

Bab I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang selalu dibutuhkan oleh setiap masyarakat di dunia. Pendidikan dibutuhkan dari saat masa kanak-kanak hingga beranjak dewasa. Pendidikan dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam meningkatkan nilai moral, dan ilmu pengetahuan sebagai penunjang kehidupan. Permasalahan yang terjadi di Indonesia mengenai pendidikan sangat beragam, antara lain akses pendidikan, dan jumlah guru atau pengajar. Menurut Anies Baswedan, bahwa akses pendidikan masih belum merata dari sisi ekonomi dan geografisnya (Asril, 2014). Akses pendidikan yang proporsional hanya masih dikota-kota besar seperti Jakarta, dan sekitarnya.

Indonesia sudah banyak mendirikan badan-badan untuk meninjau pendidikan dengan akses yang mudah, seperti les bimbel yang (Damanik, 2012) tersedia di setiap wilayah tertentu. Berdasarkan hasil survey litbang 87% pelajar yang mengikuti les bimbel. Menurut edukasi kompas.com, kemampuan guru-guru disetiap sekolah beragam dari yang biasa-biasa saja hingga yang memadai (rahman, 2012). Metode belajar yang diajarkan oleh guru membuat siswa merasa kurang menyenangkan, karena menyamaratakan kemampuan setiap siswa di kelas. Sehingga banyak orang tua yang memberikan tambahan pembelajaran melalui bimbel pilihannya (Ningrum).

Table I.1 Hasil Survei Jumlah Tempat les

| No | Provinsi | Jumlah | Persentase (%) |
|----|-----------------|--------|----------------|
| 1 | DKI Jakarta | 37 | 3,26 |
| 2. | Jawa Barat | 203 | 17,86 |
| 3 | Jawa Tengah | 113 | 9,96 |
| 4 | Yogyakarta | 19 | 1,67 |
| 5 | Jawa Timur | 205 | 18,06 |
| 6 | Aceh | 15 | 1,32 |
| 7 | Sulawesi Utara | 1 | 0,09 |
| 8 | Sulawesi Tengah | 2 | 0,18 |

| No | Provinsi | Jumlah | Persentase (%) |
|----|---------------|--------|----------------|
| 9 | Sumatra Utara | 41 | 3,61 |
| 10 | Bali | 17 | 1,5 |

Table I.1-1 menunjukkan persebaran les bimbingan yang diambil dari PPUK Bank Indonesia tahun 2009, dengan judul Komoditas Jasa Bimbingan Belajar menunjukkan banyaknya tempat bimbingan di setiap provinsi yang sudah memiliki izin. Table I.1-1 membuktikan, bahwa sudah banyaknya tempat bimbingan yang tersebar hampir di setiap provinsi. Persebaran bimbingan les atau pendidikan nonformal pada table I.1-1 menunjukkan tidak meratanya persebaran bimbingan les di setiap wilayah (Pola Pembiayaan Usaha Kecil (PPUK) KOMODITAS JASA BIMBINGAN BELAJAR, 2010).

Pendidikan tidak terlepas dari persaingan dunia. PERC (*political and economic risk consultant*) menjelaskan, Indonesia memiliki kualitas pendidikan di posisi 12 dari 12 Negara di Asia. Kualitas pendidikan Indonesia menurun dapat terjadi karena beberapa faktor, antara lain karena rendahnya kualitas dan kesejahteraan pengajar, mahalnya biaya pendidikan, dan relevansi kebutuhan pendidikan dengan kebutuhan kehidupan. (Amanda, 2018)

Dunia pendidikan juga mengikuti perkembangan zaman. Sumber informasi yang tersedia, materi, dan soal-soal latihan dapat dilihat di website tertentu. Menurut Mukhophady M. bawasannya “globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari tatap muka menjadi lebih terbuka. Dan menurut Tony Bates (1995) mengatakan bahwa teknologi dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan ekonomi masyarakat (Wardiana).

Peraturan perundang-undangan SIKDINAS No.20 tahun 2003 pasal 26 Ayat 5, menjelaskan bahwa tempat-tempat kursus atau pelatihan merupakan tempat peserta didik atau masyarakat sekitar untuk mendapatkan ilmu tambahan atau sebagai tempat pengembangan potensi pengetahuan di luar sekolah. UU SIKDINAS

menunjukkan, bahwa setiap instansi pendidikan nonformal dapat berdiri di wilayah-wilayah Indonesia untuk membantu dalam pengembangan pendidikan masyarakat.

