BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi bagi perkembangan kualitas sumber daya manusia selanjutnya. Karena itu peningkatan penyelenggaraan sekolah sangat memegang peranan yang penting untuk kemajuan pendidikan di masa mendatang. Arti penting mendidik keemasan (*The Golden Age*), karena dalam rentang usia dari 0 sampai 5 tahun, perkembangan fisik, motorik dan berbahasa atau linguistik seorang anak akan tumbuh dengan pesat. Selain itu anak pada usia 2 sampai 6 tahun dipenuhi dengan senang bermain. Konsep bermain sambil belajar serta belajar sambil bermain pada anak usia dini di sekolah merupakan pondasi yang mengarahkan anak pada pengembangan kemampuan yang lebih beragam, sehingga di kemudian hari anak bisa berdiri kokoh dan menjadi sosok manusia yang berkualitas.

Dalam hal ini penulis melakukan riset pada Rumah belajar Pecinta Anak Yatim, Tanjung Priok Jakarta Utara, yang didirikan oleh komunitas Pecinta Anak Yatim *& DO IT!!*, dilokasi tersebut terdapat relawan-relawan yang berbaik hati untuk membantu melakukan penyuluhan dan serta bimbingan pembelajaran kepada anak-anak yatim yang berada di komunitas tersebut, dimana dengan jumlah anak yatim yang ada tercatat ditahun 2013 mencapai 3.2 juta jiwa dan sebagian ada didalam panti asuhan diseluruh Indonesia. Dengan adanya Komunitas Pecinta Anak Yatim *& DO IT !!!* yang tersebar di Jakarta dan Bekasi semoga dapat membantu pemerintah khususnya kementrian Pendidikan dan Budaya untuk melakukan pendapingan khusus bagi anak-anak yang sudah lama tidak sekolah agar termotivasi kembali belajar sehingga memiliki kecakapan hidup semua kakak relawan yang berada disana sangat antusias dalam membimbing adik-adik yang ada dikomunitas.

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

Karena menurut kakak relawan yang ada dikomunitas Pecinta Anak Yatim *& DO IT!!* mereka sangat membutuhkan panduan pendidikan dasar untuk pondasi awal mereka dalam mengembangkan kemampuan yang ada dalam diri anak- anak tersebut, Dengan latar belakang para relawan sebagai mahasiswa lulusan dari universitas – universitas yang ada di Indonesia dan sebagian besar dari relawan yang ada dikomunitas memiliki profesi sebagai mahasiswa, pekerja swasta, dokter. Mereka yakin dapat membatu serta membimbing anak-anak yatim yang ada dikomunitas untuk mendapatkan sebuah pendidikan yang seharusnya mereka dapatkan dengan materi yang sudah disiapkan seperti metematika dasar yaitu penjumlahan, pengurangan, pembagingan, perkalian, lalu belajar membaca untuk umur anak 3-4 tahun, sedangkan untuk anak yang sudah memahami membaca,dan berhitung atau lebih pandai akan diberikan materi sesuai dengan kemampuan anak tersebut seperti meningkatkan kesulitan materi sehingga anak tersebut dapat berkembang dalam memahami pendidikan yang diberikan dan ditambah dengan pemahaman agama kepada semua anak yang ada dikomunitas serta mengadakan acara donasi untuk kegiatan- kegiatan seperti salah satunya yaitu khitanan bagi kaum duafa dan lainnya. Setiap relawan yang ada didalam komunitas mereka mengetahui adanya kegiatan pendidikan untuk anak yatim di Komunitas Pecinta Anak Yatim *& DO IT!!!* sebagian besar dari ajakan teman yang sudah tergabung dalam komunitas dan dari website resmi milik komunitas, karena kepedulian mereka terhadap anak-anak sangat tinggi sehingga membuat para relawan tertarik untuk bergabung dengan tujuan untuk membantu memberikan pendidikan kepada anak-anak yatim yang ada dikomunitas, sehingga para relawan mengajarkan sebuah pembelajaran yang menarik untuk mereka pelajari dan adik-adik pada komunitas juga senang mengikuti setiap pembelajaran yang disampaikan.

