

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekstrakurikuler merupakan fasilitas yang diberikan sekolah untuk mendukung siswanya dalam mengembangkan potensi dan kemampuan dibidang non akademik, dan salah satu ekstrakurikuler yang ada di sekolah adalah Palang Merah Remaja.

Palang Merah Remaja (PMR) adalah wadah pembinaan dan pengembangan anggota remaja Palang Merah Indonesia (PMI).

PMR merupakan salah satu anggota PMI dalam melaksanakan kegiatan kegiatan kemanusiaan dibidang kesehatan dan siaga bencana, mempromosikan prinsip-prinsip dasar gerakan palang merah dan bulan sabit merah internasional, serta mengembangkan kapasitas anggota PMI.

Kegiatan ekstrakurikuler PMR yang ada di SMA dalam penyampaian materi dilakukan oleh pelatih PMR dan anggota lainnya yang lebih senior, penyampaian materi PMR selama ini masih didominasi oleh buku, sehingga dalam dalam pembelajaran/penyampaian materi PMR kurang menarik, dan membuat siswa-siswi merasa jenuh, Guru atau pelatih hanya sekedar membaca buku dalam penyampaian materi sehingga proses pembelajaran ekstra PMR kurang optimal.

Perkembangan teknologi smartphone berbasis android di dunia saat ini sangat signifikan ,hal ini dapat dilihat dari banyaknya pemakai smartphone berbasis android, pada tahun 2014 penggunaan

android di indonesia mencapai 2,5 juta angka ini akan terus bertambah seiring perkembangan teknologi smartphone [1].

Melihat peluang yang signifikan tersebut maka digagas pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi modern yaitu android dengan tujuan dapat menarik minat belajar siswa-siswi SMA terhadap ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain aplikasi ini, apakah layak digunakan sebagai media pembelajaran PMR ?
2. Apakah aplikasi media pembelajaran berbasis android ini bermanfaat dan memudahkan siswa-siswi belajar materi PMR ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1. Untuk memudahkan siswa-siswi mempelajari materi Palang Merah Remaja (PMR)
2. Untuk menarik minat siswa-siswi terhadap ekstrakurikuler Palang Merah Remaja (PMR)
3. Membantu dan memudahkan guru dalam mengajar Palang Merah Remaja

1.4 Batasan Masalah

1. Sistem ini dapat di jalankan minimal pada android versi 4.0
2. Aplikasi ini dibangun sebagai media pembelajaran ekstrakurikuler palang merah remaja siswa SMA

3. Pada aplikasi ini terdapat 7 materi yaitu materi gerakan, materi pertolongan pertama, materi donor darah, materi remaja sehat peduli sesama, materi kesehatan remaja, materi kesiapsiagaan bencana
4. Terdapat video pertolongan pertama dan video pembuatan tandu
5. Pada aplikasi ini terdapat menu latihan soal

1.5 Metodologi Penelitian

Langkah – langkah yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Pada tahap ini, literatur yang digunakan dengan menggunakan buku-buku dan internet, atau sumber-sumber lain yang menjelaskan mengenai android dan materi tentang Palang Merah Remaja

2. Pengumpulan Data dan Analisa

Pada tahap ini dari hasil pengumpulan data-data yang di peroleh langsung dari sekolah SMA yang ada di Bangkalan mengenai metode pembelajaran dan pemahaman seputar kegiatan Palang Merah Remaja.

3. Perancangan Sistem

Dalam tahap ini akan dibuat rancangan perangkat lunak yang akan dibangun meliputi desain antar muka, analisa kebutuhan sistem dan diskripsi sistem.

4. Coding

Pada tahap ini rancangan yang akan dibuat kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk kode program sehingga menjadi suatu aplikasi

5. Implementasi

Setelah proses coding selesai maka akan dilakukan proses pengujian terhadap program yang dihasilkan, untuk mengetahui apakah program sudah berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan.

6. Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dilakukan ditahap akhir sebagai dokumentasi dari pelaksanaan tugas akhir, dokumentasi ini dibuat untuk menjelaskan aplikasi agar memudahkan orang lain yang ingin mengembangkan aplikasi lebih lanjut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJUAN PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang aplikasi media pembelajaran ekstrakurikuler palang merah remaja PMR berbasis android.

BAB 3 : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas analisa kebutuhan sistem, deskripsi sistem, desain sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android ini.

BAB 4 : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya dan analisa hasil sistem.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas kesimpulan yang dapat diambil dari sistem,serta saran yang diperlukan untuk kemajuan sistem secara lebih lanjut