

SI-BELA

SISTEM BELAJAR USIA BELIA



Pembimbing : Muhammad Nur Faiz, S.Kom, M.Kom

Anggota :

1. Fauzan Budi Pamungkas
2. Lazuardi Dimas Ardianto
3. Wahyu Aji Sofyan

A. Nama Dan Deskripsi Aplikasi

SI-BELA diambil dari singkatan Sistem Belajar Usia Belia. Aplikasi ini berguna untuk membantu dalam proses belajar anak usia belia agar lebih menyenangkan. Umumnya, proses pembelajaran di sekolah sendiri masih sangat monoton. Dimana, proses pengajaran bertindak sebagai guru dan siswa. **SI-BELA** memberikan proses pembelajaran sebagai teman belajar untuk lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

B. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berjalan dengan begitu pesat. Dimana, semua hal yang berkaitan dengan aktivitas maupun kebutuhan dapat lebih di bantu dengan menggunakan teknologi. Hadirnya teknologi menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan mutu dalam banyak hal. Salah satunya dalam membuat pendidikan yang lebih berkualitas. Faktanya, pendidikan saat ini terlalu lama dan menjadi kurang baik.

Secara keseluruhan menurut PISA (*Program For International Student Assessment*) Indonesia sendiri dalam hal pendidikan berada di peringkat 62 dari 72 Negara. Hal ini tentu sangat memprihatinkan. Dimana, banyak sekali faktor yang mempengaruhi dalam memberikan proses pembelajaran. Banyak hal yang menyebabkan faktor pendidikan di Indonesia sendiri masih tergolong rendah. Termasuk dalam proses belajar yang masih monoton.

Sangat diperlukan metode terbaru dalam proses pembelajaran terutama untuk otodidak. Karena, untuk proses pembelajaran sendiri tidak hanya dapat dilakukan pada sekolah saja. Melainkan, saat dirumah pun dapat melakukan proses pembelajaran ini untuk lebih baik. Peran teknologi sangat berkaitan untuk proses pembelajaran agar semakin baik. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* yang selalu digunakan dalam aktivitas sehari-hari.

Dalam meningkatkan mutu pembelajaran, maka diperlukan proses yang tepat dan sesuai kurikulumnya. Namun, alangkah baiknya untuk proses pembelajaran tidak dilakukan secara monoton. Karena, proses pembelajaran penting untuk membuat siswa menjadi lebih paham. Terlebih, pada usia belia yang masih sangat membutuhkan proses pembelajaran santai, menyenangkan namun dapat dipahami dengan benar.

Ditambah, dengan beban kurikulum yang berjalan saat ini dirasa terlalu memberatkan siswa. Setiap siswa tentu memiliki tingkat IQ yang berbeda-beda baik untuk proses berhitung maupun mengingat. Karena itu, diperlukan tindakan lanjut dalam membuat pembelajaran secara mandiri dirumah dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Untuk itu, kami berusaha untuk merancang sistem aplikasi pembelajaran untuk usia belia agar lebih menyenangkan dan mudah untuk di pahami. Hal pertama yang perlu di ketahui yaitu dengan memberikan teman dalam pembelajaran. Karena, teman dalam hal belajar sangat membantu untuk belajar yang lebih bersemangat. Untuk itu, aplikasi **SI-BELA** dalam memberikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan sangat mudah untuk dipahami.

C. SOLUSI

Usia belia membutuhkan proses pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan. Karena, dalam pembelajaran di sekolah sendiri belum tentu dapat memahami dengan benar. Kami menawarkan solusi untuk membantu anak usia belia memanfaatkan teknologi berupa *smartphone* dengan lebih baik. Memperkenalkan **SI-BELA** (Sistem Belajar Usia Belia). Pengguna akan di bantu belajar bersama baik untuk perhitungan, pengetahuan umum dan pembelajaran lainnya dengan teman belajar.

Usia belia sangat membutuhkan teman belajar. Untuk itu, kami mencoba melakukan inovasi untuk memberikan teman belajar dalam pembelajaran. Karena, dengan menggunakan teman belajar tentu akan menjadi lebih bersemangat dan tidak mudah bosan. Karena, masalah utama pada pembelajaran yaitu kurangnya bersemangat dan mudah bosan. Pengguna akan jauh lebih bersemangat dalam menyelesaikan seluruh proses pembelajaran yang ada dan bantuan dari teman belajar.

