

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Google *Developer Student Clubs* (GDSC) merupakan program dari Google yang dirancang untuk membantu mahasiswa dan mahasiswi dalam mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dari segi *hard skill* maupun *soft skill* dalam pengembangan bidang seperti aplikasi website, mobile, UI/UX, *data science*, hingga jaringan komputer dan keamanannya, dari *developer* pemula yang baru mulai belajar hingga mereka yang sudah terjun langsung di bidang industrinya masing-masing yang ingin mengembangkan kemampuannya. Dalam program ini, Google memiliki tujuan untuk memberikan ruang bagi mahasiswa dan mahasiswi untuk berkolaborasi dan belajar bersama memecahkan permasalahan di bidang yang diminatinya. Untuk *Developer Student Clubs* mendukung berjalannya program DSC tersebut, Google mencari bakat-bakat dari seluruh kampus di Indonesia untuk menjadi *leader* di program tersebut. *Leader* dalam program DSC ini dimaksudkan untuk menyiapkan *Developer Student Clubs* di kampus masing-masing, salah satunya di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah dibentuk dengan nama *Google Developer Student Clubs Ubhara Jaya*.

Google *Developer Student Clubs* selanjutnya disingkat (GDSC) memiliki berbagai kegiatan seperti *workshop*, *event*, sampai *study jam* (belajar bersama dengan pengurus). GDSC dimaksudkan untuk menjembatani mahasiswa Universitas yang berminat pada bidang teknologi dan sebagai wadah komunitas agar mahasiswa dapat berkembang. GDSC terbuka untuk seluruh mahasiswa dan mahasiswi dari Program Studi Informatika maupun diluar Program Studi

Informatika untuk menyemangati dan memotivasi mahasiswa agar memiliki semangat dan ikut terlibat dalam bidang yang sesuai dengan industri saat ini

Salah satu masalah yang menjadi kendala berjalannya kegiatan-kegiatan pada GDSC ini adalah kurangnya sistem informasi dan modul materi yang akan disampaikan, karena pihak google pun tidak menyediakan sistem informasi tersebut. Masalah ini menjadi permasalahan yang umum terjadi di setiap kampus yang berasosiasi dengan Google *Developer Student Club*

Selain itu masalah lain juga sering dihadapi para mahasiswa terutama tentang penjurusan yang akan diminati mahasiswa kedepannya, kesalahan pemilihan peminatan dapat mengurangi minat belajar para mahasiswa dikarenakan sulitnya pemahaman materi yang disampaikan, apabila dari awal mahasiswa sudah salah memilih peminatan, dapat dipastikan mahasiswa tersebut akan kesulitan dalam mempelajari materi-materi selanjutnya.

Untuk mengukur keberhasilan mahasiswa dan mahasiswi yang mengikuti kegiatan GDSC, perlu diadakannya suatu evaluasi sebagai tolak ukur keberhasilan mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengurus dari bidangnya masing-masing. Untuk memudahkan evaluasi, seorang pengurus dituntut untuk membuat suatu model atau sebuah cara evaluasi yang kreatif, selain berfungsi sebagai penguji kemampuan mahasiswa juga harus mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang dapat membantu perkembangan para mahasiswa dan mahasiswi dalam memahami materi-materi yang sudah dipersiapkan

Alternatif dari permasalahan tersebut, disini penulis ingin membuat suatu *Learning Management System* yang dapat mempermudah para pengurus GDSC

UBJ dalam memberikan materi hingga menentukan penilaian dan hak untuk mendapatkan sertifikat secara mudah dan efisien dengan aplikasi berbasis mobile. Sedangkan dari sisi mahasiswa sendiri *Learning Management System* ini diharapkan mampu memberikan sebuah rekomendasi peminatan kepada mahasiswa GDSC sejak awal menjadi mahasiswa baru sehingga diharapkan mampu mendalami peminatan yang sudah matang dipilih agar dapat mempelajari lebih lanjut diluar kegiatan GDSC.

