

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam upaya meningkatkan kapasitas dan efektivitas lembaga sosial di Indonesia, Bakrie Center Foundation (BCF) menyelenggarakan program *Leadership Experience and Development (LEAD)* Indonesia. Program ini ditujukan bagi para pemimpin lembaga sosial untuk meningkatkan keterampilan merancang program sosial demi keberhasilan dan keberlanjutan organisasi dalam penggalangan dana, dengan target C-Level di organisasi. Untuk mendukung hal tersebut, dikembangkan sistem informasi LEAD Indonesia berbasis digital.

Saat ini BCF telah mengembangkan antarmuka pengguna di Figma, yang dirancang sebagai situs web untuk desktop. Sementara itu, laporan dari DataReportal mencatat bahwa pada awal tahun 2025 terdapat 356 juta, setara dengan 125% dari total populasi mengakses internet menggunakan perangkat seluler [1]. Hal ini menunjukkan bahwa optimalisasi sistem pada Android sangat diperlukan untuk meningkatkan aksesibilitas dan partisipasi aktif seluruh pemangku kepentingan, termasuk calon peserta, peserta aktif, admin dan mentor.

Penggunaan aplikasi mobile dalam mendukung program sosial juga terbukti dapat meningkatkan efektivitas distribusi informasi dan memperkuat keterlibatan antara peserta dengan penyelenggara [2]. Selain itu, teknologi aplikasi mobile memiliki keunggulan dari sisi fleksibilitas serta kemampuan untuk menyesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dalam mengikuti pelatihan secara digital [3].

Dalam konteks transformasi digital, pengembangan aplikasi LEAD Indonesia berbasis Android menjadi langkah strategis untuk mendukung program pemberdayaan masyarakat yang dilaksanakan oleh Bakrie Center Foundation (BCF). Aplikasi ini dirancang tidak hanya sebagai media pelatihan, tetapi juga sebagai sarana interaksi, manajemen data, serta monitoring dan evaluasi secara terintegrasi.

Penelitian ini tidak mencakup seluruh pengembangan fitur dan tampilan aplikasi, melainkan berfokus pada implementasi tampilan frontend dari enam fitur yang menjadi tanggung jawab peneliti sebagai bagian dari tim pengembang. Keenam fitur tersebut ditujukan untuk mendukung alur kerja utama pengguna, yaitu peserta dan mentor dalam program pelatihan LEAD Indonesia. Hal ini dilakukan agar penelitian tetap terarah dan sesuai dengan sumber daya serta waktu yang tersedia.

Salah satu permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang antarmuka aplikasi yang menarik secara visual, responsif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Meskipun desain UI telah disediakan oleh mitra melalui Figma, proses slicing dan implementasi menggunakan *Jetpack Compose* membutuhkan pemahaman teknis terkait *declarative UI*, prinsip desain, dan struktur komponen.

Penelitian ini tidak mencakup proses integrasi API dari sisi backend, meskipun dokumentasi API telah tersedia. Namun, peneliti tetap perlu memahami alur data agar desain antarmuka yang dikembangkan kompatibel dengan proses integrasi yang akan dilakukan oleh tim lain.

Selain itu, aplikasi ini mendukung penggunaan multi-role user seperti peserta, mentor, dan admin, sehingga diperlukan perancangan navigasi dan struktur antarmuka yang efektif. Aplikasi juga ditargetkan kompatibel dengan berbagai versi Android agar tetap dapat diakses oleh pengguna secara luas. Dengan demikian, hasil pengembangan ini diharapkan mendukung efisiensi proses bisnis internal BCF serta mengurangi ketergantungan terhadap aplikasi pihak ketiga dalam pelaksanaan program pelatihan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan studi kasus pada Bakrie Center Foundation, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang antarmuka aplikasi mobile LEAD Indonesia yang menarik, responsif, dan mudah digunakan oleh peserta dan mentor sesuai dengan desain UI/UX yang telah disediakan?
- Bagaimana menerapkan metode dan arsitektur pengembangan aplikasi yang tepat, seperti MVVM dan *Jetpack Compose*, dalam membangun tampilan frontend aplikasi LEAD Indonesia?
- Bagaimana mengimplementasikan tampilan frontend dari enam fitur aplikasi LEAD Indonesia secara efektif sesuai dengan kebutuhan program pelatihan?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus dan ruang lingkup penelitian, maka batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

- Penelitian difokuskan pada proses pengembangan *frontend* dari aplikasi mobile LEAD

Indonesia berbasis Android dengan menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin* dan framework *Jetpack Compose*.

