

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pembelajaran yang ada di dalam dunia pendidikan, pada dasarnya diajarkan secara konvensional di sekolah-sekolah. Dimana konvensional ini adalah sistem pengajaran yang melalui buku, papan tulis, dan ceramah. Belum terdapatnya perkembangan teknologi pada sistem pembelajaran tertentu, sehingga terdapat minat belajar siswa yang terkadang jauh dengan sistem konvensional. Salah satu masalah yang terdapat di siswa adalah masalah dalam pembelajaran tentang perhotelan. Pelajaran tentang perhotelan merupakan pelajaran yang ada di sekolah menengah kejuruan. Mempelajari tentang perhotelan adalah penting, karena setelah kelulusan siswa di peruntukan untuk langsung dapat terjun ke dunia kerja.

Menurut Asri (2014:104) Pendidikan merupakan salah satu jalan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui unsur-unsur pendidikan dapat diciptakan suatu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Rendahnya minat belajar dan kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan guru khususnya pelajaran tentang *housekeeping*, hal ini yang mendorong penulis untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran *Housekeeping* Untuk Sekolah Menengah Kejuruan Perhotelan Berbasis Android”** yang berisi tentang

Housekeeping dan semua yang terkait dengan *housekeeping*, dilengkapi dengan *quis* dan *game* yang bertujuan untuk membantu siswa-siswa dalam belajar.

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi ini, adalah :

1. Menerapkan pengetahuan tentang bagian - bagian dan pekerjaan di hotel.
2. Membantu pelajar sekolah menengah kejuruan perhotelan dalam mempelajari tentang perhotelan khususnya materi *housekeeping*.
3. Memanfaatkan media komunikasi dan aplikasi yang berkembang sekarang sebagai media pembelajaran.

Dan tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata Satu (S1) pada program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri.

1.3 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan salah satu cara untuk melakukan penulisan laporan aplikasi secara sistematis.

1.3.1 Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi

Dalam metode observasi, penulis melakukan dalam bentuk pengamatan secara langsung, terhadap siswa - siswi yang turun minat belajarnya karna metode pembelajaran yang membosakan.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mempelajari konsep dan teknologi yang digunakan.

1.3.2 Metode Pengembangan Sistem

a. Analisa kebutuhan

Untuk memenuhi kebutuhan software aplikasi multimedia ini memiliki beberapa fasilitas tampilan *flash screen*, *menu*, informasi, *quiz*, *game*, tampilan *profile*, dan tampilan keluar.

b. Desain

Untuk desain aplikasi yang akan dibuat, penulis menggunakan desain editor *MIT App Inventor 2* karena merupakan desain editor *default* yang direkomendasikan oleh *google* dan *MIT App Inventor*.

c. Testing

Pada Tahap ini melakukan pengujian aplikasi tersebut dengan 2 metode yaitu *blackbox testing* dan *whitebox testing* untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diinginkan. Untuk melakukan pengujian *blackbox testing* penulis membuat kuisioner berisi 10 pertanyaan kepada 20 responden, untuk melakukan pengujian *whitebox testing* penulis membuat bagan diagram alir dari *script* aplikasi yang akan dirancang.

d. Implementasi

Merupakan tahapan setelah melakukan analisa, desain dan *testing* pada siklus rekayasa perangkat lunak, dimana aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Sehingga dari sini akan diketahui apakah aplikasi benar-benar dapat menghasilkan *output* yang sesuai dengan yang diinginkan.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam pembuatan skripsi ini, penulis membahas materi tentang *housekeeping* hotel dengan pembahasan tentang *houseman subsection*, *sport and recreation subsection*, *garden subsection*, tugas-tugashouseman di *banquet hall*, jenis-jenis lantai dan dinding, *cleaning equipment*, dan *cleaning supplies*.

Di dalam aplikasi ini juga dilengkapi dengan *quiz*, dan permainan untuk evaluasi sejauh mana pengguna memahami materi *housekeeping*.