

## Bab I Pendahuluan

### I.1 Latar Belakang

Pendidikan menjadi sesuatu yang selalu dibutuhkan oleh setiap masyarakat di dunia, mulai dari masa kanak-kanak hingga beranjak dewasa. Menurut UU. Nomer. 20 Tahun 2003, tujuan dari pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, mandiri, sehat, cakap, berilmu, kreatif, dan mampu menjadi warga negara yang demokratis (Maxmanroe, 2018).

Selama ini siswa melakukan pembelajaran hanya dengan menghafar fakta-fakta yang diberikan oleh guru tanpa memahami materi yang diterima, cara mengajar guru juga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa (Ningrum). Berdasarkan survey litbang (Damanik, 2012), 87% dari 770 responden menyatakan bahwa mereka memerlukan bimbingan belajar atau bimbel di luar sekolah untuk menambah pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, dan juga bersaing dengan siswa lain di sekolah atau memiliki harapan untuk bisa masuk ke sekolah atau universitas favorite (Prasetya, 2019).

Di Indonesia sendiri sudah cukup banyak lembaga pendidikan yang menyediakan akses pendidikan yang mudah, seperti lembaga les bimbel yang sudah tersedia di setiap wilayah tertentu, namun berdasarkan data penyebaran bimbel les yang diambil dari PPUK Bank Indonesia (Direktorat Kredit, BPR dan UMKM, 2010)

**Table I.1 Penyebaran Lembaga Bimbingan Belajar di Indonesia**

No	Provinsi	Jumlah	%
1	Jawa Timur	205	18,06
2	Jawa Barat	203	17,89
3	Jawa Tengah	113	9,96
4	Sumatera Selatan	106	9,34
5	Kepulauan Riau	87	7,67
6	Lampung	54	4,76
7	Sumatera Barat	43	3,79
8	Sumatera Utara	41	3,61

No	Provinsi	Jumlah	%
9	DKI Jakarta	37	3,26
10	Kalimantan Timur	37	3,26
11	Banten	32	2,82
12	Kalimantan Selatan	22	1,94
13	DI Yogyakarta	19	1,67
14	Riau	17	1,50
15	Kalimantan Barat	17	1,50
16	Bali	17	1,50
17	Nangroe Aceh Darulsalam	15	1,32
18	Jambi	15	1,32
19	Bengkulu	14	1,23
20	Nusa Tenggara Barat	8	0,70
21	Bangka Belitung	8	0,70
22	Sulawesi Selatan	7	0,62
23	Kalimantan Tengah	4	0,35
24	Sulawesi Barat	3	0,26
25	Sulawesi Tengah	2	0,18
26	Sulawesi Tenggara	2	0,18
27	Maluku	2	0,18
28	Sulawesi Utara	1	0,09
29	Nusa Tenggara Timur	1	0,09
30	Papua	1	0,09
31	Maluku Utara	1	0,09
32	Gorontalo	1	0,09
Jumlah		1135	100

Dapat diketahui dari data yang didapatkan pada Tabel I.1, bahwa penyebaran lembaga bimbil yang memiliki izin terdapat di seluruh daerah di Indonesia tidak merata antara daerah satu dengan lainnya. Sehingga siswa yang sedang menjalani pendidikan pada daerah yang memiliki jumlah lembaga pendidikan non-formal tersebut harus berusaha mengikuti materi yang diajarkan di sekolah tanpa ada bantuan dari tersebut.

Pendidikan juga ikut berkontribusi dalam persaingan dan perkembangan teknologi dunia. Sebelumnya kualitas Pendidikan Indonesia menempati urutan 12 pada tahun 2000 (Krisnawan, 2019) yang sekarang posisi 5 pada posisi negara di ASEAN dan peringkat 108 di dunia berdasarkan survey 2017 dengan 44%

penduduk yang mampu menuntaskan pendidikan menengah sementara 11% gagal menuntaskan pendidikan atau keluar sekolah.

Sinau Yo memiliki konsep untuk menghubungkan antara murid dengan guru pilihan mereka yang kemudian akan melakukan proses belajar mengajar secara tatap muka secara langsung, selain itu Sinau Yo menerapkan diskusi antara murid dan guru mengenai materi pilihan mereka tersebut selama proses kontrak belajar berlangsung yang bertujuan agar proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif. Selain itu pengguna juga dapat menjadi guru di Sinau Yo bila mereka memiliki bakat atau bukti kompetensi yang dapat berbentuk sertifikasi.

