

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini di dunia kerja membutuhkan tenaga-tenaga terampil dengan keahlian siap kerja. Keahlian spesifik yang dibutuhkan di dunia kerja diantaranya adalah keahlian komputer, akuntansi, dan bahasa asing. yang menjadi permasalahan adalah lulusan sekolah menengah atau perguruan tinggi kurang dibekali oleh ilmu praktis atau keahlian khusus yang dibutuhkan dunia kerja. Akibatnya mereka tidak siap untuk terjun langsung ke dunia kerja. Dapat dipastikan angka pengangguran semakin meningkat.

Lembaga pendidikan nonformal atau kursus dapat dijadikan alternatif untuk mempelajari keterampilan yang dibutuhkan dunia kerja. Karena itu banyak bermunculan lembaga pendidikan kursus (LPK) yang menyelenggarakan pendidikan siap kerja guna memenuhi kebutuhan dunia kerja.

Semakin meningkatnya minat masyarakat pada lembaga-lembaga pendidikan, diperlukan suatu media informasi yang menjawab kebutuhan tersebut. Dengan penerapan media informasi lembaga pendidikan diharapkan masyarakat dapat menentukan lembaga pendidikan yang sesuai dengan yang diinginkan.

Perkembangan teknologi komunikasi seluler seperti *handphone* maupun *smartphone* sangat sesuai untuk memenuhi tuntutan masyarakat terhadap informasi lembaga pendidikan.

Berbagai alasan yang telah disampaikan, menjadi motivasi bagi penulis untuk membangun sebuah media informasi lembaga pendidikan kursus yang dapat digunakan melalui perangkat *mobile* seperti *handphone* maupun *smartphone*. Media informasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi terutama mengenai lembaga pendidikan kursus.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dibuat rumusan masalah, yaitu bagaimana merancang dan membuat aplikasi media informasi lembaga pendidikan kursus di Bandar Lampung berbasis *mobile*.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menjaga kefokusannya pada penelitian ini, maka penulis memberikan beberapa batasan sebagai berikut :

1. Memberikan informasi lembaga-lembaga pendidikan kursus yang berada di kota Bandar Lampung.
2. Program dibangun menggunakan program aplikasi *Adobe Flash Cs6*.
3. Versi sistem operasi Android yang digunakan adalah Android Ice Cream Sandwich (Android versi 4.0) atau versi terbaru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun media informasi lembaga pendidikan kursus yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah memudahkan akses informasi tentang lembaga pendidikan kursus yang ada di kota Bandar Lampung kapan saja dan dimana saja informasi tersebut dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan tugas akhir atau skripsi ini, pembahasan terbagi dalam lima bab. Adapun sistematika penulisan laporan tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan secara ringkas mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis atau peneliti.

BAB III METODE PENELITIAN

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

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis mengemukakan suatu gagasan, rancangan atau teori baru untuk memecahkan masalah yang dibahas sesuai dengan tujuan penelitian.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penulis dari hasil pembahasan perancangan aplikasi sebagai hasil pemikiran peneliti atas keterbatasan penelitian yang dilakukan.