

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat menjamin keberlangsungan hidup dan mempunyai peranan yang penting untuk menjamin kehidupan seseorang. Bidang pendidikan memperoleh perhatian, penanganan serta diprioritaskan oleh pemerintah karena nantinya dapat melahirkan peserta didik yang kreatif, tangguh, mandiri serta ahli di bidangnya masing-masing [1]. Pendidikan yang berkualitas berhak didapatkan oleh siswa tapi selain itu siswa juga harus mempunyai kesadaran dalam belajar. Pada realita sehari-hari setiap siswa mempunyai banyak sekali perbedaan, baik pada hal kemampuan intelektual bakat, minat, kemauan, perhatian, partisipasi, latar belakang keluarga, sikap, dan setiap siswa memiliki kebiasaan belajar yang berbeda-beda bahkan kemandirian siswa dalam belajar setiap orang berbeda [2]. Diluar kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di sekolah, beberapa siswa biasanya mengikuti bimbingan belajar untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan mendapatkan pendidikan tambahan yang sebelumnya tidak diperoleh di sekolah. Tujuan layanan bimbingan belajar untuk mengembangkan sikap kebiasaan belajar yang baik, penguasaan materi pembelajaran, serta meminimalisir kesulitan belajar yang terjadi pada siswa. Dimasa pandemi tentunya orang tua harus membiasakan anaknya belajar dan mengerjakan tugas bahkan memberikan bimbingan belajar tambahan supaya dapat menyelesaikan tugas sekolah, mengembangkan minat serta bakat anaknya [3].

Bimbingan belajar saat ini yang umumnya diikuti oleh kebanyakan siswa diantaranya Ruang Guru dengan total lebih dari 15.000.000 pengguna, konsep pembelajarannya menggunakan audio, visual maupun audio visual [4] . Selain itu, Ganesha Operation (GO) juga memiliki outlet tersebar di seluruh Indonesia berdiri sejak 1984 dan telah menjadi bimbingan belajar yang dipercaya oleh masyarakat. Konsep belajar dengan optimalisasi menggunakan konsep *the king* yang dapat menyelesaikan soal dengan cara sederhana, cepat, dan tepat. Bimbingan belajar dapat meningkatkan prestasi siswa karena biasanya diajarkan untuk dapat mengerjakan soal dengan teknik tertentu sehingga pengerjaannya lebih cepat [5].

Kebanyakan bimbingan belajar yang tersedia saat ini menggunakan sistem paket dengan gabungan mata pelajaran sehingga untuk sistem pembayarannya lebih mahal karena mencangkup gabungan beberapa mata pelajaran. Jadwal kegiatan bimbingan belajar yang menggunakan sistem tatap muka pada umumnya masih belum flexibel, sehingga ketika siswa berhalangan hadir untuk mengikuti kegiatan bimbingan belajar, maka materi yang telah disampaikan oleh pengajar di pertemuan sebelumnya tidak akan didapatkan oleh siswa. Jika melakukan pemesanan bimbingan belajar *online* pengguna khawatir apabila kualitasnya tidak sesuai, akan lebih percaya jika terdapat rating dan review dari pengguna lainnya yang telah melakukan pemesanan.

Berdasarkan adanya permasalahan tersebut dibuat sebuah aplikasi untuk menyediakan layanan bimbingan belajar yang akan menghubungkan pengajar dan siswa yang membutuhkan layanan bimbingan belajar. Sistem kerja aplikasinya siswa dapat memesan pengajar berdasarkan mata pelajaran yang dibutuhkan saja, selanjutnya menentukan titik lokasi belajar. Sistem akan melacak pengajar yang terdekat dengan titik lokasi siswa yang telah melakukan pemesanan. Apabila telah sampai di lokasi yang telah ditentukan maka proses belajar mengajar dapat dilaksanakan setelah *scan barcode* yang terdapat di aplikasi EduAlecta pengajar, lalu *timer* durasi bimbingan belajar akan menyala. Apabila proses pembelajaran telah selesai maka dilakukan proses pembayaran kepada pengajar, lalu siswa dapat memberikan rating atau review kepada pengajar. Pada aplikasi pengajar pesanan dapat diterima atau ditolak apabila tidak sesuai dengan kriteria.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi seperti apa yang dapat membantu siswa dan pengajar untuk melakukan pemesanan bimbingan belajar?
2. Bagaimana implementasi *front-end* untuk aplikasi siswa dan pengajar?

### 1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk:

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat membantu siswa dan pengajar dalam melakukan pemesanan bimbingan belajar.
2. Mengimplementasikan *front-end* untuk aplikasi siswa dan pengajar.

### 1.4 Batasan Masalah

Tugas Akhir ini mempunyai batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis Android untuk siswa dan juga pengajar.
2. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *front-end* aplikasi.
3. Aplikasi Android dibangun dengan Flutter.

### 1.5 Metode Penelitian

Pada Tugas Akhir ini penulis menerapkan beberapa metode untuk menyelesaikan masalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Sumber yang digunakan dalam pencarian informasi ini dapat berupa buku, jurnal, paper, artikel ataupun referensi melalui internet. Studi literatur ini dilakukan bertujuan untuk mempelajari dan memahami materi untuk membantu dalam penyusunan Tugas Akhir.

2. Pengumpulan data dan analisis kebutuhan.

Pada tahap ini merupakan tahap untuk menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun dan pengumpulan data tentang bimbingan belajar dari siswa dan pengajar.

3. Perancangan sistem.

Pada tahap ini merupakan tahap untuk membangun perancangan sebuah sistem yang akan dibuat, mulai dari analisis kebutuhan, pengumpulan data dan desain.

4. Implementasi dan pengujian

Pada tahapan ini adalah tahap pengimplementasian untuk menerapkan rancangan sistem yang dibuat dan sistem akan di uji dengan Teknik pengujian aplikasi umum seperti pengujian alpha dan beta.

## 5. Penyusunan Buku Tugas Akhir

Pada tahap ini, melakukan pengambilan keputusan berdasarkan analisis, kemudian membuat dokumentasi dalam bentuk Buku Tugas Akhir.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab, sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada Bab I membahas latar belakang masalah pada penelitian ini, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab II ini berisi tentang penjelasan teori yang digunakan untuk pengembangan pada penelitian ini.

#### **BAB III PERANCANGAN SISTEM**

Bab III berisi mengenai hasil data observasi dan kuesioner. Serta rancangan sistem yang akan dibuat dalam penelitian ini.

#### **BAB IV HASIL DAN ANALISIS**

Bab IV berisi implementasi dan hasil pengujian terhadap sistem pada penelitian yang telah dilakukan.

#### **BAB V PENUTUP**

Berisi mengenai kesimpulan dari hasil pengujian, serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.