini dapat mempermudah masyarakat dalam mengetahui perkembangan pengetahuan secara luas.

M-learning atau pembelajaran elektronik mobile, merupakan salah satu bentuk dari aplikasi Teknologi Informasi dan Teknologi (TIK) dalam kegiatan penyampaian informasi. Ada beberapa definisi *e-learning* yang dikembangkan oleh ahli. Definisi-definisi tersebut memiliki cakupan yang berbeda, tergantung dari perspektif yang digunakan oleh ahli yang bersangkutan.

***“A board combination of process, content, and infrastructure to use computers and network to scale and/or improve one or more significant parts of a Learning value chain, including management and delivery.”
(Clark:2010)***

Clark dalam bukunya yang berjudul “*Simulations and the future of Learning*” menekankan definisi e-learning merupakan sebuah kombinasi antara proses, materi dan infrastruktur dalam penggunaan komputer dan jaringannya

dalam rangka meningkatkan kualitas pada satu atau lebih bagian signifikan dari aspek-aspek rangkaian kegiatan pembelajaran, termasuk di antaranya adalah aspek manajemen dan aspek pendistribusian materi pelajaran.

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang memiliki warisan tanaman yang sangat menakjubkan. Seperti terdapat berbagai jenis tanaman kopi yang berbeda antar pulau dengan ciri khas tempat, cuaca dan iklim. Tidak dipungkiri, tanam-tanaman ini dapat dijadikan tujuan wisata yang merupakan area pembelajaran dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya.

Selama ini banyak masyarakat Indonesia khususnya kota jambi menyukai kopi sebagai minuman kebutuhan sehari-hari tetapi tidak sedikit pula masyarakat tidak mengetahui informasi tentang jenis-jenis, tipe-tipe dan sejarah kopi yang ada di jambi.

Maka dari itu perlu dibuat suatu aplikasi m-Learning berbasis android yang dapat di akses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pengetahuan tentang kopi dan mempermudah dalam mengetahui jenis, tipe dan sedikit banyak sejarah tentang kopi. Dengan m-Learning memungkinkan masyarakat lebih mudah mengetahui tentang hal tersebut.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi pengenalan tentang kopi berbasis android?”

1.3. BATASAN MASALAH

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berisi tentang informasi jenis, tipe dan sejarah kopi
2. Aplikasi ini digunakan minimal android 5.0 Lollipop.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian yang ingin di capai oleh penulis, yaitu :

1. Membantu untuk mempromosikan kopi
2. Meningkatkan partisipasi tentang pengetahuan tentang kopi.
3. Menganalisa kopi.
4. Merancang aplikasi yang berisi pengetahuan tentang kopi.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini:

1. Mempermudah masyarakat untuk mengetahui informasi tentang kopi.
2. Aplikasi ini adalah media baca yang menggunakan media ponsel pintar.
3. Mempermudah masyarakat mengetahui perbedaan pada kopi.
4. Meningkatkan partisipasi pengetahuan tentang kopi.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan ilmiah ilmiah dapat dilihat melalui sistematika penelitian yang meliputi:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini di uraikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menunjang penulisan dan penelitian untuk memberikan sekilas gambaran mengenai topik masalah yang akan dibahas tentang merancang aplikasi media ajar pengenalan kopi.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang di gunakan, serta alat bantu (*tools*) yang di gunakan dalam merancang media ajar tentang kopi.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan menguraikan hasil penelitian yang mencakup semua aspek yang terkait dan penelitian, dan menjelaskan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data lapangan yang di peroleh dan membahas masalah-masalah yang diajukan. Bab ini juga

mengemukakan tentang analisa terhadap *perancangan aplikasi media ajar tentang kopi*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang hasil implementasi, uji coba terhadap sistem yang dilakukan, hal-hal yang ditonjolkan yang merupakan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran interaktif ini, cara menjalankannya, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan laporan, dimana penulisakan membuat suatu kesimpulan atas hasil analisis dan perancangan,serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.