

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu studi yang sistematis dari proses-proses dan factor-factor yang terlibat ke dalam pengajaran, atau yang berkenaan dengan kegiatan belajar seseorang. Dari batasan pengertian ini, dapat kita artikan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang mencoba meneliti, mempelajari, mendekati dan menyelidiki secara sistematis, secara teratur hal hal seperti apa, bagaimana, mengapa seseorang belajar atau berusaha memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan[1]. Bahkan di era sekarang ini pendidikan mulai dicari diluar lembaga resmi seperti sekolah, melainkan dari les private di rumah atau melalui lembaga bimbingan belajar.

Les privat adalah pembelajaran di luar sekolah, yang dilakukan oleh pemberi jasa di luar jam kegiatan belajar mengajar, yang menggunakan kurikulum sekolah sebagai acuan, dengan jumlah siswa dibatasi maksimal 4, dan dibatasi oleh waktu tertentu[2]. Namun untuk mencari pengajar private samapai sekarang ini masih minim. Ini mungkin dikarenakan minimnya sarana untuk mempromosikan atau mengenalkan bahwa ada pengajar untuk private di rumah.

Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti akan merancang dan membangun aplikasi untuk mencari pengajar private di rumah dengan nama "Where is my Tendor" berbasis android. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah para pengajar private

untuk dijadikan sarana atau alat mendapatkan murid, begitu juga sebaliknya aplikasi ini di harapkan dapat mempermudah murid untuk menemukan pengajar private.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disebutkan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memberikan sarana bagi pengajar private untuk mempromosikan jasanya secara online.?
2. Bagaimana agar aplikasi ini dapat mepermudah siswa/siswi untuk mendapatkan pengajar private dengan mudah.?

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam perancangan aplikasi ini lebih focus dan tepat sasaran, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini ditujukan untuk pengguna smartphone berbasis Android.
2. Aplikasi yang dibangun memungkinkan siswa/siswi untuk mendapatkan pengajar private yang sesuai.
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan Ionic Framework dengan memanfaatkan Google Map API.
4. Aplikasi dibuat untuk smartphone berbasis android dengan versi minimal Kitkat (4.4+)

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk mencari pengajar/guru les.
2. Sebagai prasyarat kelulusan program studi Strata 1 jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana (S.Kom).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukan penelitian ini adalah:

1. Memberi kemudahan bagi pengguna agar mendapatkan guru.
2. Pengguna dapat memilih guru yang sesuai dengan kebutuhan.

1.6 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang telah diungkapkan sebelumnya. Adapun metode-metode yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.6.1 — Metode Pengumpulan Data

1. Studi Kepustakaan

Untuk mendukung perancangan aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain jurnal, website, buku dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan sistem informasi geografis.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah menggunakan analisis kebutuhan sistem untuk menentukan fungsional dari program yang dibuat.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu dengan menggunakan perancangan UML (*Unified Modelling Language*), Perancangan Basis Data dan *User Interface*.

1.6.4 Metode Testing

Metode testing menggunakan *Blackbox Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini di uraikan tentang bagaimana menganalisa dan merancang sistem aplikasi android dengan ionic framework, meliputi analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat android.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