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

Gambar 1.1 kegiatan PAY & *DO IT!!!*

Berikut ini adalah beberapa contoh jurnal pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis android untuk mendapatkan hasil dan cara yang terbaik dalam melakukan pembelajaran dan bimbingan :

Tabel 1.1 Penggunaan Aplikasi dalam Metode pembelajaran pada Anak usia 6-9 tahun.

Judul	Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Untuk Anak Umur 6 – 9 Tahun Berbasis Android
No ISSN	2301-8364
Penulis	Iwayan S. A. Mukti, Arie S. M. Lumenta, Brave A. Sugiarso
Tahun	2016
Gambaran umum penelitian	Pada penelitian ini, penulis mencoba menggunakan android sebagai sarana belajar untuk anak umur 6-9 tahun dalam mempelajari materi pelajaran yang diajarkan disekolah mereka, karena dijaman sekarang ini banyak orang tua yang sudah membiasakan mereka menggunakan *smartphone* dengan *platform android*. maka peran metode pembelajaran berbasis android ini dapat membentuk solusi langkah, yaitu membuat para anak-anak dapat dengan mudah belajar dengan mengakses smartphone dengan *platform android* yang mereka miliki karena mereka tidak perlu membuka buku atau membawa buku ketika ingin mulai mempelajari semua materi yang ada.

Pada masa sekarang ini banyak digunakan aplikasi-aplikasi untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan manusia, banyak perusahaan dan kantor-kantor yang merancang sendiri aplikasi tersebut sesuai kebutuhannya masing-masing, jika metode pembelajaran pada saat ini menggunakan metode elektronik dengan menggunakan aplikasi-aplikasi yang dibutuhkan oleh para relawan tersebut, sehingga tidak menutup kemungkinan para relawan lebih mudah dalam ikut berpartisipasi didalam kegiatan komunitas pecinta anak yatim jika dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran dengan cara meniru kakak relawan lainnya dalam proses kegiatan pada komunitas, dimana hal ini agar membantu para relawan yang baru bergabung dapat memahami secara tepat kegiatan yang ada pada komunitas dan lebih membuat antusias dalam melakukan setiap kegiatan yang ada, dalam kajian ini penulis ingin memberikan suatu solusi dengan menghadirkan aplikasi panduan pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* karena *smartphone* merupakan alat yang paling sering digunakan manusia dalam kemajuan teknologi seperti sekarang ini.

Tabel 1.2 Beberapa Jurnal Pembelajaran yang menggunakan *platform Android* dalam Menyelesaikan Masalah untuk Menghasilkan Solusi yang Optimal.

Judul	Perancangan Aplikasi Perangkat belajar pengenalan anggota tubuh manusia berbasis *android*
No ISSN	1907-6738
Penulis	Fitra, Nurhadi, dan Irawan
Tahun	2014
Gambaran umum penelitian	Pada penelitian ini, penulis mencoba menggunakan *platform android* untuk memberikan informasi atau melakukan pembelajaran mengenai anggota tubuh manusia yang dirancang untuk mempermudah anak-anak dalam memahami anggota tubuh manusia. Karena Pembelajaran khususnya yang berbasis multimedia sudah banyak digunakan dalam dunia pendidikan, karena mampu menciptakan penggambaran dari suatu materi yang disampaikan.

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

Judul	Pengembangan Aplikasi Pengenalan Dasar Bahasa Isyarat Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Android*.
No ISSN	2302-7339
Penulis	Yulia Nuriyanti dan Dewi Tresnawati
Tahun	2015
Gambaran umum penelitian	Pada penelitian ini, penulis membahas mengenai cara komunikasi dengan bahasa isyarat menggunakan *Platform Android,* Karena terdapat beragam bahasa yang digunakan, salah satunya adalah bahasa isyarat. Bahasa isyarat merupakan bahasa yang digunakan oleh penyandang tunarungu. Karena penggunaan buku untuk mempelajari bahasa isyarat kurang begitu efektif karena sulit dipahami maksud dari buku tersebut, dengan menggunakan *Platform Android* bahasa isyarat akan lebih mudah karena disana terdapat animasi dan penjelasan yang tertera didalam konten aplikasi.

Oleh sebab itu berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap teknologi tersebut dengan harapan dapat dilakukan pengembangan pada tahapan selanjutnya. Oleh karena itu, dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mengambil judul **"*Aplikasi Bimbingan dan Penyuluhan Menggunakan Media Interaktif berbasis Android Untuk Relawan*"**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Terbatasnya media pembelajaran bagaimana cara menjadi pembimbing yang baik.

