

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Era globalisasi saat ini membuat pendidikan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan dan menambah wawasan setiap individu. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (maxmanroe, 2019). Permasalahan yang sering terjadi pada pendidikan disekolah adalah murid kerap menghadapi kesulitan meyesuaikan diri dengan pelajaran, para guru, tata tertib sekolah, lingkungan sekolah dan sebagainya. Selain itu metode pengajaran di sekolah kurang menyenangkan dikarenakan guru yang menyamaratakan kemampuan murid. Sehingga orang tua murid yang belum puas akan atas hasil pendidikan yang diperoleh dari sekolah, sehingga banyak orang tua yang memilih untuk menambahkan porsi belajar anaknya dengan mendaftarkan anak nya ke lembaga bimbingan belajar tertentu, dengan harapan anaknya bisa memperoleh ilmu yang lebih dari lembaga bimbingan belajar sehingga bisa lebih bersaing disekolah atau dengan tujuan bisa masuk ke sekolah atau universitas *favorite* (Prasetya, 2019).

Tabel I. 1 Penyebaran jumlah lembaga bimbingan belajar di Indonesia

No	Provinsi	Jumlah	%
1	DKI Jakarta	37	3,26
2	Jawa Barat	203	17,89
3	Jawa Tengah	113	9,96
4	DI Yogyakarta	19	1,67
5	Jawa Timur	205	18,06
6	Nanggroe Aceh Darusallam	15	1,32
7	Sumatera Utara	41	3,61
8	Sumatera Barat	43	3,79
9	Riau	17	1,50
10	Jambi	15	1,32

No	Provinsi	Jumlah	%
11	Sumatera Selatan	106	9,34
12	Lampung	54	4,76
13	Kalimantan Barat	17	1,50
14	Kalimantan tengah	4	0,35
15	Kalimantan Selatan	22	1,94
16	Kalimantan Timur	37	3,26
17	Sulawesi Utara	1	0,09
18	Sulawesi Tengah	2	0,18
19	Sulawesi Selatan	7	0,62
20	Sulawesi Tenggara	2	0,18
21	Maluku	2	0,18
22	Bali	17	1,50
23	Nusa Tenggara barat	8	0,70
24	Nusa Tenggara Timur	1	0,09
25	Papua	1	0,09
26	Bengkulu	14	1,23
27	Maluku Utara	1	0,09
28	Bangka Belitung	8	0,70
29	Gorontalo	1	0,09
30	Kepulauan Riau	87	7,67
31	Sulawesi Barat	3	0,26
32	Banten	32	2,82

Pada tabel I.I menjelaskan persebaran lembaga bimbingan belajar yang telah memiliki izin operasional di Indonesia. Rata – rata dari lembaga bimbingan belajar yang telah terdaftar ini masih menggunakan metode pemesanan secara manual, yaitu dengan calon muridnya datang langsung ke alamat untuk melakukan pendaftaran dan pemesanan paket belajar. Dari data tersebut juga menggambarkan belum meratanya persebaran lembaga bimbingan belajar yang ada di Indonesia (Indonesia, 2010). Pemanfaatan teknologi informasi pada saat ini melakukan pemesanan les *private* secara *online* sangat mungkin untuk dilakukan, serta dengan itu dapat mempermudah masyarakat dalam memperoleh pembelajaran les *private*.

Masalah pendidikan tidak hanya terlepas dari permasalahan belajar mengajar. Namun juga terdapat permasalahan seperti tujuan setelah lulus belajar 12 tahun. Contoh studi kasusnya bahwa individu tersebut memiliki ilmu pengetahuan yang sangat luar biasa, dengan sertifikasi yang dimiliki sangatlah beragam baik disisi akademis, maupun non akademis. Misalnya pada saat individu tersebut setelah lulus SMA/SMK dan mereka merasa kebingungan apa yang harus dilakukannya. Ingin mengikuti kuliah, namun biaya yang dimiliki belum cukup. Ingin mengikuti kerja, namun tidak sesuai persyaratan administrasi. Maka dari itu menyebabkan bertambahnya jumlah pengangguran. Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah pengangguran di Indonesia per Agustus mencapai 7 juta orang, dimana lulusan SMK mendominasi yakni sebesar 11,24%, sedangkan dari lulusan SMA sebesar 7,95% (Uly, 2019).

Terdapat beberapa instansi atau *startup* yang sudah membantu permasalahan pendidikan seperti di atas, dengan memanfaatkan teknologi informasi sebagai solusi masalah tersebut, adapun beberapa instansi atau *startup* tersebut adalah Ruangguru, Quipper, Zenius, dan lainnya. Setiap instansi atau *startup* memiliki kelebihan-nya masing-masing. Masih belum banyaknya *startup* dibidang pendidikan yang memiliki konsep untuk pemesanan bimbingan belajar secara online, maka membuka peluang besar untuk munculnya *startup* baru dengan konsep seperti itu, tentunya dengan adanya tambahan ide-ide menarik dan harga yang lebih terjangkau.

