

PERANCANGAN APLIKASI BELAJAR MENGENAL KOMPONEN KOMPUTER BERBASIS MOBILE**Riyan Maulana¹, Kafrijal², Rahmat Junaidi³**STMIK Indonesia Banda Aceh
Email: kafrijal98@gmail.com*Absrak*

Teknologi komputer saat ini terus berkembang, seperti dengan munculnya berbagai varian mobile smartphone, penggunaanya pun sudah sampai ke dunia pendidikan. Akan tetapi aplikasi yang terdapat dalam perangkat tersebut belum banyak tersedia untuk digunakan sebagai media pembelajaran, seperti aplikasi pengenalan komponen yang terdapat dalam sebuah komputer beserta fungsinya. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis membuat aplikasi sebagai media pembelajaran. Smartphone. pendahuluan Latar Belakang Teknologi Komputer terus berkembang dari semula komputer menjadi laptop, dan sekarang terus berinovasi sehingga bermunculnya berbagai jenis mobile smartphone, penggunaanya pun dari segala jenjang pendidikan. Akan tetapi aplikasi yang terdapat pada perangkat tersebut belum banyak tersedia untuk media pembelajaran tentang mengenal komponen komputer dan fungsi dari komponen tersebut. Masih banyak aplikasi permainan yang tidak bersifat sebagai media pembelajaran. Berdasarkan dari permasalahan tersebut penulis membuat sebuah aplikasi sebagai media pembelajar mengenal komponen komputer berbasis mobile.

Kata kunci : Apliksi Belajar, kompen, Java, Netbist,Android Studio

PENDAHULUAN

Komputer difenisikan sebagai suatu peralatan elektronik yang terdiri beberapa komponen, yang dapat berkerja sama antara satu komponen dengan komponen yang lain untuk menghasil suatu informasi berdasarkan program dan data yang ada, Adapun komponen komputer meliputi: Layar Monitor, CPU, Keyboard,

Mouse dan Printer (sbg pelengkap). Tanpa printer komputer tetap dapat melakukan tugasnya sebagai pengolah data, namun sebatas terlihat dilayar monitor belum dalam bentuk print out (kertas). Upaya pengenalan komponen yang terdapat dalam komputer, dan memasukan ke dalam kurikulum pendidikan. Agar menambah minat siswa dalam mengenal teknologi komputer.

Menurut Marimin dkk. (2011:43). Aplikasi merupakan program yang secara langsung dapat melakukan proses-proses yang digunakan dalam komputer oleh pengguna. Aplikasi merupakan kumpulan dari file-file tertentu yang berisi kode program yang menghubungkan antara pengguna dan perangkat keras

komputer .

Menurut ibisa, Aplikasi adalah alat bantu mempermudah dan mempercepat proses pekerjaan dan bukan merupakan beban bagi pengunanya. Menurut Yulikuspartono (2009:9) Program merupakan sederetan instruksi atau statement dalam bahasa yang dimengerti oleh komputer yang bersangkutan. menurut Lutvina dan kawan (2012) Neatbeans mengacu pada dua hal, yaitu Neatbeans Platfomr untuk pembanguna Aplikasi Deskstop Java dan sebuah Neatbeans Integreted Developement Envirounment. Menurut Masruri (2015:1) “android merupakan sistem operasi berbasis *linux* untuk perangkat *mobile*”.

METODE PENELITIAN

Dalam metode Penelitian ini untuk membutuh kan data-data yang berguna sebagai pedoman dalam menguraikan masalah secara ter arah, mendetail dan terbuka,maka penulis memakai beberapa metode yaitu:

1. Metode Pengumpulan Data

Studi pustaka penulis melakukan pencarian, dari buku *liture*, internet, maupun media informasi lain nya yang berhubungan dengan objek yang akan di bahas.

