

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era modernisasi saat ini, berbagai kecanggihan teknologi yang terus berkembang semakin mempermudah manusia didalam berbagai bidang kehidupan. Baik itu dibidang Ekonomi, Sosial, Pemerintahan maupun Pendidikan yang tidak terlepas dari kebutuhan akan Teknologi. Perkembangan teknologi saat ini yang paling signifikan terlihat adalah perkembangan komunikasi yang bahkan dapat memberikan perubahan sosial di dalam masyarakat. (Anindhita dkk, 2016)

Layanan jasa online adalah salah satu kemudahan yang diberikan oleh kecanggihan teknologi saat ini. Seperti yang kita tahu layanan jasa online berkembang sangat pesat di Indonesia. Dengan adanya layanan jasa online, setiap masyarakat yang memerlukan layanan jasa tidak perlu mencari informasi secara manual. Hal ini memiliki dampak bermunculnya berbagai penyedia layanan jasa secara online.

Tenaga pengajar merupakan sebuah profesi yang bertugas untuk mendidik para siswa-siswi di tempat dia mengajar. Para guru juga diharuskan untuk melakukan pembuatan perangkat pembelajaran (RPP, Silabus Pembelajaran, Program Semester, Program Tahunan, KKM, Buku Soal, Bank Soal) serta pembuatan video pembelajaran di masa pandemi sekarang ini. Oleh karena itu, guru memerlukan penyedia layanan jasa secara online yang bisa membantu menyelesaikan berbagai masalah mereka dalam administrasi-administrasi yang perlu dilakukannya. Administrasi guru dapat dimengerti sebagai seperangkat kegiatan atau tindakan yang harus diketahui dan dimiliki oleh seorang guru atau calon guru yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran sehingga ketika kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien maka guru dan siswa mendapatkan isi pesan pembelajaran. (Sennen, 2018)

Dari survey yang telah saya lakukan, para guru harus mencari informasi secara manual seperti bertanya kepada orang terdekat, teman dan kerabat

mengenai seseorang yang bisa membantunya dalam memudahkan tugas yang harus dilakukannya. Guru juga harus mengunjungi setiap tempat atau orang yang telah direkomendasikan sebelumnya. Hal ini membuat proses pencarian dan pemesanan jasa menjadi kurang efektif dan memiliki kekurangan dalam efisiensi waktu.

Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk membuat sebuah aplikasi yang mengumpulkan para mitra atau staff yang bersedia untuk membantu beberapa administrasi guru seperti jasa print dan pengetikan perangkat pembelajaran (RPP, Silabus Pembelajaran, Program Semester, Program Tahunan, KKM, Bank Soal dan Buku Soal) serta jasa pembuatan video pembelajaran. Materi dan Bahan Ajar yang diperlukan untuk pembuatan video pembelajaran harus dipersiapkan oleh guru.

Dengan adanya “**Aplikasi Penyediaan Jasa Bantu Administrasi Guru Berbasis Website**” ini bisa membantu beberapa administrasi yang harus dilakukan oleh para guru. Setiap guru yang ingin menggunakan jasa dari mitra bisa melakukan transaksi pada aplikasi ini. Sistem aplikasi ini dibangun menggunakan *Framework Codeigniter*, bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana proses pemesanan jasa bantu administrasi guru akan terjadi?
2. Bagaimana proses pembayaran jasa bantu administrasi guru akan terjadi?
3. Bagaimana proses negosiasi yang akan terjadi antara pelanggan dan mitra?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Pembayaran Jasa dapat dilakukan melalui transfer pada rekening mitra atau pembayaran secara langsung kepada mitra.

2. Layanan jasa yang terdapat didalam aplikasi penyediaan jasa bantu administrasi guru berbasis website ini adalah jasa print dan pengetikan perangkat pembelajaran seperti RPP, Silabus, Program Semester, Program Tahunan, KKM, Buku Soal, Bank Soal serta pembuatan video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran bisa dilakukan dengan membantu guru dalam proses pengambilan video dan melakukan pengeditan terhadap video tersebut. Bisa pula dilakukan dengan melakukan pengeditan dari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.
3. Hak akses user yang terdapat dalam aplikasi ini adalah Admin, Mitra dan Pelanggan.
4. Dalam pembuatan sistem aplikasi ini menggunakan *Framework Codeigniter*, bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Kemudian Aplikasi ini dirancang dan dibuat untuk studi kasus pada kota Bengkalis berbasis website.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Sesuai dengan batasan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian yaitu membuat Aplikasi Penyediaan Jasa Bantu Administrasi Guru Berbasis Website.

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan kemudahan bagi para guru dalam mencari layanan jasa yang bisa membantunya dalam melakukan administrasinya seperti jasa print dan pengetikan perangkat pembelajaran (RPP, Silabus, Program Semester, Program Tahunan, KKM, Buku Soal, Bank Soal) serta pembuatan video pembelajaran. Pembuatan video pembelajaran bisa dilakukan dengan membantu guru dalam proses pengambilan video dan melakukan pengeditan terhadap video tersebut. Bisa pula dilakukan dengan melakukan pengeditan dari materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.
2. Memberikan kemudahan bagi para mitra untuk memperluas pemasaran layanan jasanya.
3. Menjadi sumber informasi bagi guru terkait dengan layanan jasa print dan pengetikan perangkat pembelajaran seperti RPP, Silabus, Program Semester,

Program Tahunan, KKM, Buku Soal, Bank Soal serta pembuatan video pembelajaran.

4. Dapat meningkatkan omset penjualan jasa bagi mitra.
5. Dapat menghemat pengeluaran bagi mitra. Mitra tidak perlu menghabiskan biaya untuk membuat brosur.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Adapun metode yang digunakan merupakan sebagai berikut:

1.1 Identifikasi masalah

Dilakukan dengan cara observasi ke sekolah-sekolah serta wawancara kepada beberapa tenaga pengajar.

1.2 Studi literatur

Mencari sumber terkait penelitian mulai dari jurnal, internet, wawancara dan observasi.

1.3 Perancangan

Merupakan sebuah tahap penggambaran sistem, tampilan antarmuka dan database yang akan diterapkan pada aplikasi.

1.4 Pembuatan Aplikasi

Membangun aplikasi yang diusulkan yang telah melewati tahapan perancangan.

1.5 Pengujian

melihat kekurangan maupun kelemahan aplikasi yang telah dibangun sebelumnya. Jika terdapat kekurangan maka kita melakukan perbaikan kembali pada aplikasi tersebut.

