

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia baik itu dibidang pendidikan, sosial, agama politik maupun ekonomi yang sangat menentukan kemajuan dari suatu negara. Ada beberapa jenis fungsi dari teknologi informasi dilihat dari segi penggunaannya antara lain sebagai media komunikasi, media penyebaran maupun media pembelajaran. Teknologi android menjadi salah satu teknologi komunikasi yang sangat cepat perkembangannya dimana semua penggunanya baik tua maupun muda sudah menggunakan teknologi tersebut. Android menjadi teknologi yang paling digemari, hal ini disebabkan karena mudah digunakan dan dapat mengakses apa saja, dimana saja dan kapan saja.

Dunia pendidikan merupakan elemen penting untuk dapat membentuk karakter para penerus bangsa. Perkembangan teknologi dan dunia pendidikan sangat menunjang efektifitas dan produktivitas pembelajaran untuk menciptakan daya kualitas yang lebih baik dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) tidak dapat lepas dari pengaruh kemajuan teknologi pada saat ini. Di sebuah SMK, siswa melakukan banyak praktikum untuk meningkatkan kemampuan yang sesuai dengan bidangnya masing-masing. Siswa SMK akan melaksanakan kegiatan program sekolah yang bersinergi langsung dengan industri yakni PRAKERIN (Praktek Kerja Industri). Praktek Kerja Industri adalah salah satu bagian dari kegiatan yang diadakan di SMK dan memang wajib dilakukan oleh SMK Negeri maupun SMK Swasta untuk mendukung atau menyalurkan bakat yang dimiliki siswa dan sebagai tempat belajar sebelum mereka terjun langsung ke dunia usaha atau industri setelah lulus dari SMK.

Sebagai komponen yang sangat penting, Laboratorium Komputer merupakan media pendukung dalam proses kegiatan pembelajaran praktik di sekolah atau di instansi perguruan tinggi. Demikian pula dengan Laboratorium Komputer ISB Atma Luhur sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan sebagai

tempat pengoperasian komputer dengan aplikasi yang mengikuti program baru atau sesuai dengan peraturan yang berlaku. Selain itu Laboratorium Komputer ISB Atma Luhur juga merupakan tempat bagi beberapa SMK di Pangkalpinang untuk melakukan kegiatan Prakerin atau Praktek Kerja Lapangan (PKL). Kegiatan ini biasa dilakukan 2 sampai 3 bulan dan setiap sekolah akan mengajukan permohonan beberapa siswa yang akan mengikuti magang atau Prakerin.

Pada proses kegiatan Prakerin terdapat banyak permasalahan yang terjadi pada siswa yaitu masih menggunakan pencatatan kegiatan dan penilaian siswa Prakerin masih bersifat manual. Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengajukan penelitian yang berjudul **“APLIKASI PENCATATAN KEGIATAN DAN PENILAIAN KINERJA SISWA PRAKERIN DI LABORATORIUM KOMPUTER ISB ATMA LUHUR”**. Diharapkan aplikasi ini dapat memudahkan siswa Prakerin menginput tugas yang diberikan dan dapat melihat nilai kinerja yang diberikan oleh pembimbing lapangan melalui smartphone mereka masing-masing.

Dalam penulisan ini peneliti mengambil beberapa penelitian antara lain : Penelitian[1] berjudul “Pembuatan Aplikasi Pencatatan Servis Mobil di PT. Armada International Motor Berbasis Android” dalam hasil penelitian ini didapatkan bahwa Aplikasi pencatatan servis mobil untuk *Service Advisor (SA)* dan *Checker* menggunakan teknologi *Google Cloud Messaging (GCM)* untuk mempermudah pengiriman kepada *SA* dan *Checker*.

Penelitian[2] berjudul “Sistem Informasi Pencatatan dan Pelaporan Pelayanan Kesehatan Berbasis *Android* di Kawasan Terpencil dan Sangat Terpencil” dalam hasil penelitian ini didapatkan menyajikan bahwa pemanfaatan *mobile phone* berbasis android sebagai alat bantu dalam pengumpulan data pelaksanaan pencatatan dan pelaporan kegiatan ibu dan anak dapat dijalankan secara *offline*.

Penelitian[3] berjudul “Perancangan Aplikasi Pencatatan *Troubleshooting Projects* Berbasis *Mobile* di PT. Nutech Integrasi” dalam hasil penelitian ini yaitu mencatat segala laporan *troubleshooting* yang berasal dari laporan *user*, untuk kemudian dapat melakukan tindakan *troubleshooting* sesuai keahliannya.

Penelitian[4] berjudul “Perancangan Aplikasi Absensi Dan Pencatatan Nilai Berbasis *Android*” dalam hasil penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi kehadiran dan catatan berdasarkan nilai *online* android.

Penelitian[5] berjudul “Implementasi Monitoring Prakerin *Programming* Kompetensi Keahlian Jurusan Teknik Komputer dan Informatika” dalam hasil penelitian ini berisikan laporan kinerja siswa prakerin yang melakukan praktek kerja industri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang didapat yaitu : “Bagaimana membangun aplikasi pencatatan kegiatan dan penilaian kinerja siswa Prakerin pada Laboratorium Komputer ISB Atma Luhur.”

1.3 Batasan Masalah

Mengingat kemampuan dan keterbatasan penulis serta luasnya permasalahan yang di uraikan, maka batasan-batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan aplikasi hanya untuk Siswa SMK yang melakukan Prakerin di Laboratorium Komputer ISB Atma Luhur.
2. Aplikasi hanya menyediakan menu pencatatan dan pengecekan nilai Siswa Prakerin.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

Membuat aplikasi berbasis *android* untuk Siswa Prakerin dalam mencatat kegiatan dan penilaian kinerja yang diberikan oleh pembimbing lapangan Laboratorium Komputer ISB Atma Luhur.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

Memudahkan Siswa Prakerin mencatat kegiatan dan mengecek penilaian kinerja yang diberikan pembimbing Lapangan Laboratorium Komputer ISB Atma Luhur dengan lebih mudah.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan untuk mempermudah para pembaca dalam memahami isi skripsi ini. Adapun sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori yang menjadi referensi utama dalam penelitian ini. Teori yang dibahas berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat dan juga kepentingan analisis dan perancangan aplikasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi seperti diskripsi data, jenis data, sumber data, definisi variabel, kerangka pemikiran, dan metode analisa data.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini, berisi bagaimana mengenai proses membangun Aplikasi Pencatatan Kegiatan Siswa Prakerin Di Laboratorium Komputer ISB Atma Luhur

BAB V PENUTUP

Pada bagian bab ini berisi tentang kesimpulan seluruh kegiatan dan saran– saran yang harus dilakukan setelah melakukan penelitian dan keseluruhan bab yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan tempat penelitian.