2. Studi kesekolah Smk N 1 Klut Selatan

Yaitu studi yang dilakukan secara langsung pada sekolah, untuk memperoleh data yang di butuhkan, yaitu:

a. Pengamatan (*Observasi*)

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengmatan langsung tentang proses belajar mengenal komponen komputer. Di sekolah SMK N 1 Klut Selatan.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi mengenai proses belajar disekolah. Wawacara dilakukan dengan salah satu guru Komputer untuk mengatahui sejauh mana program belajar di jalankan

c. Studi Pustaka

Studi pustaka penulis melakukan pencarian, dari berbagai buku,Internet maupun media informasi lain nya yang berhubungan dengan objek penelitian sehingga dapat di jadikan sebagai landasan teori.

3. Bahan Penelitian

Bahan penelitian menggunakan *Sofewere* sebagai berikut :

a. Java

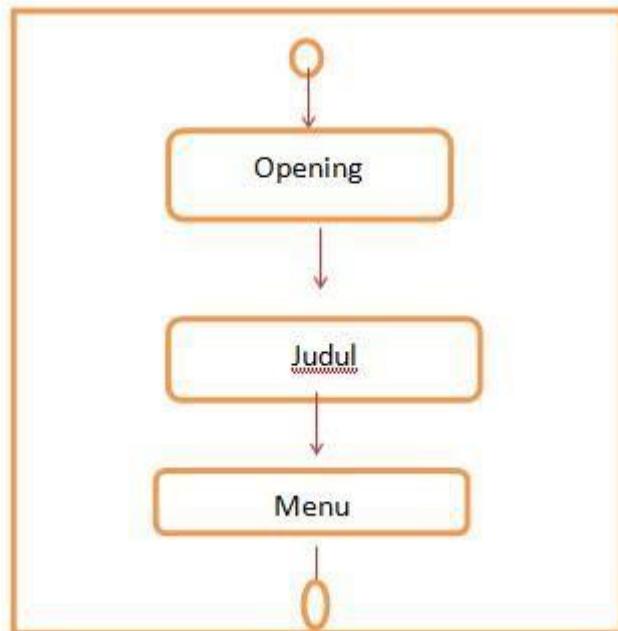
Java merupakan bahasa Pemograman yang bersipat umum /non-spesipik (general porpose), dan serta kusus didesain untuk femanfatan dipedensi inflementasi seminimal mungkin kusus. Karena punsionalitasnya memungkinkan Aplikasi Java mampu berjalan di platform system informasi yang berbeda-beda Java dikenal juga dengan slogannya, “tulis sekali, jalankan dimanapun”. Saat ini java merupakan bahasa Pmograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat aplikasi.

b. Android

Android merupakan sistem operasi berbasis *linux* untuk perangkat mobile.

