

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk menciptakan sesuatu yang unik, orisinal dan berbeda dengan yang lain disebut dengan potensi kreativitas. Kreativitas pada individu sangat dibutuhkan untuk mencapai sebuah prestasi, dalam mencapainya diperlukan motivasi untuk berprestasi. Motivasi berprestasi sendiri adalah usaha yang dilakukan oleh individu untuk mencapai prestasi atau keunggulan tertentu[1]. Terkadang motivasi untuk berprestasi dapat terhalang oleh gangguan internal maupun eksternal. Gangguan internal ini bisa disebabkan dari keluarga yang kurang harmonis, keterbatasan ekonomi, atau keterbatasan fisik[2]. Untuk gangguan eksternal biasanya disebabkan oleh pergaulan yang kurang baik, lingkungan tempat tinggal dan sebagainya. Gangguan ini dapat mengurangi potensi kreativitas individu, sehingga menyebabkan menurunnya motivasi untuk berprestasi. Maka dari itu diperlukan sebuah bimbingan konseling untuk membantu menggali potensi kreativitas individu agar dapat meningkatkan motivasi untuk berprestasi[3].

KAMAJAYA Scholarship adalah sebuah program yang dibentuk oleh lembaga Keluarga Alumni Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Tujuan dari program ini yaitu membantu anak - anak kurang mampu yang sedang menempuh pendidikan sarjana di Universitas Atma Jaya Yogyakarta dalam bentuk beasiswa[4]. Pada setiap awal semester KAMAJAYA Scholarship ini selalu mengadakan bimbingan konseling secara rutin antara konselor dengan penerima beasiswa. Bimbingan ini bertujuan untuk melakukan evaluasi kinerja penerima mahasiswa setelah mendapatkan beasiswa ini, dan hasil dari bimbingan ini akan menjadi acuan konselor untuk menentukan apakah masih layak penerima beasiswa tersebut untuk mendapatkan beasiswa di semester selanjutnya. Dalam penerapan bimbingan ini KAMAJAYA Scholarship menggunakan aplikasi bernama ASOKA (Aplikasi Scholarship

KAMAJAYA).

ASOKA merupakan sebuah aplikasi web yang digunakan untuk pendaftaran beasiswa, menyimpan data diri penerima beasiswa, melakukan pembayaran beasiswa dan melakukan bimbingan konseling. Namun, seiring berjalannya waktu aplikasi ini memiliki permasalahan yang dihadapi, yaitu pemilihan jadwal yang dilakukan secara manual, input data jadwal bimbingan hanya bisa dilakukan oleh admin dan bukan konselor. Aplikasi ini juga tidak memiliki fitur notifikasi sebagai pengingat antara konselor dengan penerima beasiswa sebelum memulai bimbingan. Pengumpulan berkas yang akan dilakukan untuk memulai bimbingan masih dilakukan secara manual. Permasalahan terakhir adalah pelaksanaan bimbingan konseling yang tidak bisa dilakukan secara tatap muka dikarenakan pandemi virus corona.

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan yang ada, dalam penelitian ini memberikan sebuah solusi dengan membuat aplikasi konseling daring berbasis android yang dapat melakukan bimbingan secara *video call* yang dilengkapi dengan fitur *live chat*. Lalu aplikasi ini juga dilengkapi dengan pemilihan jadwal yang dapat diinputkan oleh konselor. Jika pada aplikasi sebelumnya proses penambahan jadwal dilakukan dengan konselor memberikan jadwal ke administrator dan administrator menginputkan ke sistem. Pada masa pandemi jadwal bimbingan dibuat pada excel dan beberapa dimasukkan ke sistem sehingga penjadwalan terkesan manual. Pada aplikasi ini juga akan ditambahkan notifikasi pemilihan jadwal bimbingan, pengingat bimbingan dan fungsi untuk upload berkas bimbingan dan esai refleksi[4].

