

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan ilmu dan teknologi semakin maju mendorong berbagai upaya dalam pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil yang baik. Sekarang ini para guru dituntut untuk dapat menggunakan atau memanfaatkan ilmu dan teknologi seperti alat-alat komunikasi baik itu penggunaan internet, computer dan penggunaan telepon pintar (smart phone) dan computer tablet. Penggunaan media dan teknologi pada proses pembelajaran dapat membentuk suasana yang berbeda yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi penghubung antara pelajar dan dosen, berkat media pelajar tidak dibatasi lagi oleh ruang-ruang kelas. Pelajar dapat belajar di diberbagai tempat seperti melalui internet.

Pada saat sekarang ini sebagian besar siswa masih bergantung kepada guru yang berada di sekolah, jika guru yang mengajar tidak dapat hadir mengisi kelas maka dapat dikatakan para siswa tidak mendapat materi baru pada saat itu juga. Hal ini kerap terjadi pada sekolah pendidikan staff penerbangan & pramugari (PSPP) , dimana pada saat dosen berhalangan hadir para pelajarpun harus kehilangan jam pertemuan yang pastinya akan merugikan pelajar karna tidak mendapatkan materi baru dan juga susah nya dosen pengajar memberikan tugas-tugas seputar materi dikarenakan materi yang diberikan di buku pendidikan menggunakan bahasa inggris yang tentunya para siswa harus mentranslete terlebih dahulu dari bebrapa bahasa materi yang siswa kurang paham maksud nya.

Maka dengan pemanfaatan teknologi informasi yang berkembang saat ini yaitu dalam bidang multimedia, maka mendapatkan sebuah gagasan untuk membuat sebuah media yang berbasis *multimedia*. Pada penggunaan fasilitas multimedia diharapkan dapat memudahkan proses belajar tentang meteri materi baru tanpa terbatas ruang dan waktu, sehingga pelajar akan belajar dengan lebih efektif,

efisien dan menarik serta dapat digunakan dimanapun begitu juga dosen pengajar memepmudahkan dosen dalam memberikan ringkasan materi dan juga dalam memeberikan tugas-tugas kepada pelajar pendidikan staff penerbangan dan pramugari. Berdasarkan pembahasan diatas akan dilakukan penelitian dengan judul **“APLIKASI PANDUAN PENDIDIKAN GROUNDSTAFF PENERBANGAN PADA LEMBAGA PENDIDIKAN PENERBANGAN STAFF & PRAMUGARI (PSPP)”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di latar belakang masalah dapat dirumuskan perumusan masalah dari skripsi ini yaitu:

1. Bagaimana pembuatan programpanduan pendidikan staff penerbangan berbasis android?
2. Bagaimana cara kerja program panduan pendidikan staff penerbangan berbasis android dapat membantu para pelajar yang mengambil jurusan groundstaff?
3. Penelitian akan dilakukan di tempat pendidikan staff penerbangan dan pramugari (PSPP) di jalan Teuku umar, No 36 A-C Kedaton Bandar Lampung.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan pada tujuan penelitian maka penulis membatasi pembahasan dalam ruang lingkup sebagai berikut:

1. panduan pendidikan staff penerbangan yang dibangun berbasis android 4.4 atau kitkat
2. Study kasus yang dilakukan hanya sebatas pada jurusan groundstaff yang berada di Pendidikan Staff Penerbangan & Pramugari (PSPP) di Bandar Lampung.
3. Perancangan aplikasi yang dibuat meliputi teks , gambar dan video.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Membangun dan merancang media pembelajaran sebagai panduan untuk pendidikan staff penerbangan & pramugari pada jurusan groundstaff di Bandar Lampung berbasis android.
2. Menghasilkan Aplikasi pendidikan groundstaff pendidikan staff penerbangan dan pramugari berbasis *Android* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran pada lembaga pendidikan staff penerbangan dan pramugari.
3. Mempermudah guru pengajar dalam memberikan materi kepada siswa dan siswi jurusan groundstaff penerbangan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, maka manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran yang masih menggunakan ilmu yang diberikan oleh dosen dan buku yang sulit didapat menjadi media pembelajaran yang mudah digunakan di setiap tempat dan waktu.
2. Memudahkan para pelajar jurusan groundstaff dalam mengenal dan mempelajari tugas-tugas bagian staff penerbangan.
3. Memaksimalkan penggunaan android sebagai media pembelajaran yang baik untuk para pelajar khususnya yang mengambil jurusan groundstaff di pendidikan staff penerbangan & pramugari di Bandar Lampung.
4. Memberikan kemudahan kepada dosen pendidikan dalam memberikan materi tentang mata pelajaran dan ringkasan materi pada pendidikan groundstaff penerbangan .

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan suatu gambaran yang jelas dan terinci mengenai tiap-tiap bagian dalam skripsi ini diuraikan secara singkat sistematika yang terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan tentang hal – hal pokok yang berhubungan dengan penulisan skripsi, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku dan jurnal yang berupa gagasan, pengertian dan definisi yang berkaitan dengan hal – hal yang terdapat dalam skripsi ini.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi metode – metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang hasil perancangan yang berupa hasil dari bentuk program atau aplikasi yang telah dibuat dan alur program sekaligus penjelasannya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari uraian yang telah dianalisa dan saran yang dapat dijadikan bahan masukan dan sumbangan pemikiran mengenai pemecahan masalah.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN