

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi tak terkecuali juga dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Sekarang ini muncul teknologi baru dimana kegiatan belajar mengajar tidak hanya menggunakan media cetak namun menggunakan sebuah media pembelajaran elektronik khususnya berbasis mobile, dimana mobile itu sendiri merupakan sebuah penggabungan dari beberapa element - element pendukung diantaranya text, audio, image, video dan animasi.

UKM DCFC adalah Unit Kegiatan Mahasiswa yang bergerak di bidang Penalaran dan Keilmuan yang berdiri pada tanggal 1 Maret 1999. Ada beberapa divisi – divisi di UKM tersebut, salah satu Divisi yang terdapat materi Ilmu Jurnalistik adalah Divisi Broadcast dan Divisi Hubungan Masyarakat. Selama ini, Proses pembelajaran pada divisi tersebut masih bergantung pada materi mingguan yang diadakan setiap hari selasa yang dirasa belum maksimal sehingga menghambat mereka dalam mempelajari ilmu jurnalistik dengan maksimal. selain itu, metode pembelajaran para mahasiswa dalam mempelajari ilmu jurnalistik yaitu dengan pencarian materi di media internet dengan menggunakan laptop dan *handphone* yang dirasa kurang tertata dengan rapih sehingga membuat mahasiswa merasa bingung untuk memulai mempelajari Ilmu Jurnalistik.

Para wartawan kampus pemula dalam mempelajari ilmu jurnalistik perlu adanya wadah untuk mengevaluasi materi yang sudah dipelajari tentang ilmu jurnalistik. Karena, Selama ini para mahasiswa dalam mempelajari materi tentang ilmu jurnalistik belum adanya media sebagai untuk pengukuran pemahaman bagi para mahasiswa dalam mempelajari ilmu jurnalistik. Oleh Karena itu, penulis mencoba untuk membuat suatu media pembelajaran berbasis mobile dengan menggunakan *Operating System "Android"* yang bisa mempermudah para wartawan kampus pemula dalam mempelajari ilmu jurnalistik dan sebagai media uji kompetensi untuk mengevaluasi para wartawan kampus pemula

Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis mengangkat sebuah topik yang berjudul, ” **Rancang Bangun Media Pembelajaran Ilmu Jurnalistik Untuk Wartawan Kampus Berbasis Mobile**”. Sebuah aplikasi pembelajaran untuk pembelajaran Ilmu Jurnalistik dengan menggunakan OS *Android* yang dapat digunakan oleh para Wartawan Kampus dalam mengikuti pembelajaran Ilmu Jurnalistik.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang serta pengamatan yang dilakukan pada Wartawan Kampus, maka ditemukan beberapa permasalahan yaitu: “Bagaimana cara merancang dan membangun suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah Wartawan untuk membantu dalam belajar tentang ilmu jurnalistik”.

I.3. Batasan / Ruang Lingkup Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup dan agar skripsi ini lebih terarah maka penulis membuat suatu batasan masalah yang diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Kampus yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah IBI Darmajaya.
- 2) Aplikasi ini hanya di tujukan untuk Wartawan Kampus.
- 3) Media pembelajaran ini di tujukan untuk pengenalan dasar – dasar yang terdapat di ilmu jurnalistik.

I.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan sebagai berikut :

- 1) Merancang dan membangun sebuah media pembelajaran ilmu jurnalistik berbasis android yang dapat membantu seseorang khususnya wartawan kampus dalam memahami ilmu jurnalistik.
- 2) Memudahkan Wartawan Kampus untuk belajar dan mengetahui tentang pengenalan dasar – dasar dalam ilmu jurnalistik.
- 3) Menerapkan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran ilmu jurnalistik.

I.5. Manfaat Penelitian

Perancangan media pembelajaran ilmu jurnalistik berbasis android ini bermanfaat kepada seseorang khususnya wartawan kampus dalam memahami dasar-dasar ilmu jurnalistik. Dan memberikan kemudahan juga bagi wartawan kampus yang tidak memiliki referensi dalam mempelajari ilmu jurnalistik.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

a) BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b) BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

c) BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di rumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta alat dan bahan pendukung.

d) BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya.

e) BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

f) Daftar Pustaka

g) Lampiran