Pada penelitian yang dilakukan tahun 2018 pelaksanaan penjadwalan bimbingan dilakukan secara manual, yaitu jika siswa melakukan pelanggaran pada saat di sekolah maka guru bimbingan konseling membuat jadwal bimbingan pertemuan secara manual dan hasil bimbingan akan dimasukkan ke sistem[9]. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan implementasi *framework* flutter, dikarenakan *framework* ini memiliki beberapa keunggulan seperti, mendapat dukungan dari google, sehingga banyak fitur yang bisa diterapkan, menggunakan satu *codebase* untuk banyak *platform*, sehingga

memudahkan untuk pengembangan untuk versi iOS dan Web[5].

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah kendala dalam melakukan pemilihan jadwal bimbingan konseling yang masih manual, tidak adanya notifikasi yang baik sebagai pengingat antara konselor dengan penerima beasiswa sebelum memulai bimbingan, pengumpulan berkas yang akan digunakan dalam melakukan bimbingan masih dilakukan secara manual, dan tidak dapat melaksanakan bimbingan konseling secara tatap muka.

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini memiliki beberapa batasan, diantaranya :

- 1) Sistem yang akan dibangun berbasis aplikasi android.
- 2) *Framework* yang akan digunakan adalah Flutter dan Laravel.
- 3) *Database* yang digunakan berupa MySQL dan Firebase.
- 4) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan Dart.
- 5) Aplikasi ini sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan pelaksanaan bimbingan konseling oleh lembaga KAMAJAYA Scholarship.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi bimbingan konseling daring yang dapat melakukan bimbingan secara tatap muka secara daring melalui fitur *video call* dan pesan dengan implementasi *framework* flutter dan dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi permasalahan pelaksanaan bimbingan konseling yang dilakukan oleh lembaga KAMAJAYA Scholarship.

## **1.5. Metode Penelitian**

Tahap metodologi pembangunan aplikasi Konseling Daring berbasis android dengan implementasi *Framework* Flutter ini dibagi menjadi beberapa

tahap :

1) Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan dengan pengumpulan data-data dan metode yang memiliki hubungan dengan topik penelitian serta studi pada dokumen dari berbagai sumber seperti jurnal dan pustaka.

2) Observasi

Tahap ini merupakan langkah untuk melakukan observasi pengamatan terhadap proses bimbingan konseling yang pernah dilakukan seperti pengelolaan jadwal bimbingan, pembuatan esai pribadi, konseling secara tatap muka dan sampai pada laporan bimbingan hasil konseling. Diharapkan dengan adanya observasi ini peneliti mampu mengetahui gambaran dari aplikasi yang akan dibangun.

3) Analisis Perangkat Lunak

Pada tahap ini akan dilakukan proses analisis terhadap kebutuhan aplikasi yang akan dibangun. Analisis akan dimulai dari analisis basis data hingga proses konseling daring dilakukan.

4) Perancangan Perangkat Lunak

Tahap ini merupakan proses perancangan desain antarmuka dan perancangan arsitektur dari perangkat lunak yang akan dibangun.

5) Pengkodean Perangkat Lunak

Pada tahap ini merupakan proses pembangunan aplikasi dengan membuat pengkodean program untuk perangkat *mobile* dengan menggunakan *framework* flutter. Pada tahap ini juga dilakukan pengelolaan data utama yang sudah disimpan pada basis data yang sudah tersedia untuk dikelola pada antarmuka di aplikasi *mobile*.

6) Pengujian Perangkat Lunak

Tahap ini merupakan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat. Pengujian ini berdasarkan semua fungsionalitas yang tersedia untuk pengguna.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun sebagai berikut:

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan latar belakang, masalah, dan tujuan dibuatnya Implementasi *Framework* Flutter Pada Pembangunan Aplikasi Konseling Daring Berbasis Android, batasan-batasan dan metodologi yang digunakan untuk mengerjakan tugas akhir ini, dan sistematika penulisan tugas akhir.

### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang uraian singkat hasil - hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

### BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang dasar teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat digunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem aplikasi, seperti lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, *entity relationship diagram*, *sequence diagram*, dan deskripsi perancangan antarmuka.

### BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pembahasan penggunaan aplikasi yang meliputi implementasi dan pengujian perangkat lunak yang dibuat. Implementasi digunakan untuk menjabarkan atau mendeskripsikan bagian-bagian dalam aplikasi. Sedangkan pengujian digunakan untuk menganalisa apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi tujuan yang ingin dicapai.

### BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab penutup, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan tugas akhir.