D. Sasaran Pengguna & Pasar Aplikasi

1. Segmen Pengguna

Pengguna yang ditargetkan yaitu pada usia belia dimana dalam implementasinya berada di tingkatan Sekolah Dasar. Karena, sejak dini harus mengenal bagaimana proses pembelajaran yang berlangsung harus dengan menyenangkan dan tidak monoton. Pengguna dapat dimulai dari anak usia belia umur 6 tahun sampai dengan 12 tahun. Karena, dalam proses pembelajaran sendiri dapat digunakan untuk memanfaatkan teknologi yang ada berupa *smartphone*. Umumnya, pada rentang usia tersebut sudah memahami hal tersebut.

2. Pola Penggunaan

Usia belia membutuhkan proses penggunaan yang tidak sulit dan menarik untuk digunakan. Termasuk dengan menggunakan teman belajar. Adanya teman belajar dalam aplikasi yang kami buat semakin memberikan semangat belajar. Pengguna tidak akan direpotkan dalam pembelajarannya. Dimana, pengguna dapat belajar sekaligus mengerti proses pembelajaran yang berlangsung.

3. Strategi Pemasaran

Saat ini, pemasaran dalam program aplikasi menjadi hal yang cukup penting di lakukan. Kami menawarkan berbagai macam opsi yang akan menjadi pilihan dalam strategi pemasarannya. Sebuah layanan yang ada tentu harus diperkenalkan dan dikenalkan secara langsung. Strategi yang tepat dalam sebuah penjualan sangat diperlukan. Untuk itu, kami sudah menjalankan beberapa strategi penjualan meliputi :

a. Menggunakan website

Website sebagai sarana untuk penjualan terbaik dan termudah saat ini. Akses yang mudah dalam mendapatkan informasi sangat diperlukan. Website tersebut sangat membantu dalam memberikan informasi mengenai layanan dan harga. Untuk itu, kami akan membuat website untuk

mempermudah dalam menemukan kebutuhan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton bersama dengan teman belajar.

b. Promosi di sosial media

Perkembangan sosial media saat ini berjalan dengan sangat cepat. Sosial media memiliki peranan penting dalam bidang promosi. Karena, hampir seluruh masyarakat modern saat ini menggunakan media sosial. Adapun media sosial yang kami untuk promosi meliputi :

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- LinkedIn

c. Menggunakan Play Store

Play Store merupakan salah satu tempat untuk melakukan upload terhadap aplikasi yang ditawarkan. Kami berusaha untuk dapat memasukan **SI-BELA** dalam Play Store agar semakin mudah di jangkau oleh para pengguna. Yaitu dengan memanfaatkan beberapa kata kunci terkait agar mudah ditemukan.

E. Fitur Aplikasi

App Intro :

Berfungsi sebagai pengenalan pada saat aplikasi akan di Install. Hal ini untuk mengenalkan **SI-BELA** sebagai teman belajar anak usia belia yang menyenangkan dan tidak monoton. Terdapat 4 slide dari App Intro.

Slide 1



Slide 2



Slide 3



Slide 4



Fitur Menu :

Pada fitur menu ini tersedia beberapa pilihan dalam memilih pembelajaran yang ada. Nantinya, akan terdapat 4 menu pembelajaran yang terkait dengan kurikulum sekolah dasar. Untuk sementara ini sudah terdapat 1 menu yang dapat di coba yaitu “Matematika”.



Fitur level :

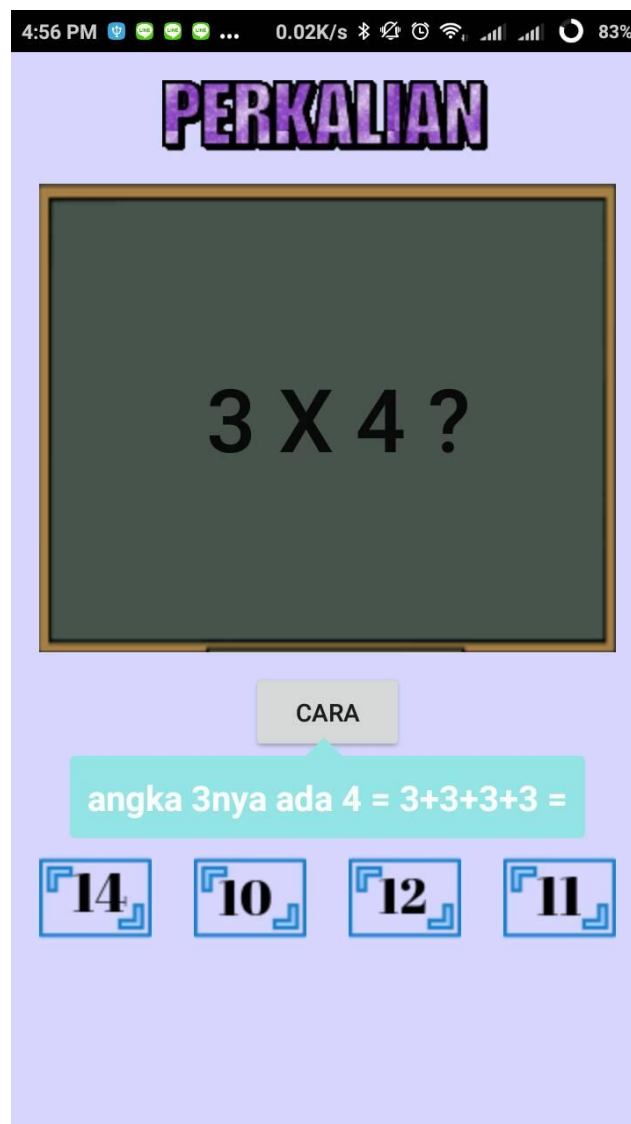
Pada bagian level, terdapat banyak pilihan level perjalanannya. Pada tampilan sudah terdapat 6 pilihan. Namun, untuk sementara ini hanya nomor 1 yang sudah dapat digunakan. Nantinya, akan semakin banyak pilihan level perjalanan dalam menaklukan soal-soal yang diberikan.



