

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, perkembangannya kian hari kian meningkat dan persaingan industri dalam bidang ini pun kian ketat, tiap produsen saling berlomba untuk menciptakan teknologiteknologi canggih yang dapat menunjang pekerjaan manusia. Tak terkecuali dalam bidang teknologi komputer, yang saat ini sudah menjadi kebutuhan yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan manfaat yang sangat besar dalam menunjang pekerjaan. Selain itu komputer juga dapat memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Kelebihan lain dari komputer juga dapat mengurangi potensi terjadinya kesalahan pengolahan data dibanding pengolahan data secara manual, tapi tentunya semua ini tergantung dari kualitas sumber daya manusia yang mengoperasikan komputer

Sampai saat ini juga memang terdapat beberapa situs media pembelajar online berbasis multimedia dan penyajian konten yang sangat baik namun terkadang masih terdapat beberapa percampuran data sehingga membuat sebagian orang kesulitan untuk merangkum materi-materi pembelajaran agar lebih terkonsep.

Permasalahan tersebut akan menjadi sangat kompleks karena ini berhubungan dengan pembelajaran online yang akan dipelajari oleh

masyarakat. Pada jaman yang serba online ini dibutuhkan sebuah sistem yang dapat digunakan untuk penyusunan materi pelajaran serta dipublikasikan melalui aplikasi berbasis android, sehingga dapat mempermudah masyarakat untuk melakukan pembelajaran secara terstruktur.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan inilah penulis mencoba untuk mengembangkan Sistem Informasi dengan mengangkat judul “**APLIKASI PEMBELAJARAN HARDWARE KOMPUTER BERBASIS ANDROID**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang Aplikasi Pembelajaran Hardware Komputer Berbasis Android?
- b. Bagaimanakah merancang Aplikasi Pembelajaran Hardware Komputer Berbasis Android berjalan dengan baik sesuai harapan?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian untuk Aplikasi Pembelajaran Hardware Komputer Berbasis Android ini, peneliti hanya membatasi pada hal-hal berikut :

- a. Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Hardware Komputer Berbasis Android sebagai media informasi pembelajaran Hardware bagi masyarakat secara terbuka

- b. Aplikasi Pembelajaran Hardware Komputer Berbasis Android ini hanya dapat di akses dengan menggunakan aplikasi berbasis android.
- c. Sistem yang dibuat hanya sebatas sistem pembelajaran seputar *Hardware* Komputer

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu membangun perangkat lunak berbasis android guna sebagai media penyaluran informasi pembelajaran yang lebih efisien.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai alternatif yang mempermudah pihak masyarakat untuk mempelajari *Hardware* Komputer secara terstruktur.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar tersusun dengan rapi dan terstruktur, maka penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bab yang rinciannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul dan mendasari pembahasan secara *detail*. Landasan teori dapat berupa definisi atau model yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti atau semua pembahasan yang menyangkut teori dari topik skripsi tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis terhadap permasalahan yang diteliti, analisis sistem yang sedang berjalan, kendala atau hambatan yang ditemukan, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan dan rancangan *algoritma* atau program yang akan dibuat untuk sistem yang baru diusulkan. Pada bab ini juga berisi uraian rinci tentang hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan dan sudah terstruktur pada sub-sub babnya. Deskripsi hasil penelitian dapat diwujudkan dalam bentuk daftar, grafik atau bentuk-bentuk lain yang representatif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis membahas tentang hasil implementasi dari rancangan yang telah dibangun, menerangkan bagaimana implementasi yang baik supaya menunjang kinerja dari hasil rancangan sistem maupun rancangan program.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan di bab-bab sebelumnya serta saran terhadap pengembangan program dan penyusunan laporan ke depan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini, akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur, tutorial, buku-buku maupun situs-situs yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.