*Startup* Sinau Yo dikembangkan dalam bentuk Web di mana semua perangkat yang mampu berhubungan dengan Internet dapat mengaksesnya dimanapun kapanpun, untuk memaksimalkan potensi Sinau Yo dibuatlah rancangan *User Interface* dan *User Experience* untuk membantu pembentukan aplikasi Sinau Yo. Rancangan *UI/UX* yang akan disediakan berupa *Wireframe* sebagai kerangka awal sebelum pembentukan *Web* dilakukan. Fungsi dari *User Experience* yaitu untuk meningkatkan pengalaman pengguna berinteraksi dan navigasi dengan aplikasi yang akan dibuat, yang kemudian *User Interface* akan membantu menyampaikan aplikasi yang dibuat dengan tampilan yang mudah digunakan (Thinkwik, 2018).

## I.2 Rumusan Masalah

Berikut masalah yang akan dibahas pada penelitian ini:

1. Mencari lembaga pendidikan non-formal dan pengajar les privat masih banyak dilakukan secara manual, dimana orang tua murid harus mencari dan mendatangi langsung ke lokasi. Sehingga Sinau Yo hadir sebagai solusi atas masalah tersebut.
2. Sinau Yo masih baru memulai pembangunan bisnis dari awal, yang mana aplikasi Sinau Yo belum diciptakan dan harus dibuat dari awal. Sehingga dibuatkan rancangan *UI/UX Wireframe* dengan metode *Design Thinking* pada *website* utama dan *dashboard admin* Sinau Yo untuk membantu dalam pembangunan aplikasi.

### I.3 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini:

1. Mengembangkan bisnis Sinau Yo dengan menggunakan *Business Model Canvas*.
2. Membuat rancangan *wireframe* untuk halaman *website* utama dan *dashboard admin* dengan menggunakan metode *design thinking*.
3. Merancang tampilan sesuai dengan kaidah *8 Golden Rules of Interface Design*.

### I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi konsumen adalah:

1. Memudahkan konsumen dalam mencari dan berbagi ilmu.
2. Memudahkan konsumen dalam berinteraksi dan navigasi halaman *website*.
3. Memudahkan konsumen dalam menggunakan aplikasi.

Manfaat bagi Sinau Yo adalah:

1. Rancangan *wireframe*, dapat membantu dalam pembangunan aplikasi.
2. Hasil dari rancangan *wireframe* memudahkan admin dalam berinteraksi dan navigasi halaman *website*.

### I.5 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah atau ruang lingkup:

1. Target pasar pengguna aplikasi Sinau Yo adalah siswa SD hingga SMA, dan Mahasiswa.
2. Hasil dari rancangan berupa *Wireframe* yang sudah mengikuti kaidah *8 Golden Rules of Interface Design*.
3. Perancangan *Wireframe* dilakukan dengan menggunakan aplikasi Adobe XD
4. Perancangan ditargetkan untuk penggunaan aplikasi berupa perangkat desktop dengan lebar minimal 12-13 inch.

## I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ditujukan untuk memberikan pemahaman akan materi apa saja yang akan dijelaskan dalam beberapa bagian bab, sebagai berikut:

### I.6.1 BAB I: PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penelitian yang digunakan pada penelitian ini.

### I.6.2 BAB II: LANDASAN TEORI

Berisikan penjelasan teori atau gagasan yang berkaitan dengan penelitian, alat dan metode yang digunakan dalam perancangan, teori mengenai bentuk pengujian yang dilakukan, dan penelitian sebelumnya.

### I.6.3 BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Berisikan alur penelitian sesuai dengan metode yang digunakan, meliputi model konseptual dan sistematika penelitian.

### I.6.4 BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisikan analisis dan perancangan aplikasi, dan membahas proses analisis yang dilakukan untuk membangun aplikasi. Materi analisis dan perancangan tersebut dibagi menjadi beberapa bagian berupa *empathise*, *define*, *ideate*, dan *prototype*.

### I.6.5 BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisikan hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan. Pengujian yang dilakukan berupa *environment test*, *workflow test*, dan *usability test* untuk menguji fungsionalitas dari aplikasi yang dibuat.

### I.6.6 BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.