Fitur Soal :

Pada fitur ini, terdapat soal yang disajikan seperti tampilan dibawah ini. Berbeda dari aplikasi pada pembelajaran pada umumnya yang tidak menyediakan caranya. **SI-BELA** memberikan cara dengan melakukan klik tombol "CARA" maka akan muncul tutorial dalam memecahkan soal perkalian tersebut. Hal ini tentu sangat membantu anak usia belia dalam memahami cara penyelesaiannya. Cara tersebut muncul dalam 6 detik, dan sangat baik untuk pembelajaran dalam mengingat cara penyelesaiannya. Pengguna dapat melakukan klik ulang pada tombol "cara", hasilnya seperti pada **tombol 1**.

Tombol 1

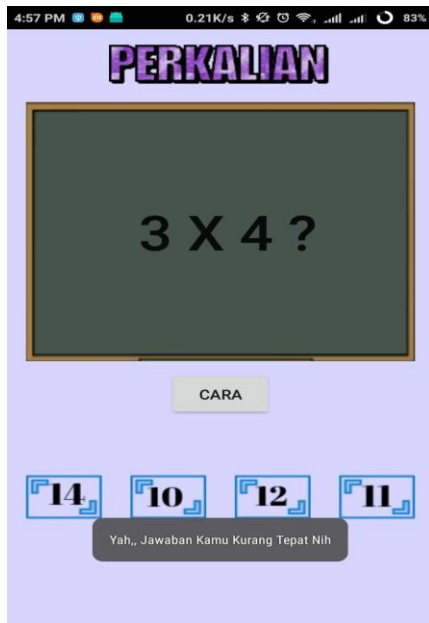


Selanjutnya, pengguna harus memilih jawaban yang sesuai dari soal diatas. Terdapat setidaknya 4 pilihan yang akan disajikan. Setiap tombol yang dipilih memiliki aksi berbeda baik untuk benar maupun salah. Menariknya, kami memberikan hal yang lebih menyenangkan dan tidak monoton kepada proses pembelajaran ini. Biasanya, dalam

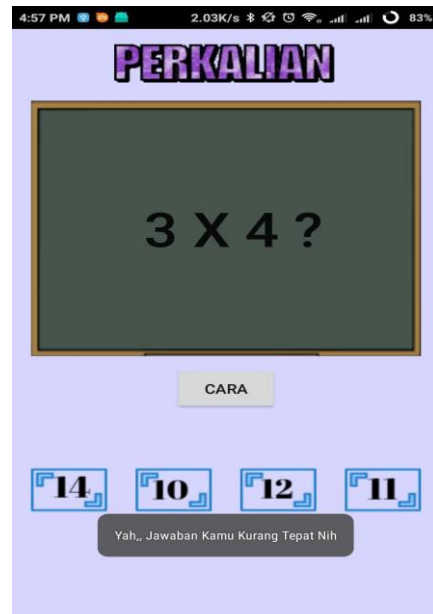
salah memilih jawaban tentu akan mendapatkan notifikasi salah saja. Tetapi, kami mencoba untuk mengajak anak usia belia agar dapat lebih memahami dan kembali mencoba menjawab soal tersebut.

Seperti untuk *action* dari pilihan salah terdapat pada tombol 2, tombol 3. Sedangkan untuk tombol 4 merupakan *action* dari jawaban yang benar. Untuk tombol 5 merupakan yang kurang tepat.