Learning Management System tersebut merupakan sebuah sistem pengelola pembelajaran yang sangat populer saat ini, terlebih setelah adanya pandemi yang menimpa beberapa tahun belakangan. Di era modern seperti ini, kita dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi semaksimal mungkin untuk mendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah penguasaan teknologi informasi terutama sebagai media pendukung bahan ajar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Melihat kondisi dimasa sekarang, mahasiswa lebih cenderung menggunakan layanan internet, dengan adanya internet pembelajaran pun dapat dilakukan tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya efektifitas sistem penilaian dan pemberian hak sertifikat kepada para mahasiswa yang mengikuti kegiatan GDSC
2. Pemberian materi yang masih dilakukan secara manual
3. Informasi yang disampaikan dengan cara sebelumnya kurang efektif

4. Sulitnya para mahasiswa baru menentukan peminatannya sejak dini

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi, penulis merumuskan beberapa masalah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana agar para pengurus GDSC ini dapat lebih efektif dalam melakukan penilaian terhadap mahasiswa GDSC?
2. Bagaimana agar mahasiswa dapat melihat dan mengakses modul materi secara mudah?
3. Bagaimana agar mahasiswa tidak salah menentukan peminatan, sehingga para mahasiswa dapat mempelajari materi yang lebih *advanced* dari luar kegiatan GDSC?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis membuat batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Membuat sebuah inovasi untuk memudahkan seluruh pengurus GDSC untuk memberikan penilaian dan keputusan hak sertifikat
2. Dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dengan mengunggah modul yang telah dipersiapkan oleh pengurus
3. Dapat mengoptimalkan pemberian informasi terhadap mahasiswa
4. Hak sertifikat diberikan berdasarkan penilaian yang diberikan oleh pengurus GDSC

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memiliki tujuan dan manfaat berupa:

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan suatu program berbasis *mobile* untuk memberikan penilaian terhadap mahasiswa GDSC
2. Mempermudah para pengurus GDSC untuk menentukan hak pemberian sertifikat
3. Mempermudah para mahasiswa untuk mengakses modul materi yang sudah dipersiapkan oleh pengurus
4. Membantu menentukan peminatan para mahasiswa sejak semester awal

1.5.2 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa:

1.5.2.1 Manfaat Teoritis

Jika dilihat manfaatnya secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat membuat para mahasiswa untuk lebih mudah mengakses modul materi pembelajaran agar dapat diakses secara mandiri kapanpun dimanapun tanpa adanya pembatasan ruang dan waktu.

1.5.2.2 Manfaat Praktis

1.5.2.2.1 Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa *study jam* adalah memberikan kemudahan interaksi pembelajaran sesuai dengan kondisi apapun dan meningkatkan minat dan hasil belajar mahasiswa.

1.5.2.2.2 Bagi Pengurus

Manfaat bagi pengurus adalah meningkatkan profesionalisme pengurus dalam melangsungkan progress materi tanpa batasan ruang dan waktu serta mempermudah *monitoring* perkembangan para mahasiswa dengan efektif dan efisien

1.5.2.2.3 Bagi Organisasi

Bagi organisasi yaitu memberikan sebuah resolusi baru dalam pengembangan media pembelajaran modern.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa metode dan format yang terbagi ke dalam beberapa bab, yang terdiri dari:

a. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang masalah yang melatar belakangi penyusuan skripsi ini, hingga pembuatan aplikasi berbasis *mobile* ini, yakni tentang *Learning Management System* untuk *Google Developer Student Clubs*.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang

dibahas, yaitu teori tentang pembuatan *Learning Management System* berbasis *mobile*, teori tentang dasar-dasar *software* yang digunakan, *Flutter*, *Postman*, *MySQL*

c. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang tempat dan waktu penelitian, desain penelitian dan kerangka pikiran.

d. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses perancangan, implementasi, dan pengujian. Mulai dari perancangan, sistem analisis, gambaran rancangan secara umum sampai analisis kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

e. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah di usulkan agar pengembangan lebih lanjut agar hasilnya lebih baik

