

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia telah terpengaruhi keluarga sejak mereka lahir. Keluarga adalah entitas sosial terkecil yang dibentuk melalui keterikaatan pernikahan. Seperti kelompok yang lain keluarga juga memiliki fungsi dan perannya masing-masing. Orangtua memiliki fungsi sebagai pendukung, pelindung dan pengasuh anak hingga anak tumbuh dewasa dengan baik. Pada orangtuaalah anak pertama kali belajar sebelum memperoleh pendidikan disekolah. Oleh karna itu, pola asuh orangtua yang baik sangat diperlukan guna membentuk pribadi anak yang lebih baik sehingga dapat dijadikan sebagai pondasi anak dalam menggapai masa depannya kelak. [1] Karna apabila orangtua memiliki pola asuh yang buruk maka akan berdampak pada lahirnya generasi yang buruk pula dan apabila generasi tersebut terus bertambah maka akan sulit bagi suatu negara untuk berkembang dan maju. [2]

Parenting merupakan pola asuh orangtua dalam mendidik anak, merawat anak, memberikan perlindungan pada anak, mengamati perkembangan anak dan kegiatan anak hingga tumbuh dewasa. [3] Adapun hal yang mendasari peneliti untuk mengangkat objek penelitian tersebut, peneliti menyadari bahwa masyarakat saat ini masih minim akan pentingnya kesadaran ilmu *parenting*. Hal ini dibuktikan dengann hasil survei Susenas (2022) yang menyatakan sebanyak 3,73 persen bayi dibawah lima tahun (balita) telah mendapatkan pola asuh tidak layak dan sebanyak 15 provinsi dari 24 provinsi di Indonesia telah melakukan pola asuh tidak tepat dan dibawah rata-rata nasional. Hal ini tentu saja akan memberikan dampak negative bagi perkembangan anak karena hak-hak anak tidak terpenuhi dengan baik. Berpijak pada kompleksnya pengasuhan anak yang tidak layak tersebut, maka kesadaran akan pengasuhan anak yang baik harus diupayakan secara komprehensif. [4]

Meskipun saat ini teknologi berperan besar dalam membantu masyarakat mencari informasi mengenai *parenting* namun informasi yang didapat terkadang tidak maksimal atau bahkan tidak sesuai dengan jurnal kesehatan. [5] Untuk itu

masyarakat perlu adanya sebuah platform sebagai media informasi dan edukasi praktik mengenai *parenting* dengan valid, lengkap dan terarah. Platform serupa mengenai *parenting* memang banyak ditemukan di internet seperti *website* “webmd.com”, “babyconnect.com” serta *website* “Kampus keluarga” yang merupakan hasil penelitian dari Safitri Juanita, dkk (2020) namun *platform-platform* tersebut memiliki tampilan yang kurang menarik serta informasi yang tersedia masih kurang sistematis dan terstruktur. Oleh karena itu, peneliti akan membuat *platform* serupa yang diharapkan dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna secara optimal. Sebagai langkah awal dalam pengembangan pembangunan *platform* tersebut maka dibuatlah aplikasi yang diberi nama “EduFams” dengan menggunakan metode pengembangan *Kanban*. Dengan *kanban* keseimbangan dalam pengembangan aplikasi akan tetap terjaga sehingga hasil yang optimal akan sangat berpeluang. EduFams dirancang dapat memberikan informasi mengenai *parenting* namun tidak terbatas pada informasi berupa artikel saja tapi juga tersedia informasi berupa video, kemudian dapat memberikan pelatihan seputar *parenting* dengan dipandu oleh pelatih program *parenting*, dan dirancang dapat digunakan untuk berdonasi maupun menggalang donasi bagi keluarga yang membutuhkan. Dengan adanya eduFams diharapkan mampu menjadi langkah awal dalam membantu setiap keluarga untuk semakin memahami pentingnya belajar ilmu *parenting*, sehingga akan memiliki dampak yang baik kedepannya untuk kesejahteraan keluarga, lingkungan dan generasi dimasa depan.

Pada pengembangan aplikasi Edufams tersebut, tugas dari peneliti adalah melakukan implementasi desain antarmuka *landing page* dan *dashboard user* menggunakan *library React JS* sebagai *prototype* pada *website* Edufams. Adapun manfaat yang diperoleh dengan menggunakan *react* yaitu, *developer* dapat menggunakan *reusable component* dimana komponen-komponen tersebut dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga lebih efisiensi kode dan dapat menghemat waktu dalam pengerjaannya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penelitian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana implementasi desain antarmuka *landing page*

dan *dashboard user* pada *website Edufams* dengan metode pengembangan *Kanban*".

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah implementasi *design* antarmuka *website* pada Edufams sebagai *prototype platform* edukasi *parenting* berbentuk *website*.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari semakin meluasnya permasalahan penelitian yang akan dibahas, maka diberikan batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Pembahasan penelitian hanya mencakup dari sisi *Frontend*, yaitu berupa implementasi *design* antarmuka yang dibuat *UI Designer* menjadi sebuah tampilan *website* sebagai *prototype* aplikasi Edufams.
2. *Website* berupa *prototype* dimana beberapa fungsionalitasnya belum bisa dijalankan.
3. Pembahasan hanya implementasi *design* antarmuka, tidak termasuk integrasi API maupun database.
4. Rancang bangun antarmuka menggunakan HTML CSS tanpa framework CSS lain dan library React JS versi 17.0.2.
5. Konten pada *website* Edufams masih dalam tahap pengembangan dalam artian konten yang tersedia masih berupa *lorem ipsum*.
6. Pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*.
7. Objek penelitian dilakukan di PT. Media Kreasi Abadi

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dituliskan di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai *prototype design* aplikasi Edufams berupa *website*.
2. Memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna dalam mengakses *website* Edufams.
3. *Website* landing page sebagai media promosi aplikasi Edufams.
4. *Website* dashboard user digunakan sebagai penyedia informasi dan edukasi pelatihan mengenai *parenting*.