

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi di dunia berkembang secara pesat, dan seiring berkembangnya teknologi khususnya teknologi informasi memberikan terobosan baru yaitu *mobile learning*. Model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi, dimana pembelajaran dapat dilakukan diwaktu dan tempat yang memungkinkan. Secara umum konsep materi pembelajaran pada *mobile learning* dikemas secara singkat, dengan point-point utama pada materi pembelajaran dan beberapa praktek pemahaman hasil *review* materi tersebut. Istilah *mobile learning* mengacu kepada pengguna perangkat (*device*) teknologi informasi (TI) seperti telepon genggam, laptop dan tablet *personal computer* (PC) dalam pembelajaran.

Pada perkembangan teknologi ini juga manusia mampu melakukan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan tanpa bertemu atau *face to face*, seperti bersosialisasi, berbelanja barang, berjualan barang dan mencari informasi. Dalam hal ini peningkatan penggunaan teknologi semakin meningkat, khususnya pada pemasaran penjualan secara *online*, dalam pemasaran *online* diperlukan strategi yang tepat agar tidak merugikan sebuah perusahaan tersebut dan menghindari kerugian pemasaran yang kurang efektif dan efisien. Pemasaran digital atau *digital marketing* tidak hanya tentang praktek secara langsung, tetapi mempelajari dan memahami strateginya adalah hal yang paling penting sebelum direalisasikan secara langsung. *Digital marketing* adalah pemasaran yang dilakukan oleh pembuat permintaan menggunakan internet, dan memenuhi permintaan dengan cara baru, lebih mudah, dan inovatif.

Agar proses pembelajaran tentang digital *marketing* dapat dipahami dengan mudah dan efisien maka dibuat aplikasi *mobile learning* (*m-learning*) untuk materi digital *marketing*. Aplikasi tersebut berisi tentang materi pembelajaran Digital *marketing* yang dikemas secara singkat dan memudahkan pembelajar untuk memahami materi digital *marketing*, tanpa menghilangkan point-point penting dari materi tersebut, beserta *review* pemahaman materi digital *marketing* yang sudah dipelajari pada aplikasi tersebut, guna meningkatkan pemahaman materi digital *marketing* menggunakan aplikasi *mobile learning*.

Aplikasi ini dibangun menggunakan *CourseLab* dan dikembangkan dengan bahasa JavaScript. JavaScript adalah “bahasa” *script* yang berjalan pada web browser (sebagai *client server programming*) dan digunakan untuk menyediakan akses *script* untuk objek yang dimasukkan (*embedded*) di aplikasi lain.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya segi pemahaman tentang digital *marketing* tanpa pembelajaran.
2. Berkurangnya minat pembelajaran materi secara langsung, yang dibatasi oleh waktu dan tempat yang tidak memungkinkan, sehingga pembelajaran sering berhenti dan kurang efisien.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini:

1. Bagaimana meningkatkan proses pembelajaran mahasiswa menggunakan *mobile learning*.
2. Bagaimana menambah minat pembelajaran dan pemahaman digital *marketing* dengan mudah dan efisien

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Belum terukurnya aspek pemahaman materi menggunakan media tersebut.
2. Belum terealisasikannya praktik pemasaran digital *marketing* secara nyata.

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengukur perbandingan pemahaman menggunakan aplikasi *mobile learning* untuk materi digital *marketing*.
2. Membuat aplikasi *mobile learning* untuk pembelajaran materi digital *marketing*.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman tentang digital *marketing* menggunakan *mobile learning*.
2. Memudahkan pengguna untuk belajar tentang digital *marketing* dengan *mobile learning*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika susunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan sistematika penulisan pada tugas akhir ini.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan kajian pustaka dan teori-teori pemecah masalah yang digunakan sebagai pendukung segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab III menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian agar dapat di implementasikan ke dalam sistem yang sesuai harapan dengan teori-teori penunjang.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menjelaskan hasil pengujian dan percobaan seluruh penelitian yang dilakukan terhadap sistem aplikasi, serta hasil analisa data pengujian dan percobaan aplikasi agar sesuai dengan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.