

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer yang sangat pesat merupakan dampak dari semakin majunya teknologi informasi dalam segala bidang. Salah satu bidang yang memanfaatkan dampak positif dari perkembangan teknologi informasi adalah bidang pendidikan. Dampak perkembangan teknologi informasi pada bidang pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin bervariasinya metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang mulai banyak dikembangkan yaitu metode pembelajaran interaktif berbasis multimedia maupun berbasis android.

Proses belajar terkadang dipengaruhi oleh faktor-faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal seperti sikap, pandangan hidup, perasaan senang dan tidak senang, kebiasaan dan pengalaman. Sedangkan faktor eksternal merupakan dorongan dari luar diri seorang pelajar melalui penglihatan dan pendengaran. Dalam proses belajar mengajar, komunikasi antara dosen dan mahasiswa merupakan salah satu hal yang paling penting. Komunikasi yang dilakukan dalam proses belajar dan mengajar harus efektif agar ilmu yang disampaikan diterima dengan baik. Komunikasi yang tidak efektif akan berdampak misalnya mahasiswa lambat dalam memahami materi yang diberikan karena ilmu yang diterima kurang optimal.

Dengan semakin berkembangnya teknologi internet di zaman modern seperti sekarang, sangat mempengaruhi minat belajar setiap orang. Internet merupakan tempat yang digunakan setiap orang untuk mencari pengetahuan bahkan hiburan. Saat ini, anak-anak sudah menggunakan fasilitas internet yang terdapat pada *smartphone*. Oleh karena itu, *smartphone* akan menjadi alternatif belajar selain buku. Pada saat ini sebagian besar anak sekolah berinteraksi dengan *smartphone*. Dalam kesempatan ini, penulis ingin memanfaatkan internet dan meningkatkan kegunaan sebagai alat bantu belajar yang mudah.

Aplikasi pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara dosen dan mahasiswa. Hal ini sangat membantu dosen dalam mengajar dan memudahkan mahasiswa menerima dan memahami materi kuliah. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar, meningkatkan daya serap dalam proses belajar mahasiswa.

Audit dapat didefinisikan sebagai proses sistematis yang dilakukan dengan memperhatikan keobyektifan dari pihak yang kompeten dan independen dalam perolehan dan penilaian bukti-bukti terhadap tuntutan-tuntutan yang terkait dengan hal-hal atau kejadian yang bersifat ekonomis.

Berdasarkan masalah yang terdapat pada metode pembelajaran yang konvensional, penulis tertarik untuk membuat rancang bangun aplikasi pembelajaran Audit Teknologi Informasi berbasis android yang nantinya aplikasi tersebut akan berisi materi-materi yang berhubungan dengan mata kuliah Audit Teknologi Informasi. Tujuan nyata dari pembuatan aplikasi ini adalah agar mahasiswa lebih berminat untuk belajar dan memahami karena menggunakan sebuah media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu penulis mengangkat judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN AUDIT TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian sebagai berikut :

1. Motivasi belajar mahasiswa masih rendah terutama dengan bahan bacaan seperti buku.
2. Mahasiswa lebih banyak menyempatkan waktu dengan *smartphone* yang di fasilitasi internet.
3. Komunikasi didalam aktifitas belajar mengajar kurang efektif akibat faktor-faktor internal dan eksternal.

1.3 Perumusan Masalah

1. Bagaimana cara membantu dosen menyampaikan materi dalam mata kuliah Audit Teknologi Informasi ?
2. Bagaimana meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran pada mata kuliah Audit Teknologi Informasi ?

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

1.4.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian akan dilakukan sekitar \pm 1 bulan dan bertempat di Kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang beralamat di Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No.93, Gedong Meneng, Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132.

1.4.2 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan untuk menghindari meluasnya masalah, yaitu :

1. Aplikasi pembelajaran ini hanya membahas mata kuliah Audit Teknologi Informasi.
2. Data yang diambil berdasarkan silabus mata kuliah Audit Teknologi Informasi.
3. Aplikasi pembelajaran ini hanya sebatas alat bantu dalam mempelajari mata kuliah Audit Teknologi Informasi.

1.5 Tujuan Penelitian

1. Membuat rancang bangun aplikasi pembelajaran mata kuliah Audit Teknologi Informasi.
2. Dengan adanya aplikasi pembelajaran dapat membantu mempermudah mahasiswa/i dalam mempelajari materi Audit Teknologi Informasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sebuah aplikasi yang dapat bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Memberi kemudahan kepada mahasiswa untuk dapat belajar dimanapun dengan memanfaatkan *smartphone*.
3. Sebagai alternatif lain untuk mahasiswa mempelajari materi Audit Teknologi Informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang diterapkan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang Media pembelajaran, Audit Teknologi Informasi, Pengertian Android, Pengertian Java, Metode Pengembangan Perangkat Lunak.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode pengumpulan data serta langkah-langkah yang digunakan terkait dengan penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh terkait dengan landasan teori dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang dibangun.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan serta saran yang dapat membantu pengembangan aplikasi ini dimasa yang akan datang.