

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat lembaga pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah dengan peningkatan kualitas kegiatan belajar. Kualitas kegiatan belajar seharusnya menjadi tanggung jawab sekolah. Namun, masih banyak orangtua siswa yang memasukkan anaknya ke lembaga bimbingan belajar ataupun les tambahan di luar jam sekolah. Hal tersebut menjadi perlu di era saat ini karena kebanyakan orangtua sungguh-sungguh ingin anaknya sukses. Namun, kenyataannya banyak orangtua begitu sibuk dengan rutinitas sehari-hari sehingga peran pengasuhan bergeser menjadi hal sekunder. Akhirnya, peran ini digantikan oleh lembaga pendidikan dan guru les *private*. Lembaga pendidikan menyelenggarakan les pelajaran tambahan dimaksudkan untuk perbaikan atau peningkatan prestasi di kelas. Alasan utama lain memberikan pelajaran tambahan kepada anak ialah agar mempunyai kompetensi lain di luar kompetensi yang diajarkan di sekolah.

Dalam memilih pelajaran tambahan hendaknya orangtua selektif sesuai kebutuhan anak karena banyak pilihan yang dapat diambil baik itu lewat lembaga bimbingan belajar maupun les *private*. Keduanya sama-sama memberikan

pelajaran tambahan namun dalam bentuk yang berbeda. Lembaga bimbingan belajar merupakan tempat les yang memberikan tempat berupa kelas kepada beberapa anak untuk diajarkan oleh satu orang guru yang sama sedangkan les *private* sifatnya pribadi atau dapat dikatakan satu orang guru untuk satu orang murid yang bertempat di rumah murid itu sendiri. Salah satu bentuk belajar tambahan yang memiliki banyak kelebihan adalah dengan les *private*. Dengan les *private* anak akan mendapatkan bimbingan belajar secara pribadi. Mengingat pentingnya strategi, metode dan teknik belajar mengajar yang tepat dimana tiap siswa memiliki cara yang berbeda-beda dalam prosesnya memahami dan mengerjakan suatu materi, maka dari itu lembaga bimbingan belajar yang menyediakan jasa les *private* lebih dianggap cocok untuk banyak murid guna menunjang pendidikan di sekolah.

Dalam pencarian guru les *private* itu sendiri ada berbagai cara untuk mendapatkannya, ada guru yang menawarkan jasa langsung, sehingga dapat dihubungi langsung oleh murid, tapi ada juga yang dalam pencariannya murid harus berhubungan dengan suatu lembaga, dimana suatu lembaga dapat memilihkan dari banyak guru. Namun terkadang, terdapat beberapa keluhan dari para siswa terkait kualitas guru *private* yang didapat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai kualifikasi dari calon guru *private*. Proses transaksi penggunaan jasa pun masih tergolong tidak mudah, calon siswa harus berkunjung ke lokasi bimbingan belajar terlebih dahulu untuk mendaftar agar disediakan guru les *private*. Selain itu pengelola jasa bimbingan belajar harus mengatur jadwal untuk pertemuan guru les dengan calon muridnya. Dan sebagai

guru les *private* yang mengharuskan kehadirannya di rumah calon murid maka jarak antara lokasi guru dengan lokasi murid hendaknya juga diperhitungkan. Oleh karena itu, berdasarkan persoalan tersebut dan seiring berkembangnya teknologi, sistem pengaturan les *private* tersebut dapat dievolusi menjadi lebih praktis dengan memanfaatkan teknologi. Maka dari itu diperlukan aplikasi yang dapat menjembatani transaksi jasa semacam ini agar semua pihak yang terlibat dapat melakukan setiap aktivitas dengan lebih efektif dan efisien yaitu dengan adanya Sistem Pencarian Guru les *Private* Berbasis Android yang dibuat guna memenuhi kebutuhan tersebut. Dan dengan adanya Sistem Pencarian Guru les *Private* ini dapat menambah peluang pekerjaan bagi lulusan Fakultas Ilmu Pendidikan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat penulis rumuskan permasalahan yang ada sebagai berikut :

- a. Kesulitan orangtua dalam mencari guru les *private*.
- b. Kurangnya peluang kerja bagi mahasiswa lulusan FKIP.
- c. Masih adanya lulusan FKIP yang bekerja tidak sesuai dengan bidangnya.

Dari hambatan/masalah di atas maka perlu dicari jalan keluarnya. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan membuat aplikasi pencarian guru les *private* untuk mengatasi pengangguran lulusan FKIP. Dan mempermudah orangtua dalam mencari guru les *private*. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini, maka semua permasalahan di atas dapat teratasi.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini memfokuskan untuk mempermudah pencarian guru privat dan mengatasi pengangguran.
- b. Aplikasi guru les *private* ini hanya mencakup pada pencarian guru les *private*.
- c. Metode yang digunakan untuk merancang sistem ini adalah metode prototype.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang aplikasi guru les *private* untuk mempermudah pencarian guru les *private* di kota Palembang.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang bisa diambil pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan dalam kegiatan belajar agar lebih banyak siswa yang berprestasi.
- b. Memberikan pencarian guru les *private* yang cepat sesuai pelajaran yang diinginkan siswa.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dilakukan sesuai tahapan penelitian yang dimulai dari tahapan *communication* yang berlangsung pada bulan Oktober 2018, kemudian penelitian dilanjutkan pada tahapan *quick plan* yang berlangsung pada bulan November 2018, dilanjutkan ke tahapan *Modelling Quick Design* yang berlangsung dari pertengahan bulan November sampai akhir Desember 2018, kemudian tahapan *Construction Of Prototype* berlangsung dari awal Januari sampai pertengahan Februari, kemudian dilanjutkan pada tahapan *Deployment Delivery & feedback*. Tempat penelitian dilaksanakan pada guru, siswa dan orang tua siswa di kota Palembang .