2. Media pembelajaran yang digunakan hanya sebatas pengalaman dari beberapa rekan pembimbing.

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

3. Kurangnya minat belajar dari para relawan dari sarana yang ada dikomunitas seperti buku.

4. Relawan kesulitan dalam pencarian metode pembelajaran dalam memahami didalam komunitas.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai dengan masalah yang dihadapi, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan " Bagaimana merancang sebuah sistem yang berfungsi untuk membantu relawan dalam menjadi relawan yang baik dan dapat mengayomi didalam bermasyarakat?"sebagaimana perancangan Aplikasi Bimbingan dan Penyuluhan Menggunakan Media Interaktif berbasis Android untuk Relawan pada komunitas pecinta anak yatim.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah ini bertujuan untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi agar kajian yang dibahas mencapai tujuan atau sasaran yang diharapkan, maka kami membatasi penulisan sebagai berikut:

1. *User* dapat berinteraksi dengan bantuan konten pengenalan yang telah disediakan pada aplikasi
2. Pemahaman tentang psikologi anak-anak dengan berinteraksi melalui aplikasi.
3. Penerapan media pembelajaran interaktif ditujukan kepada para relawan atau pengasuh
4. Panduan interaktif bimbingan atau penyuluhan antara relawan dengan anak-anak yang ada dalam komunitas

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

1.5 Tujuan dan Manfaat

Penulisan ini mempunyai beberapa tujuan dan manfaat antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I Jurusan Teknik Informatika.
2. Membuat aplikasi yang mampu menyatukan antara ilmu teknologi informasi dan ilmu psikologi menjadi pelajaran utama pada kehidupan masyarakat.
3. Memberikan sebuah media informasi yang bermanfaat untuk para kalangan orang dewasa dalam membimbing anak-anak terutama anak yatim piatu.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat selama belajar di Universitas Bhayangkara dengan penerapan yang terdapat dilapangan.

2. Penelitian yang dilakukan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam memecahkan suatu masalah baik untuk peneliti maupun orang-orang yang menerapkan hasil penelitian tersebut.

3. Para relawan tidak perlu harus membawa buku karena aplikasi ini mempermudah cara memahami dan juga terdapat pada *smartphone* yang dimiliki para relawan

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi pelakasanaan penelitian skripsi ini adalah :

Komunitas Rumah Lebah Pecinta Anak Yatim Jl. Kampung bahari 3 No.26 A Tanjung priok, Jakarta Utara

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknik yang sistematik untuk mengerjakan atau menyelesaikan suatu masalah khususnya pada penelitian. Dalam penulisan skripsi ini, penulis membagi metode menjadi 2 bagian yaitu :

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari seumber asli atau pihak pertama.

1. **Observasi**

   Teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan sengaja yang dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang akan diselidiki.

2. **Wawancara**

   Mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara bertatap muka dan tanya jawab kepada pihak terkait untuk melakukan atau mengetahui kendala yang berhubungan dengan penelitian.

3. **Kuisioner**

   Teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan,perilaku dan karakteristik beberapa orang utama didalam organisasi yang bisa terpengarauh oleh sistem yang diajukan at au oleh sistem yang sudah ada.

4. **Metode Kepustakaan**

   Salah satu metode penelitian yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah studi pustaka. Penulis banyak mengambil literatur-literatur dari buku dan artikel-artikel yang ada hubungannya dengan topik dari skripsi yang penulis angkat.

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

1.7.2 Metode Konsep Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode *Waterfall* Yang memiliki tahapan-tahapan berikut

1. Tahap Investigasi

Pada tahap Investigasi akan terjadi proses seperti ini

a. Initialisasi

terjadi proses seperti perencanaan managemen, kebutuhan serta potensi dari *user*.

b. Definisi formal

dilakukan definisi tujuan, motivasi, ruang lingkup, batasan, kendala, dan strategi. Selain itu,pada definisi formal juga dilakukan verifikasi permasalahan sehingga dapat dilakukan penilaian terhadap kebutuhan yang baru.

c. Uji kelayakan, yang terdiri dari :