Sinau Yo hadir melengkapi *startup* pendidikan yang sudah ada untuk membantu memecahkan masalah pendidikan yang ada di Indonesia, dimulai dari lingkup wilayah kota Bandung. Sinau Yo hadir dengan konsep yaitu menghubungkan murid dengan guru dalam proses belajar dan mengajar secara tatap muka langsung. Sinau Yo menawarkan fitur Sinau Offline, dimana pada fitur ini murid dapat melakukan pencarian guru sesuai dengan mata pelajaran yang diinginkan oleh murid. Murid dalam melakukan pemesanan paket belajar sesuai dengan yang diinginkan, Sinau Yo menawarkan 3 paket belajar yaitu paket belajar 8 pertemuan, 12 pertemuan, dan 16 pertemuan. Untuk setiap paket belajar menawarkan harga

yang terjangkau, untuk paket belajar 8 pertemuan harganya Rp. 160.000, paket belajar 12 pertemuan dengan harga Rp. 220.000, dan 16 pertemuan dengan harga Rp. 280.000. Pada setiap paket belajar yang dipilih oleh murid, murid diperbolehkan mengajak beberapa temannya untuk ikut belajar bersama. Selain itu guru yang terdaftar di Sinau Yo memiliki sertifikasi tertentu dibidangnya.

Pada saat proses belajar mengajar murid dan guru diharapkan aktif dalam melakukan diskusi materi pembelajaran, maka dari itu pada saat akhir pertemuan kontrak belajar Sinau Yo akan memberikan soal, dengan harapan soal bisa dikerjakan secara bersama oleh murid dan guru, dan guru diwajibkan untuk membuat video kegiatan diskusi menjawab soal tersebut sebagai bukti bahwa murid dan guru melakukan diskusi dalam menjawab soal yang diberikan.

Pada *startup* Sinau Yo juga terdapat *dashboard admin* sebagai pengelola kegiatan yang ada pada *website* sinauyo.com. *Dashboard* memungkinkan admin untuk melakukan verifikasi guru dan transaksi pemesanan paket belajar untuk diteruskan ke guru dan murid. Portal *web* pada *dashboard* terhubung dengan *database* pada *back-end* yang memungkinkan data-data yang ada pada tabel untuk diperbarui terus menerus. Pada Sinau Yo guru yang mempunyai sertifikasi tertentu dibidangnya dapat unggah berkas foto sertifikasi pada *web* sinauyo.com, berkas sertifikasi tersebut nanti akan diverifikasi oleh admin melalui *dashboard website admin*. Untuk bukti pembayaran yang telah dilakukan oleh murid melalui transfer ke akun bank Sinau Yo juga akan diunggah pada *website* sinauyo.com, setelah itu dari admin akan melakukan pemeriksaan bukti pembayaran dari *dashboard admin*, untuk selanjutnya bisa melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan kontrak belajar yang dipesan oleh murid. Pada 2 pertemuan di akhir melalui *dashboard admin* akan dilakukan unggah soal dan diberikan ke akun guru, dimana soal tersebut akan dibahas pada pertemuan akhir kontrak belajar sesuai dengan paket belajar yang dipilih. Pada *dashboard admin* Sinau Yo juga terdapat beberapa data statistik untuk membantu team Sinau Yo dalam mengambil strategi bisnis kedepannya, adapun beberapa data statistik itu adalah data statistik mata pelajaran *favorite*, paket belajar *favorite*, guru *favorite*, serta total kontrak belajar dalam

setahun. Dengan adanya data statistik mata pelajaran *favorite* maka team Sinau Yo mengetahui trend mata pelajaran pada waktu tertentu, maka dengan itu team Sinau Yo bisa mencari mitra pengajar lebih banyak untuk mata pelajaran tertentu. Dengan adanya data statistik paket belajar *favorite*, maka team Sinau Yo bisa mengetahui paket belajar dengan pemesanan terbanyak dalam jangka waktu tertentu, dan team Sinau Yo bisa melakukan analisa dan melakukan strategi bisnis untuk bisa meningkatkan pemesanan paket belajar lainnya. Dengan adanya data statistik guru *favorite*, maka team Sinau Yo dapat mengetahui guru mana yang memiliki jumlah pemesanan kontrak belajar terbanyak, dengan itu Sinau Yo dapat memberikan apresiasi berupa hadiah tertentu untuk guru tersebut. Dengan adanya data statistik total kontrak belajar, maka team Sinau dapat mengetahui trend pemesanan paket belajar setiap bulan nya, sehingga team Sinau Yo bisa menentukan strategi bisnis yang lebih baik kedepannya.