Instansi-instansi pendidikan nonformal sudah banyak membantu permasalahan-permasalahan pendidikan yang disampaikan pada paragraf pertama hingga paragraph keenam, seperti contoh Ruangguru, Quantum, Quipper, Zenius, dan lain sebagainya. Dan setiap dari instansi nonformal tersebut memiliki keunggulan masing-masing untuk membantu permasalahan pendidikan.

Sinau Yo memiliki peluang untuk ikut berpartisipasi dalam membantu permasalahan yang masih terdapat pada dunia pendidikan, terutama dalam sistem belajar dan mengajar. Sinau yo adalah sebuah perusahaan yang masih berkembang dalam bidang forum belajar dalam bentuk les belajar dan mengajar. Saat ini, Sinau yo masih dikembangkan di wilayah Bandung. Dan yang ditawarkan kepada masyarakat adalah basis aplikasi *website*.

Sinau Yo memiliki konsep yaitu untuk menghubungkan antara murid dengan guru yang dipilihnya dalam proses belajar dan mengajar secara tatap muka langsung untuk bertemu dalam proses belajar dan mengajar. Sinau Yo menerapkan adanya diskusi antara murid dengan guru selama proses kontrak pembelajaran berlangsung, yaitu bertujuan untuk saling membagi ilmu baik dari guru atau murid yang diajarnya nanti. Dan teknik belajar secara kelompok atau belajar dengan lebih banyak interaksi sosial dapat meningkatkan sosiologi seseorang (Ningrum). Sehingga baik murid atau guru, tidak memiliki rasa canggung apabila dalam berdiskusi atau terdapat tanya jawab materi.

Alasan Sinau Yo membangun aplikasi *website*, pertama adalah karena *website* adalah skala yang mudah untuk dapat diakses di setiap perangkat keras. Kami menawarkan fitur cari guru, yang meruapakan fitur utama Sinau Yo. Pada fitur cari guru memiliki keuntungan dengan seorang guru dengan satu mata pelajaran yang murid pilih. Dan kami memiliki tiga paket pada fitur cari guru, yaitu paket depalan kali pertemuan, dua belas kali pertemuan, dan enam belas kali pertemuan. Setiap

pertemuan memiliki harga yang terjangkau dan beragam. Kelebihan dari setiap paket yaitu, seorang murid dapat mengajak teman-temannya untuk ikut bergabung dalam les dengan guru yang dipilihnya. Tujuannya adalah agar, murid Sinau Yo dapat berkolaborasi dengan guru yang dipilih dan teman-teman yang diajaknya. Guru pada Sinau yo dimulai dari mahasiswa yang sudah berkuliah di semester 3 sampai 4. Karena target kita adalah ilmu yang sudah banyak dicapai oleh mahasiswa semester 3 sampai 4 perlu disalurkan kepada masyarakat sekitar, atau bahkan teman-teman kelas mereka, atau bahkan kepada peserta didik yang berada dibawah mereka.

Pada website Sinau Yo, menerapkan budaya jawab soal dengan kerja sama saat kontrak belajar seorang murid dengan guru sudah berakhir. Hal ini dapat dibuktikan dengan Sinau Yo memberikan soal kepada murid dan guru yang melakukan kontrak belajar, dan kemudian murid, teman-temannya, dan guru yang dipilihnya dapat memberikan opini atau tanggapan terhadap soal yang diberikan. Dan untuk guru, diwajibkan untuk membuat video menjawab soal sebagai bukti bahwa guru dan murid-murid yang diajarkannya saling memberikan opini terhadap jawaban dari soal yang diberikan.

Dari aplikasi *website* ini, diharapkan dapat membantu perkembangan pendidikan di Indonesia dalam bentuk les dan forum belajar. Dan juga yang diharapkan antara lain adalah ingin membangun pesebaran ilmu kepada masyarakat dan juga terbentuknya sosial belajar.

I.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah pada penelitian ini, antara lain:

1. Salah satu kelemahan yang teradapat pada pendidikan di Indonesia, yaitu akses pendidikan yang sulit jangkau. Menurut PERC, Indonesia merupakan urutan 12 dari 12 negara dalam potensi kualitas pendidikan. Mahalnya pendidikan dan tidak sesuai dengan kebutuhan merupakan salah satu menurunnya kualitas pendidikan. Studi kasus dari konten masalah yang didapatkan, menjadi bahan untuk perancangan bisnis model menggunakan

model BMC (*Business Model Canvas*) dalam membangun sosial bisnis yang bernama Sinau Yo.