1. Uji kelayakan teknis, merupakan uji terhadap ketersediaan *hardawe* dan *software*.
2. Uji kelayakan ekonomis, yaitu menilai apakah manfaat yang didapat dari pengembangan software akan sebanding dengan biaya yang dikeluarkan.
3. Uji kelayakan operasional, uji kelayakan yang berkaitan dengan kemampuan orang yang bekerja dalam sistem untuk melakukan pekerjaan mereka dengan cara yang telah ditentukan.
4. Uji kelayakan organisasi, menilai kesiapan perusahaan atau organisasi untuk mengembangkan penjualan pemasaran dan sistem keuangan berbasis *web* (e-*commerce* systeim).

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

2. Tahap Analisis

Analisis atau analisa ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, seperti: mencari permasalahan yang ada, mengumpulkan data (data fisik, non fisik), wawancara dan 29 lain-lain. Dalam tahap awal ini penulis dituntut untuk benar-benar melakukan penelitian yang terarah. ada tahap ini terjadi proses seperti:

1. *Determine requirements* atau penentuan kebutuhan, hal ini dilakukan dengan cara mempelajari ssstem yang telah ada, serta menentukan kebutuhan struktur dan menghilangkan redundansi.
2. *Requirement analysis* atau analisa kebutuhan, terdiri dari analisa kebutuhan fungsional dan performa (kinerja).
3. Menghasilkan desain sistem *alternative*.
4. Membandungkan *alternative* desain sistem yang dihasilkan dan
5. Merekomendasikan *alternative* terbaik kepada klien

3. Tahap Desain

Desain yang dimaksud bukan hanya tampilan atau interfacenya saja, tetapi yang dimaksud desain dalam metode ini adalah desain sistem yang meliputi : alur kerja sistem, cara pengoprasian sistem, hasil keluaran (outpiut) dengan menggunakan metode-metode seperti UML (*Unified Modeling Language*) tampilan sistem dan lain-lain yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan pada tahap awal untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sehingga programer atau pihak yang terlibat dalam pembuatan kode program akan dipermudah karena sudah terarah seperti apa sistem ini akan berjalan dan seperti apa alur yang ada didalam sistem maupun diluar sistem. Tahap menentukan bagaimana sistem mencapai tujuan yang terlah didefinisikan sebelumnya. Tahap ini terdiri dari :

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

1. *user interface design*, meliputi tampilan, form, report dan dialog design
2. Data *design*, merupakan proses design elemen struktur data
3. Proses *design*, merupakan desain program prosedur sistem.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap ini terjadi beberapa hal seperti :

1. Evaluasi *hardware*, *software* dan jasa modifikasi dan pengembangan software Dokumentasi, yang merupakan mekanisme komunikasi utama selama proses pengembangan. Konversi data, pada roses ini terjadi perbaikan dan penyaringan data yang tidak diinginkan ankonsolidasi data.
2. Testing atau uji coba, pada proses ini dilakukan uji coba dan *debugging software*.
3. *Training* atau pelatihan system *software* yang telah terbentuk.
4. Konversi, yakni proses pergantian dari sistem lama ke sistem baru.

5. Tahap pemeliharaan (Maintenance)

Pada proses ini terjadi modifikasi *software*, perbaikan *error* atau umpan balik dari *user* terhadap *software* yang telah mereka gunakan.

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ilmiah ini, penulis memberikan penjelasan singkat untuk memudahkan tujuan dari setiap bab yang ditulis. Sistematika penulisan tersebut antara lain.

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018

BAB I PENDAHULUAN.

Pada bab ini berisi mengenai pembahasan dari latar belakang, Identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, metodologi penulisan, sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI.

Pada bab ini akan di bahas mengenai berbagai teori yang mendukung materi yang dibahas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.

Pada bab ini membahas mengenai obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis sistem usulan, analisis kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI.

Pada bab ini berisi gambaran dalam pembuatan aplikasi yang terdiri dari gambaran umum, uraian aplikasi,, flowchart, perancangan aplikasi, pembuatan aplikasi dan uji coba aplikasi.

BAB V PENUTUP.

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pengguna yang menggunakan aplikasi ini sebagai bahan pengembangan sistem ke arah yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Aplikasi Bimbingan..., Mochammad, Fakultas Teknik 2018