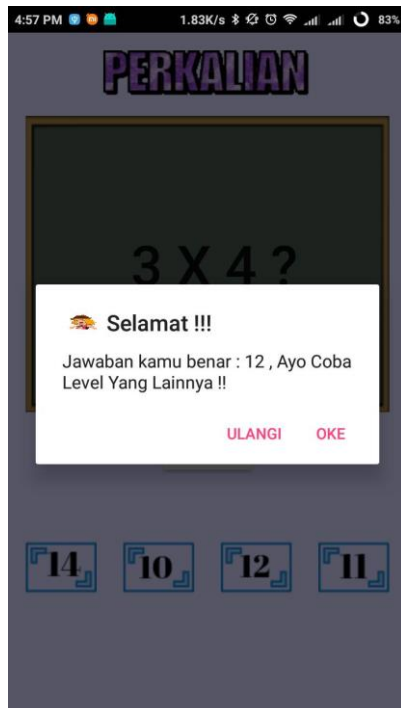
Tombol 2



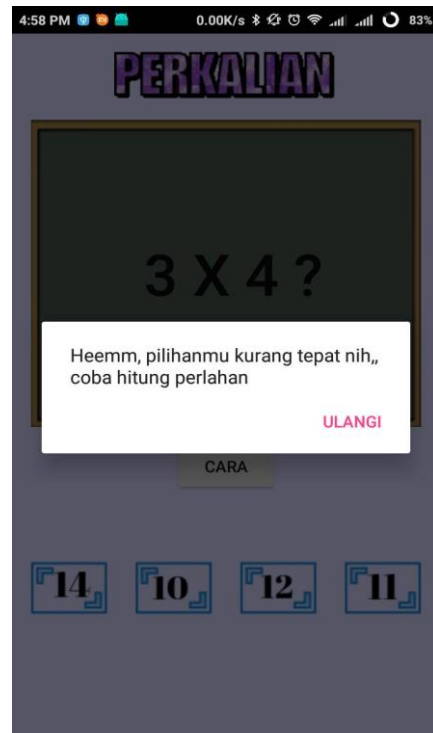
Tombol 3



Tombol 4



Tombol 5



F. Batasan Sistem

Untuk menjalankan **SI-BELA** membutuhkan spesifikasi setidaknya RAM 1 GB dengan *Operating System* Android 5.1 Lolipop API 22 Dengan rentang layar minimum 4" sudah cukup baik dalam menjalankan aplikasi ini. Sudah dilakukan test penggunaan pada *Smartphone* Xiaomi Redmi 4X dengan RAM 3 GB dan berjalan dengan begitu baik. Selain itu, untuk aplikasi yang kami buat juga memiliki ukuran file yang begitu kecil. Untuk versi Beta pertama ini, hanya 2.8 MB.

G. Keunikan Aplikasi Di Bandingkan Produk Lain

Berikut beberapa kompetitor dari aplikasi **SI-BELA** :

- Materi Kelas 5 SD dan Soal-Soal (Rangkuman) [*Developer* : CreativeDeveloper12]
- Rumus Matematika SD Lengkap [*Developer* : jatenapps]
- Belajar Matematika [*Developer* : Toto Sugito]

Dibandingkan dengan beberapa aplikasi diatas, tentu **SI-BELA** cukup memiliki keunikannya. Dimana, layout yang ada nantinya akan lebih di sempurkan kembali. Selain itu, aplikasi ini memiliki teman belajar berupa Bella yang akan membantu dalam setiap sesi menu lainnya. Dengan begitu, penggunaan aplikasi akan jauh lebih menyenangkan, tidak monoton serta sangat baik untuk proses pembelajaran otodidak dirumah.

H. Model Bisnis Aplikasi

Strategi bisnis yang diterapkan tersedia 2 opsi pilihan:

1. Monetisasi AdMob



AdMod merupakan salah satu layanan yang bersifat PPC (*Pay Per Click*). Layanan ini dapat diterapkan pada aplikasi **SI-BELA**. Layanan ini memungkinkan untuk menampilkan iklan pada beberapa sisi aplikasi **SI-BELA**. Setiap *click* dari pengguna terhadap iklan tentu akan mendapatkan profit kepada pemilik akun AdMod. Dengan begitu, dapat dimanfaatkan untuk membantu mengembangkan aplikasi ini agar semakin lebih berkualitas.

2. Sponsorship

Sebagai salah satu upaya untuk memajukan pendidikan, tentu banyak sponsor yang akan tertarik. Langkah ini merupakan salah satu cara untuk dapat menginvestasikan dalam bidang pendidikan. Kami akan mengajukan kepada pihak yang tertarik untuk dapat membantu dalam membuat aplikasi ini lebih banyak digunakan dan membantu dalam pendidikan anak usia belia Indonesia.