

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu fokus pemerintah saat ini adalah meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia baik secara kualitas maupun kuantitas. Pendidikan di era revolusi 4.0 juga dituntut untuk berevolusi dengan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber. Tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, membentuk sumber daya manusia yang handal dan berdaya saing, berwawasan luas, dan menguasai teknologi. Permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa/orang tua di Jakarta Utara adalah minimnya informasi yang tersebar mengenai penyedia jasa les private terutama di bidang non-akademik.

Informasi jasa les private hanya dapat mereka peroleh melalui brosur atau baliho yang dikelola oleh institusi/lembaga bimbingan belajar yang mempunyai bangunan fisik. Sedangkan kebutuhan siswa saat ini membutuhkan jasa les private yang bersifat individu dan dapat diakses dengan cepat dan mudah. Berdasarkan latar belakang diatas, dibuatlah aplikasi "Flexia" memudahkan siswa untuk mencari jasa les private yang diinginkan, melakukan pemesanan, dan juga membuka peluang bagi mereka yang mempunyai soft skill yang mumpuni untuk bergabung sebagai pengajar yang dikelompokkan berdasarkan bidang keahlian yang dimiliki.

Berdasarkan inspirasi yang telah dijabarkan di atas, penulis membuat aplikasi "Flexia" untuk menawarkan kemudahan kepada siswa untuk menemukan pengajar soft skill yang mumpuni dibidangnya. Bukan hanya membantu siswa, aplikasi ini mengakomodir masyarakat yang mempunyai skill terutama mahasiswa yang dapat mengisi waktu luangnya untuk mendapatkan lapangan pekerjaan baru, tidak menutup kemungkinan untuk masyarakat yang ingin menjadikan pekerjaan ini sebagai pekerjaan penuh waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

"Bagaimana cara membuat aplikasi bernama "Flexia" dengan menggunakan metode Agile dan Framework React Native yang membantu memudahkan pengguna dalam mencari instruktur les private?"

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan, pembuatan penelitian ini memiliki batasan yang telah ditentukan dengan tujuan agar memudahkan pengerjaan dan menghindari adanya penelitian diluar sasaran yang tidak diinginkan. Batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat adalah sistem berbasis mobile atau android.
2. Framework Mobile App Development yang digunakan adalah React Native
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Javascript
4. Software yang digunakan yaitu android studio dan visual studio code.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penyusunan skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi sebagai media membantu mempermudah pengguna untuk mencari jasa instruktur les private bagi mereka.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penyusunan skripsi ini adalah:

1. Manfaat bagi peneliti:
Penelitian ini diharapkan mampu menerapkan ilmu yang telah didapat penulis selama masa perkuliahan.
2. Manfaat bagi khalayak umum/pengguna:
Diharapkan dengan adanya aplikasi flexia ini dapat membantu mempermudah dalam pencarian instruktur les private dan menjadi pemicu karya kreatif .
3. Manfaat bagi ilmu pengetahuan:
Diharapkan setelah adanya penelitian ini mampu sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dimasa yang akan datang.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika yang digunakan dalam penulisan ini, penulis membagi kedalam lima bab dengan tujuan untuk memudahkan penulis dalam pembahasan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah yang dijadikan dasar bagi penulis untuk merumuskan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi teori atau konsep yang digunakan sebagai landasan berpikir dalam penelitian ini. Tinjauan teori diperoleh dari buku-buku pustaka, jurnal dan penelitian sebelumnya yang terkait dengan masalah penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan berisi mengenai hasil analisa dan perancangan yang hasilnya akan menjadi implementasi dalam penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan berisi mengenai hasil penelitian secara menyeluruh serta pembahasan pada penelitian yang dikaji.

BAB V PENUTUP

Bab penutup berisi mengenai kesimpulan yang didapat dari penelitian di bab-bab sebelumnya, serta saran yang diharapkan dapat berguna untuk pengembangan penelitian di masa mendatang.