- b. Pengembangan dilakukan berdasarkan desain UI/UX yang telah disiapkan oleh pihak perusahaan dalam bentuk *prototipe* Figma, yang dijadikan acuan dalam proses *slicing* dan implementasi antarmuka.
- c. Penerapan arsitektur *Model-View-ViewModel (MVVM)* digunakan dalam struktur pengembangan aplikasi, serta didukung oleh berbagai library Android seperti *ViewModel*, *LiveData*, *Coroutine*, dan *Navigation*.
- d. Proses pengembangan tidak mencakup integrasi data melalui API maupun keterhubungan dengan backend, sehingga ruang lingkup difokuskan pada sisi visual dan interaktif aplikasi.
- e. Penelitian tidak melibatkan proses pengujian teknis terhadap performa sistem maupun uji coba pengguna, karena aktivitas yang dilakukan berfokus pada pembuatan antarmuka pengguna dari beberapa fitur aplikasi sesuai dengan tanggung jawab peneliti dalam proyek.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Merancang dan mengembangkan antarmuka aplikasi mobile LEAD Indonesia yang responsif, menarik, dan mudah digunakan oleh calon peserta, peserta aktif, dan mentor berdasarkan desain UI/UX yang telah disediakan melalui *prototipe* Figma.
- b. Mengimplementasikan tampilan antarmuka dari beberapa fitur aplikasi LEAD Indonesia menggunakan framework *Jetpack Compose* dengan pendekatan arsitektur MVVM dan bahasa pemrograman *Kotlin*.
- c. Mewujudkan visualisasi aplikasi mobile yang mendukung proses digitalisasi pelatihan sosial berbasis Android, sebagai bentuk kontribusi dalam pengembangan solusi teknologi di sektor pemberdayaan masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi, khususnya dalam implementasi aplikasi mobile untuk pemberdayaan sosial. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital dalam pengelolaan program sosial berbasis pelatihan daring.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Bakrie Center Foundation (BCF):

Aplikasi mobile LEAD Indonesia yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menjadi solusi digital yang terintegrasi untuk pelaksanaan program LEAD. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat mengurangi ketergantungan terhadap aplikasi pihak ketiga, menyederhanakan proses bisnis, serta meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan pelatihan.

b. Bagi Peserta dan Mentor Program LEAD Indonesia:

Aplikasi ini menyediakan platform pelatihan yang mudah diakses dan terpusat, yang mendukung keterlibatan aktif antara peserta dan mentor dalam seluruh rangkaian kegiatan. Penggunaan aplikasi mobile juga mempermudah akses informasi, materi, serta monitoring kegiatan selama program berlangsung.

c. Bagi Pengguna Aplikasi secara Umum:

Aplikasi ini memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal melalui antarmuka modern, navigasi yang intuitif, dan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dalam konteks pelatihan digital berbasis masyarakat.

d. Bagi Akademisi dan Peneliti Selanjutnya:

Memberikan referensi bagi penelitian sejenis dalam konteks pengembangan aplikasi mobile untuk pemberdayaan sosial berbasis digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian Skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang penulisan Skripsi, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang studi literatur yang mencakup penelitian-penelitian terdahulu dan keaslian penelitian, serta terdapat teori-teori penunjang terkait dengan pembuatan aplikasi LEAD Indonesia.

BAB III: METODE PENELITIAN

Di dalamnya membahas metode yang dilakukan dalam penelitian serta Langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan dalam menyelesaikan penelitian tugas akhir.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi system dari setiap screen yang menjadi tanggung jawab peneliti serta berisi pengujian system yang dilakukan menggunakan metode white box testing.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta saran-saran yang berguna untuk penelitian selanjutnya.