

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak perusahaan berlomba untuk mengembangkan aplikasi yang dapat membantu kehidupan manusia. Teknologi merupakan media yang terus dikembangkan seiring dengan perkembangan zaman. Pada zaman sekarang pengaruh gadget terhadap kehidupan manusia sangatlah kuat. Masyarakat era sekarang seakan tidak dapat lepas terhadap gadget terutama dalam mencari hiburan dengan menggunakan media sosial. Media sosial merupakan wadah dimana masyarakat dapat berekspresi sesuai keinginan mereka, mulai dari melihat hiburan, pembelajaran, dan banyak hal lainnya dapat ditemui di media sosial. Platform media sosial yang kini sedang banyak digemari oleh berbagai kalangan adalah TikTok. Aplikasi tersebut menyediakan berbagai macam konten dalam bentuk video maupun gambar. Konten tersebut memiliki beragam jenis mulai dari video lucu, hiburan, informasi, tutorial, dan banyak lagi. Pengguna aplikasi tersebut membebaskan penggunanya untuk mengunggah konten apapun selama konten tersebut tidak melanggar aturan yang telah ditetapkan dalam penggunaan aplikasinya. Dampak negatif dari penggunaan aplikasi ini adalah terdapat konten yang kurang bermanfaat bahkan dapat dibidang tidak mendidik dan pengguna aplikasi ini banyak sekali menghabiskan waktu untuk “scrolling” atau melihat konten hingga lupa waktu. Tentu hal tersebut harus segera ditangani agar tidak menyebabkan permasalahan buruk lainnya.

Melihat adanya permasalahan tersebut, muncul peluang untuk memperbaiki kebiasaan buruk masyarakat dengan hal yang lebih bermanfaat. Fitinline.com yang merupakan perusahaan afiliasi PT Sebangku Jaya Abadi memiliki ide untuk mengembangkan *platform pembelajaran*. Platform

pembelajaran yang dibangun ini berbeda dengan platform yang sudah beredar sebelumnya, dimana metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran *Microlearning*. *Microlearning* merupakan metode pembelajaran yang dilakukan dalam waktu relatif singkat, hanya menggunakan 5 – 15 menit ataupun kurang dari 5 menit. Pembelajaran ini digunakan berdasarkan teori bahwa, kemampuan otak manusia umumnya akan lebih baik mengingat atau memahami materi pelajaran yang diberikan dalam waktu yang pendek. Kelebihan pembelajaran mikro selaras dengan adanya permasalahan dalam penggunaan media sosial terutama aplikasi TikTok. Aplikasi tersebut memiliki persamaan yaitu durasi dari konten yang dapat diunggah tergolong singkat, sehingga daripada waktu terbuang digunakan untuk melihat konten yang tidak terlalu bermanfaat alangkah lebih baik digunakan untuk belajar dan mengembangkan kemampuan diri. Oleh karena itu pada kegiatan magang MBKM ini, Fitinline.com membuka kesempatan magang untuk membantu menyelesaikan permasalahan penggunaan media sosial sekaligus mencapai tujuan dari perusahaan.

Project pengembangan *platform pembelajaran microlearning* ini dikerjakan bersama-sama dengan berbagai macam divisi. Divisi terbagai menjadi berbagai macam mulai dari marketing, tim developer, content creator, dan product development. Selama pengembangan platform ini tim developer khususnya dibagi menjadi beberapa bagian yaitu fullstack developer, mobile developer, testing dan dokumenter, UI/UX, dan system admin. Platform digunakan menggunakan berbagai macam teknologi diantaranya React JS, Laravel, Flutter, Maria DB, NGINX, dsb. Platform *microlearning* yang dinamakan *FitAcademy* ini diharapkan dapat memberi dampak positif pada bidang pendidikan, mampu menyelesaikan permasalahan penggunaan sosial media yang berlebihan pada seluruh masyarakat, dan mencapai target dari perusahaan.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran *microlearning*?
2. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran *microlearning*?
3. Bagaimana memberikan pelajaran *microlearning* sesuai dengan konten yang diinginkan *user*?

1.3. Ruang Lingkup

1. Platform pembelajaran *microlearning* dibangun pada media mobile App.
2. Dalam sistem pembelajaran *microlearning* ini hanya berfungsi untuk menambah, mengubah, menghapus data pengguna, dan konten.
3. Informasi yang ditampilkan yaitu data pengguna dan konten.
4. Pembuatan aplikasi menggunakan *Flutter* dan menggunakan API dari laravel.

1.4. Tujuan

1. Membuat rancangan aplikasi pembelajaran *microlearning* yang baik dan efektif.
2. Membuat aplikasi pembelajaran *microlearning* pada PT Sebangku Jaya Abadi.
3. Memberikan pelajaran *microlearning* agar dapat diakses dimanapun oleh *user*.

1.5. Manfaat

1. Memudahkan *user* untuk mendapatkan pelajaran berbasis *microlearning*.
2. Meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat Indonesia.