2. Akses pendidikan yang sulit dijangkau menjadi konten masalah utama dalam pengembangan pendidikan di masyarakat. Pemerataan pengajar dan kesejahteraan pengajar, menjadi peran utama selain dari sisi ekonomi. Pengembangan aplikasi menjadi salah satu jalannya dalam menghubungkan antara pengajar dengan murid. Pengembangan aplikasi menggunakan pendekatan *iterative incremental*. Sinau Yo mengembangkan aplikasi berbasis *website* dengan metode *iterative incremental*, sebagai wadah penghubung antara pengajar dan murid dalam proses belajar dan mengajar. Fitur utama yang disediakan Sinau Yo, yaitu fitur cari pengajar.

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Sinau Yo, antara lain:

1. Mengembangkan aplikasi website kontrak belajar dengan model *iterative incremental* dan *framework* laravel dan *materialize* CSS yang dapat membantu mengembangkan aplikasi website dalam membantu proses kontrak belajar.
2. Menganalisis kebutuhan fitur Sinau Yo, dan membandingkan dengan fitur kompetitor.
3. Mengembangkan bisnis Sinau Yo, dengan menganalisa model bisnis menggunakan BMC.
4. Mengembangkan fitur untuk cari pengajar dalam proses belajar murid untuk mendapatkan ilmu.

I.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang didapat antara lain:

1. Calon pengajar yang dapat mengajar di Sinau Yo yaitu dengan umur minimal 20 tahun, dan sudah menjalani perkuliahan dengan minimal semester 3 dan semester 4.
2. Murid yang dapat belajar di Sinau Yo dimulai dari pendidikan jenjang sekolah dasar, dan dengan maksimal perkuliahan pada semester 3.

3. Perancangan aplikasi menggunakan framework Laravel sebagai basis utama pembangunan website. Dan CSS materialize, sebagai basis utama dalam pembangunan *user interface* website Sinau Yo.
4. Sinau Yo masih berfokus pada proses kontrak belajar untuk mempertemukan antara murid dengan pengajar, yang menciptakan saling berbagi ilmu dan adanya diskusi antar murid dengan pengajar.

I.5 Manfaat Penelitian

I.5.1 Manfaat untuk Guru/Pengajar dan Murid:

1. Dapat mencari pengajar dengan mudah pada website untuk melakukan kontrak belajar.
2. Dapat menciptakan proses belajar dan mengajar dengan adanya diskusi antara murid dan pengajar.

I.5.2 Manfaat Untuk Sinau Yo:

1. Dapat mengembangkan aplikasi dengan model *iterative incremental*
2. Dapat membuat aplikasi dengan bantuan *framework* laravel dan materialize CSS untuk membantu proses pembuatan aplikasi menjadi aplikasi alpha
3. Menganalisis perbandingan antara kompetitor dengan Sinau Yo
4. Menganalisa BMC untuk mendapatkan model bisnis atau skema bisnis yang sesuai dengan kebutuhan Sinau Yo.

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dituliskan, sebagai gambaran untuk memahami struktur bab dan penjelasan ruang lingkup mengenai bab yang disampaikan. Berikut adalah sistematika penulisan penelitian:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada Bab mengenai pendahuluan, dijelaskan alasan penelitian dilakukan, tujuan dan manfaat penelitian ini dilakukan, dan juga batasan yang ada pada penelitian yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi Sinau Yo.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada Bab mengenai landasan teori, membahas teori-teori yang relevan dan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Dan penjelasan perangkat-perangkat yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi Sinau Yo.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab Mengenai metodologi penelitian membahas tentang metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem dari metode yang dipilih. Metode penelitian terdiri dari model konseptual, serta sistematika penelitian.

BAB IV: ANALISIS PERANCANGAN

Pada Bab mengenai analisis perancangan aplikasi, membahas mengenai proses analisis yang dilakukan untuk membangun aplikasi. Seperti analisis kompetitor, analisis aktor, analisis aturan bisnis, analisis *usecase diagram*, analisis *activity diagram*, analisis *deployment diagram*, dan analisis perancangan data.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada Bab mengenai implementasi dan pengujian, membahas tentang hasil perancangan yang sudah diimplementasi. Seperti implementasi bisnis, dan implementasi aplikasi. Dan pengujian yang dilakukan yaitu berupa pengujian aplikasi, menggunakan pengujian *stress test*, *cross browser test*, dan *scenario test*.

BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab terakhir yaitu kesimpulan dan saran, membahas tentang kesimpulan penelitian dan saran yang digunakan untuk mengembangkan penelitian dan pengembangan aplikasi menjadi lebih baik.