

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting untuk anak-anak, mata pelajaran yang diberikan juga beraneka ragam, anak-anak pada umumnya akan kesulitan untuk memahami, dan menguasai semua mata pelajaran yang diberikan di sekolah. Oleh karenanya anak-anak dituntut untuk belajar, belajar dapat terjadi di lingkungan formal, nonformal, dan informal. Melalui kegiatan belajar, siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan dari guru dan sumber-sumber belajar. Sumber belajar dapat diperoleh dari mana saja. Teknologi yang semakin maju membuat anak-anak dapat menggali ilmu dan informasi dengan sangat mudah, akan tetapi ilmu yang didapat belum tersaring, dan kebenarannya belum tentu valid.

Bimbingan dari orang tua juga tidak cukup untuk membantu anak-anaknya dalam proses belajar karena seringkali orang tua kebingungan dengan mata pelajaran anak-anak mereka. Hal tersebut menyebabkan peran orang tua dalam membantu anak-anak mereka dalam belajar terkesan kurang, seringkali anak-anak akan mencari informasi di internet untuk mencari jawaban dari permasalahan suatu mata pelajaran yang sedang dihadapi, akan tetapi informasi yang sangat luas sehingga informasi yang didapat kurang valid. Dalam kasus ini dibutuhkan guru pembimbing, akan tetapi orang tua agak kesulitan dalam mencari guru pembimbing untuk mata pelajaran khusus. Oleh karena itu, pada Skripsi ini penulis terdorong untuk membuat sebuah aplikasi *smartphone*

untuk membantu memudahkan orang tua dalam mencari guru pembimbing sesuai dengan yang dibutuhkan anak-anak mereka untuk membantu proses belajar mereka. Aplikasi pada Skripsi ini dinamakan “*Go-Privat*”, hal tersebut mengandung makna yang cukup sederhana dan mudah di ingat, bahwa jika kesulitan belajar dan ingin ada pembimbing di sampingnya maka cukup akses aplikasi “*Go-Privat*”.

1.2 Latar Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka permasalahan utama adalah “bagaimana merancang, membuat analisa dan membangun aplikasi *Go-Privat* untuk Siswa SD berbasis *Android* untuk wilayah kota Yogyakarta?”.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka didapat batasan-batasan masalah yang digunakan untuk membatasi ruang lingkup masalah dalam melakukan penelitian. Ruang lingkup yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Perangkat yang digunakan sudah mendukung sistem operasi *Android* dengan minimal versi yang dibutuhkan adalah versi 4.4 (*KitKat*).
2. Aplikasi mensyaratkan koneksi internet.
3. Aplikasi dikhususkan untuk siswa SD di wilayah kota Yogyakarta.
4. Aplikasi berbentuk bantuan dalam pencarian guru pembimbing untuk membantu anak-anak dalam proses belajar dengan mata pelajaran tertentu.
5. Pembayaran melalui *Go-Pay*, *Dana* dll.

6. *Mapbooks* adalah pengganti *Google Maps*. Penggunaan *Mapbooks* di buat untuk menentukan jalur lokasi rumah siswa, kemudian menggunakan koordinat guru bersifat dinamis dan murid menggunakan koordinat statis yang teridentifikasi pada saat mendaftar pada aplikasi.
7. Mata Pelajaran yang disediakan sesuai dengan kurikulum.
8. Untuk pembayaran *Go-Privat* ini sudah di cantumkan dengan harga Rp.50.000/jam.
9. Maksimal satu orang Guru mengajar untuk 1 kelompok ada 5 siswa dalam jangka waktu maksimal 4 jam (selama pandemi *Covid -19*).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi *Go Privat* untuk Siswa SD berbasis *Android* di wilayah kota Yogyakarta.
2. Membuat sistem pemesanan guru pembimbing agar mempermudah anak-anak belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian yang menghasilkan aplikasi maka diharapkan didapatkan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Menerapkan salah satu disiplin ilmu sesuai dengan kompetensi yang didapatkan selama masa perkuliahan dan membantu masyarakat untuk menemukan guru pembimbing belajar yang sesuai harapan masyarakat.

2. Dapat digunakan sebagai perantara untuk masyarakat dalam mencari guru pembimbing belajar bagi anak-anaknya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini terdiri dari atas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan Skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian yang sudah dibuat serta berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan Skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan terdiri atas tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat serta pemodelan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab implementasi dan pembahasan ini terdiri atas hasil tahapan penelitian mulai dari implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran untuk memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi ini.