

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat mendorong setiap orang untuk merespon semua perkembangan tersebut dan mendorong inovasi di segala bidang. Kebutuhan akan sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan teknologi sangat dibutuhkan. Kemajuan ini telah memudahkan kehidupan manusia sebagai hamba Allah SWT. dan khalifah-Nya. Karena Allah SWT. Ia telah memberikan rahmat dan kenikmatan kepada manusia yang ingin saling melengkapi, yaitu nikmat agama dan kenikmatan teknologi. Dalam Al-Qur'an terdapat ayat yang di dalamnya berkaitan dengan teknologi sebagai berikut:

شُكِرُونَ أَنْتُمْ فَهَلْ مَبْسُوكُمْ مِنْ لِيُخَصِّنْكُمْ لَكُمْ لِبُوسِ صَنْعَةٍ وَعَلَّمْنَاهُ

Artinya : “dan telah kami ajarkan kepada Daud membuat baju besi untuk kamu, guna memelihara kamu dalam peperanganmu, maka hendaklah kamu bersyukur (kepada Allah)”. Al-Qur'an surat Al-Anbiya' ayat 80.

Kemampuan memahami perkembangan teknologi memerlukan penanaman pemikiran kritis, sistematis, logis, dan kreatif, serta kemauan untuk bekerja sama secara efektif. Ini sangat populer di kalangan siswa sekolah menengah pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs)., khususnya di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Daarul 'Ulya Metro yang merupakan salah satu lembaga pendidikan madrasah swasta yang ada di Kota Metro yang beralamatkan di Jalan Satelit dua, Kelurahan Iring Mulyo, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

Masalah yang ditemukan oleh peneliti di lapangan antara lain kegiatan belajar hanya terfokus menggunakan buku cetak saja, di era yang serba teknologi seperti sekarang pemberian mata pelajaran seperti tersebut seperti di atas cenderung membuat siswa bosan atau jenuh dan apa yang disampaikan guru kepada siswa menjadi monoton dan kurang optimal.

Selain itu, belum adanya juga media pendukung belajar mandiri di rumah, dan belum adanya variasi teknologi. Berdasarkan uraian diatas bahwa Aplikasi Pembelajaran berbasis *android* diperlukan untuk siswa agar lebih interaktif dalam

belajar dan meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI BERBASIS ANDROID PADA MTs DAARUL ‘ULYA METRO**”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana merancang aplikasi belajar teknologi informasi dan komunikasi berbasis *android* pada siswa Sekolah Madrasah Tsanawiyah (MTs) Daarul ‘Ulya Metro ?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan dengan lebih fokus dan terarah, maka pembatasan masalah yang diambil dari latar belakang masalah dan perumusan masalah diatas adalah :

1. Bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah *PHP* dengan *Framework Laravel*
2. *MYSQL* dan *phpMyAdmin* digunakan untuk mengolah *database*. Untuk *text editor* akan menggunakan *sublime text 3* serta pengujian aplikasi akan menggunakan *teknik black box testing* dan *di build menjadi aplikasi android*.
3. Pengujian aplikasi belajar yang dibuat hanya meliputi materi, ujian atau quis
4. Aplikasi akan dirancang dengan menggunakan pendekatan metode *SDLC (Software Development Life Cycle)* sebagai pengembang perangkat lunak

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah Dapat merancang aplikasi belajar teknologi informasi dan komunikasi berbasis *android* pada siswa ataupun Madrasah Tsanawiyah (MTs) Daarul ‘Ulya Metro.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti
 - Menambah wawasan tentang perancangan aplikasi.
 - a. Sebagai sumber untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut dibidang perancangan aplikasi terutama perancangan aplikasi berbasis *android*.
 - b. Dapat merancang dan membuat aplikasi belajar berbasis *android* yang efektif dan interaktif untuk diterapkan pada kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Guru

- a. Sebagai sumber referensi bagi guru untuk agar bisa mengembangkan media pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi.
- b. Dapat membantu guru memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran TIK.

3. Bagi Siswa

- a. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih interaktif dalam belajar dan mengambil materi pembelajaran TIK.
- b. Meningkatkan minat siswa dalam mempelajari pelajaran TIK.
- c. Hal ini dapat memudahkan siswa untuk belajar secara praktis dimana saja dan kapan saja.

F. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*. Menurut Pressman yang dikutip oleh Sasmito (2017:8) Metode *waterfall* merupakan “Model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial”.

1. Jenis Penelitian

a. Pengertian Penelitian

Penelitian adalah suatu proses klasifikasi atau metode pengumpulan data, yang dilakukan secara rasional, empiris, dan sistematis dengan tujuan untuk menemukan, menggambarkan, dan peninjauan fakta atau bisa untuk mencari solusi dari suatu masalah tertentu (Rahmawati, 2017).

b. Penelitian Kualitatif

Menurut Moleong yang dikutip Adhimah (2020:59), penelitian kualitatif adalah :

Suatu penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh objek penelitian secara keseluruhan melalui penggambaran bahasa dan bentuk-bentuk bahasa di bawah latar khusus alam dan alam, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Dengan menggunakan berbagai metode ilmiah.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diketahui bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian alamiah, dan data yang diperoleh bersifat deskriptif.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Pada tahap ini penelitian dimulai dengan mencari referensi dari berbagai sumber dan melakukan tinjauan pustaka melalui buku-buku, artikel ilmiah, dan penelitian lainya dalam bentuk jurnal yang berhubungan dengan aplikasi berbasis android.

b. Observasi

Dalam metode Ini, Peneliti melakukan pengamatan secara langsung pada MTs Daarul 'Ulya Metro untuk mendapatkan data yang valid.

c. Wawancara

Dalam metode wawancara, peneliti melakukan wawancara langsung kepada Kepala Sekolah dan Guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di MTs Daarul 'Ulya Metro

d. Angket

Dalam metode angket ini peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada Guru mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di MTs Daarul 'Ulya Metro.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi tersebut disusun dengan peraturan sistematika penulisan yang ada. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Metodologi Penelitian, Jenis Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN LITERATUR

Berisikan teori pendukung yang relevan dengan bahasan skripsi.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada Bab ini berisikan tentang Sejarah Singkat, Lokasi, Sistem Manajemen Perusahaan, Struktur Organisasi Perusahaan, Analisis Sistem Yang Berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyesuaikan dengan tahapan atau metode penelitian yang digunakan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab penutup yang membahas kesimpulan serta saran.

DAFTAR LITERATUR

Berisi tentang rujukan atau sumber-sumber ilmiah