1.5.2 Alat dan Bahan

Adapun Alat dan bahan yang digunakan penulis untuk mendukung penelitian baik perangkat keras (*hardware*), maupun perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk membuat aplikasi guru les *private* berbasis android untuk menambah peluang bagi lulusan *FKIP* di kota Palembang.

1. Perangkat Keras (*hardware*)
 - a) Laptop Asus (RAM 4GB, harddisk 1TB)
 - b) Printer Canon
 - c) Flashdisk
2. Perangkat Lunak
 - a) Windows 10 64bit sebagai sistem operasi
 - b) Microsoft word 2007, untuk pengetikan proposal skripsi

- c) Java sebagai bahasa pemrograman
- d) Android Studio sebagai platform pembangunan aplikasi

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

a. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan calon guru dan orangtua siswa, beserta pihak-pihak yang terlibat dengan kegiatan penelitian.

b. Kepustakaan

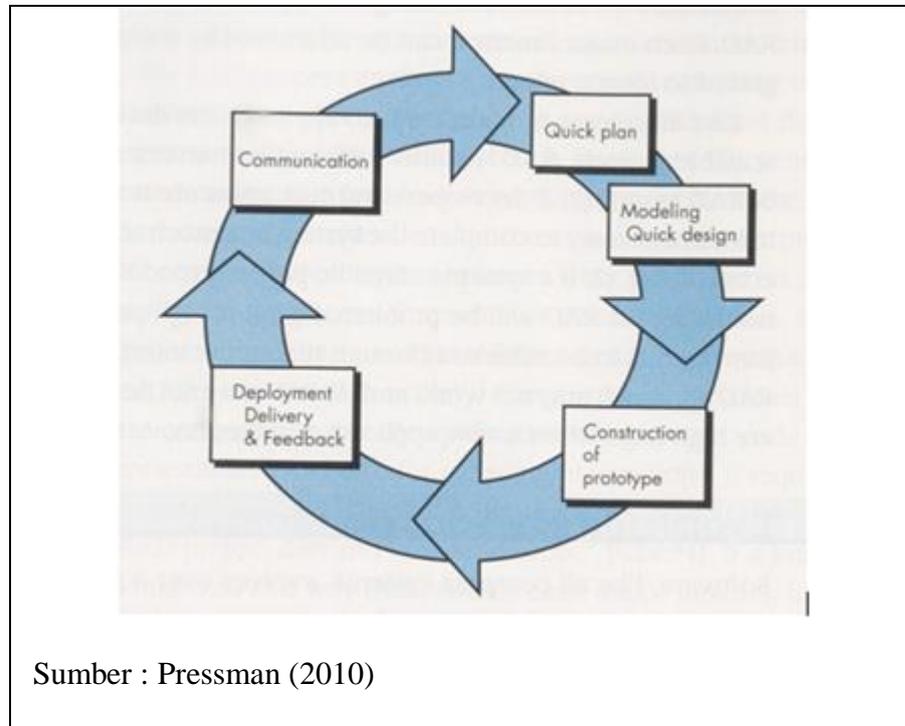
Pengumpulan dari buku, materi dari perkuliahan serta jurnal yang berhubungan dengan penelitian.

1.5.4 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. *Prototype model* adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *Prototype* ini pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Pada *Prototype model* kadang-kadang klien hanya memberikan beberapa kebutuhan umum tanpa detail *input, proses* atau detail *output* dilain waktu mungkin tim pengembang (*developer*) tidak yakin terhadap efisiensi dari algoritma yang digunakan, tingkat adaptasi terhadap sistem operasi atau

rancangan *form user interface*. Ketika situasi seperti ini model *Prototyping* sangat membantu proses pengembang *software*. Berikut metode Prototype:



Gambar 1.1 *Prototype Model*

Tahapan-tahapan metode pengembangan *Prototyping* diatas, dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *User*, maupun data-data tambahan baik jurnal, artikel, maupun internet.

b. *Quick Plan*

Proses quick plan merupakan lanjutan dari proses *communication*. Tahap ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikaitkan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan *software*.

c. *Modelling quick design*

Proses *modelling quick design* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum coding. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) procedural. Tahap ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

d. *Contruction of prototype*

Contruction of prototype merupakan proses membuat *code*. Pada tahap ini programmer akan menerjemahkan *software requirement* dan *design* ke dalam bahasa yang bisa dikenal oleh computer. Tahap inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan *computer* akan dimaksimalkan dalam tahap ini. Setelah pengkodean selesai, maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang dibuat tadi. Tahapan *testing* ini adalah untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian diperbaiki.

e. *Deployment Delivery & Feedback*

Tahap ini bisa dikatakan final dalam pembuatan *software* atau sistem. Setelah melakukan *analisis, design, dan coding*, maka yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang permasalahan yang di ambil, perumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan juga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai tinjauan umum objek dalam penelitian ini, meliputi sejarah, visi dan misi,serta struktur organisasi perusahaan. Dan menguraikan tentang tinjauan umum menenai perusahaan dan teori-teori pendukung terhadap penelitian ini dan juga menguraikan tentang penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang tahapan penyelesaian masalah sesuai metode penelitian dan menggambarkan perancangan sistem baik pemodelan data dan tampilan antar muka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang hasil yang di dapat dari perancangan perangkat lunak dan menguraikan pembahasan terhadap hasil perancangan perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan jawaban terhadap permasalahan yang ada beserta saran yang bermanfaat bagi penulis untuk lebih baik lagi dalam melakukan pengembangan sistem yang akan datang.