

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu teknologi sekarang semakin maju dan berkembang sehingga banyak perusahaan atau instansi yang memanfaatkan kecanggihan teknologi tersebut seperti penggunaan internet, fax, komputer dan lain-lain yang dapat membantu perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam memenuhi informasi yang dibutuhkan. Dalam hal ini aplikasi komputer merupakan salah satu sarana yang penting bagi perusahaan atau instansi untuk menangani semua permasalahan yang sering di hadapi dalam pengolahan data-data yang di perlukan.

Media pembelajaran merupakan unsur terpenting dalam suatu instansi pendidikan, namun dalam hal pengolahan datanya perlu diterapkan prinsip kerja yang menjamin efisiensi dan efektivitas agar menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara tepat. Dalam media pembelajaran, dimana pengolahan datanya sudah menggunakan sistem komputerisasi, akan tetapi belum dimanfaatkan secara optimal, dimana siswa masih belajar menggunakan metode lama, sehingga dalam pendataannya media pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup lama dan lambat. Keakuratan datanya kurang terjamin, dimana data-datanya sebagian hilang, rusak, tidak sesuai atau berbeda sehingga sistem yang sedang berjalan ini tidak berjalan secara sistematis.

Berdasarkan permasalahan diatas maka sistem informasi yang memuat data media pembelajaran memerlukan sistem komputerisasi yang dibutuhkan dapat menyampaikan informasi lebih cepat, efisien, dalam mengelola data media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka disusunlah tugas akhir ini dengan judul **“Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Online Siswa SMK Negeri 1 Bawolato Berbasis Android.”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan permasalahan dari rancangan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun rancangan program media pembelajaran berbasis android yang dapat diterapkan pada SMK Negeri 1 Bawolato.
2. Bagaimana menerapkan media pembelajaran secara cepat dan akurat.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dari rancangan program media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibahas hanya mencakup rancangan program media pembelajaran berbasis android.
2. Hanya menghasilkan data media pembelajaran berbasis android pada SMK Negeri 1 Bawolato.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam merancang dan membuat rancangan program media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Untuk membangun rancangan program dibutuhkan data prosedur dan data mengenai media pembelajaran pada SMK Negeri 1 Bawolato.
2. Untuk mempermudah siswa yaitu dengan menerapkan system dalam melaksanakan media pembelajaran berbasis android sehingga bisa mengetahui secara cepat dan akurat

1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Melatih pengetahuan dalam mengelola menerapkan media pembelajaran dengan sistem komputerisasi.
2. Dapat mempermudah siswa dalam belajar dan menghemat waktu.
3. Sebagai solusi pemecahan masalah yang dihadapi SMK Negeri 1 Bawolato.

4. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam menerapkan media pembelajaran berbasis android dengan baik sehingga dapat meningkatkan kualitas kerja secara cepat dan akurat.