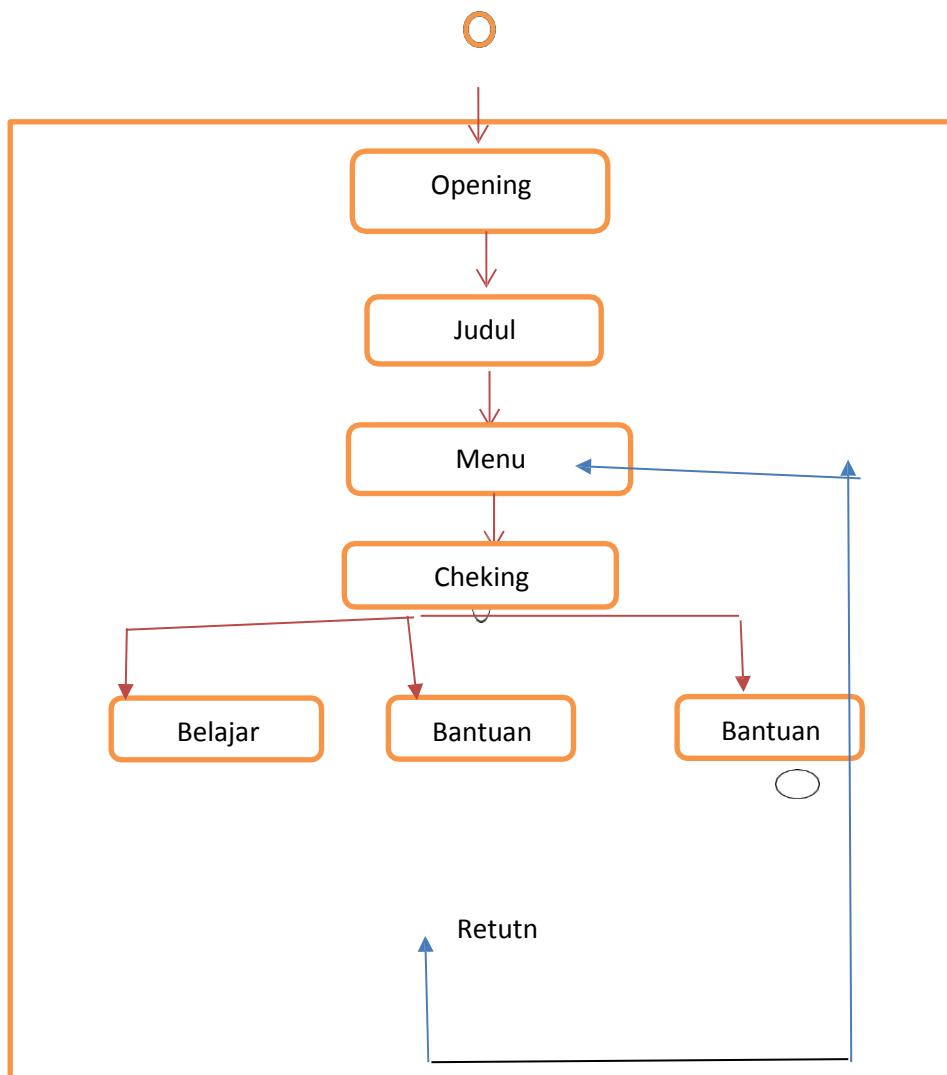
4. Diagram Alir Data (DAD) Sistem Sedang Berjalan

Analisa Sistem sedang berjalan merupakan gambaran sistem Pada aplikasi yang akan diterapkan oleh penulis, Perancangan Aplikasi Mengenal Komponen Komputer Berbasis Mobile ini, berikut di bawah ini diagram alir data yang terdapat pada aplikasi.

HASIL PEMBAHASAN

Gambar 4.29 Diagram Menu opening

Mengambarkan aplikasi di mana pertama kali user akan menemui opening dan judul, lalu akan masuk ke menu utama dari aplikasi ini.



Gambar 4.30 Diagram Menu Opening

Menggambarkan di awal aplikasi dimana pertama kali pengguna akan menemui opening dan tampilan judul . Setelah itu masuk ke menu utama, yang terdapat tobol belajar, serta terdapat berbagai macam menu option seperti menu perangkat komputer, peripheral, input, output dan media penyimpanan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan , dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi belajar mengenal komponen komputer berbasis mobile Adalah suatu aplikasi media pembelajaran tentang mengenal komponen yang terdapat dalam sebuah komputer.

SARAN

Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai motivasi untuk mengembangkan bahan ajar yang lain yang sesuai, sebagai acuan dan referensi untuk penelitian yang serupa dan memberikan grafik tampilan yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Cv budi utama (2018),” buku ajar aplikasi komputer”
- Donald H.Sanders (1988), “*Computer Today*”, mcGraw-Hill college, New York
- Robert H.Blissmer (1984-1985),” *Instructor’s Manual to Accompany Computer Annual*”,J. Wiley.
- Drs.Rudi Susilana .Msi, Cepi riyana mpd (2009)” media pembelajaran”, cv wacana Prima, bandung.
- Marimin. (2004). “Teknik dan Aplikasi Pengambilan keputusan Kriteria Majemuk”. Retrieved juli 5, 2015, from <http://books.google.co.id/books>.
- Masruri,” Storage of Hydrogen, Methane, and Carbon Dioxide in Highly Porous Covalent Organic Frameworks for Clean Energy Applications”
- R .Eko Indrajit “manajemen seistem informasi dan teknologi informasi” Khalafi Maulana (2013),” Alogaritma Pemograman Tool”
- Wiki Pedia “sejarah komputer”