Dengan *start-up* ini diharapkan bisa memberikan solusi untuk masalah pendidikan di Indonesia, dan membantu masyarakat dalam memperoleh pendidikan tambahan selain dari sekolah, serta bisa membantu semua lulusan SMA dan SMK, seta mahasiswa dan mahasiswi dalam mendapatkan penghasilan lebih dengan menjadi mitra di Sinau Yo, dengan ini Sinau Yo berharap bisa membantu orang banyak dalam hal pendidikan khususnya di Indonesia.

I.2 Rumusan Masalah

Berikut masalah yang akan dibahas pada penelitian ini:

1. Sulitnya mencari pengajar untuk melakukan proses belajar, sehingga dibuatkannya Sinau Yo untuk membantu masalah pendidikan dari proses belajar mengajar.
2. Untuk melakukan kontrak belajar di intansi bimbingan belajar, pemenuhan administrasi dilakukan secara manual, oleh karena itu dibuat perancangan aplikasi dashboard dengan metode *Iterative Incremental* untuk membantu dan memudahkan proses administrasi belajar mengajar.
3. Perhitungan data masih dilakukan secara manual, maka dibutuhkan data statistik untuk membantu dalam mengambil keputusan bisnis kedepannya.

I.3 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini:

1. Mengembangkan aplikasi *website dashboard admin* dengan model *Iterative Incremental* dan menggunakan *framework laravel*.
2. Merancang sistem verifikasi untuk pengajar pada *dashboard admin*.
3. Merancang sistem alur penerimaan kontrak belajar antara pengajar dan murid dengan melakukan konfirmasi pemesanan kontrak belajar.
4. Merancang sistem *monitoring* untuk mengontrol *user* Sinau Yo.
5. Merancang data statistik untuk melihat hasil dari proses bisnis yang sudah berjalan.
6. Mengembangkan bisnis Sinau Yo menggunakan *Business Model Canvas*.

I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi pengajar dan murid adalah:

1. Memudahkan setiap individu untuk berbagi ilmu.
2. Memiliki rasa kepercayaan dalam bertransaksi *online*.
3. Memudahkan pengajar dalam melakukan verifikasi sebagai pengajar, dengan tersedianya fitur verifikasi guru pada *dashboard admin*.

Manfaat bagi internal Sinau Yo adalah:

1. Memudahkan admin dalam mengontrol data murid.
2. Memudahkan pengontrolan transaksi pembayaran dari murid.
3. Memudahkan dalam melakukan verifikasi pengajar.
4. Memudahkan *team* Sinau Yo dalam mengambil keputusan bisnis kedepannya dengan adanya data statistik.

I.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah atau ruang lingkup:

1. Target pasar pengguna aplikasi utama Sinau Yo adalah siswa sampai dengan jenjang pendidikan SMA serta mahasiswa sampai tingkat semester 2 sebagai murid, sedangkan sebagai guru dimulai dari mahasiswa tingkat semester 3 hingga lulusan sarjana sesuai dengan keahlian dibidangnya.

2. Pengguna aplikasi *dashboard admin* sinau yo adalah admin dan internal *team* Sinau Yo yang menggunakan hak akses sebagai admin pada saat melakukan *login*.
3. Pembayaran dilakukan melalui *transfer* bank dari murid ke Sinau Yo dan Sinau Yo kepada pengajar.
4. Perancangan aplikasi *dashboard admin* Sinau Yo menggunakan *framework laravel*.

I.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penelitian sebagai berikut:

- **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, dan sistematika penelitian yang digunakan.

- **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan mengenai penjelasan teori atau gagasan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian, metode yang digunakan, dan penelitian sebelumnya guna menunjang pelaksanaan penelitian. Teori-teori yang akan dijelaskan meliputi dari konsep *startup*, model bisnis kanvas, *startup*, *database*, *prototyping model*, konsep bimbingan belajar, dan data statistik.

- **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisikan mengenai langkah-langkah penelitian yang sesuai dengan metode yang digunakan meliputi model konseptual dan sistematika penelitian.

- **BAB IV: ANALISIS PERANCANGAN**

Bab ini berisikan mengenai analisis dan perancangan aplikasi, membahas mengenai proses analisis yang dilakukan untuk membangun aplikasi. Seperti analisis kompetitor, analisis bisnis model, perancangan kelayakan bisnis. Analisis *usecase diagram*, analisis *activity diagram*, analisis *deployment diagram*, dan analisis perancangan data.

- **BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisikan mengenai implementasi dan pengujian, membahas tentang implementasi bisnis, dan implementasi aplikasi, serta membahas tentang pengujian aplikasi yang telah dibuat. Pengujian dilakukan menggunakan metode *stress testing*, *cross browser testing*, dan *scenario testing* untuk menguji fungsionalitas aplikasi.

- BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan serta saran yang didapatkan dari penelitian ini sehingga dapat dipergunakan untuk penelitian selanjutnya.