

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi informasi yang kita hadapi saat ini telah mengalami banyak perubahan dibandingkan dengan era sebelumnya, terutama sistem pendidikan di Indonesia yang semakin membaik. Banyak sistem pendidikan digital telah dikembangkan untuk tujuan “Indonesia Emas 2045”. Dengan kata lain, siswa generasi saat ini dapat menjadi pencetus generasi siswa yang unggul dalam segala hal dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang ada.

Namun untuk memenuhi tujuan tersebut tidaklah mudah untuk saat ini. Menurut Hermawan (2020:305), dalam penelitiannya yang berjudul “Dampak Pandemi *Covid-19* terhadap Eksistensi Pendidik di Era Digital”, Beliau mengatakan bahwa karena adanya *covid-19* tantangan berat untuk dunia pendidikan Indonesia muncul. Berhenti sementara waktu atau belajar dari rumah merupakan salah satu dampak kegiatan kependidikan di Indonesia (Hermawan, 2020).

Hal tersebut juga disinggung oleh Sultonah dan Kuntari (2021:28), dalam penelitiannya yang berjudul “Adaptasi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Era 4.0 Pada Masa Pandemi *Covid-19*”, mengatakan bahwa kualitas pembelajaran yang akan diterima siswa berdampak karena dengan meliburkan dan belajar di rumah merupakan tantangan baru peserta didik dalam melakukan penyesuaian sistem pembelajaran (Sultonah & Kuntari, 2021).

Selain dampak pandemi di atas, dapat diketahui bahwa untuk menghasilkan generasi siswa yang unggul, siswa juga perlu mengetahui minat dan bakatnya selain dari pendidikan yang didapat dari pembelajaran umum. Untuk mengetahui hal tersebut yang biasa dilakukan adalah melakukan tes psikologi atau psikotes, namun karena adanya pandemi tes psikologi terpaksa harus dilakukan *online*. Perlu diketahui, menurut penelitian Yogiasmoro (2021:132), yang berjudul “Tes Psikologi *Online* pada Masa Pandemi”, Beliau mengatakan bahwa pelaksanaan tes psikologi *online* masih jarang dilakukan. Kekhawatiran akan kebocoran soal,

kesulitan pengawasan dan calon peserta tes kurang paham terhadap tes yang akan dikerjakan merupakan beberapa kendala mendasar yang menghalangi penerapan tes psikologi *online* di Indonesia (Yogiasmoro, 2021).

Ada salah satu perusahaan *start-up* yang mengambil resiko dari permasalahan diatas untuk menghasilkan generasi siswa yang unggul demi memenuhi “Indonesia Emas 2045”, perusahaan ini menyediakan layanan konsultasi bimbingan karier untuk siswa SMP dan SMA sederajat. Layanan konsultasi yang disediakan diantaranya adalah *workshop*, tes psikologi, dan *online coaching*. Perusahaan tersebut adalah PT. Pilihanmu Indonesia Jaya yang merupakan perseroan terbatas yang didirikan berdasarkan hukum yang berlaku di Indonesia. PT. Pilihanmu Indonesia Jaya memiliki *website* yang bernama Pilih Jurusan. Pilih Jurusan merupakan ruang alternatif bagi para siswa untuk mengenal potensi diri melalui bimbingan karier *online*. Dipandu oleh para akademisi yang kompeten di bidangnya, Pilih Jurusan hadir untuk menjawab kebutuhan terciptanya ekosistem pendidikan yang baik dalam menyiapkan “Indonesia Emas 2045”.

Namun untuk berkonstitusi dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang baik untuk menyiapkan generasi “Indonesia Emas 2045”, *website* Pilih Jurusan masih memiliki beberapa kekurangan baik dari segi fungsionalitas, *usability*, maupun performa. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan pengembangan *website* Pilih Jurusan guna menciptakan layanan yang prima untuk semua layanan Pilih Jurusan, dikarenakan PT. Pilihanmu Indonesia Jaya merupakan perusahaan bimbingan karier *online* yang semua proses bisnisnya tergantung dengan sistem *website*-nya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka masalah yang akan dirumuskan ialah bagaimana merancang aplikasi Pilih Jurusan berbasis *website* pada PT. Pilihanmu Indonesia Jaya sebagai bimbingan karier *online* yang berkualitas dan nyaman untuk digunakan oleh penggunanya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi agar penelitian terarah dilakukan proses pembatasan masalah. Batasan masalah ini meliputi:

1. Aplikasi Pilih Jurusan berbasis *website* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *javascript* sebagai *interface*, *codeigniter* sebagai *framework*, dan *mariadb* sebagai *database server type*.
2. Aplikasi ini hanya membahas mengenai layanan informasi Pilih Jurusan meliputi prosedur siswa dalam mengerjakan tes di *website*, serta pengelolaan data siswa, data produk dan laporan tes (tes IQ, MBTI, penjurusan IPA/IPS, kemampuan kerja, dan lainnya).
3. Aktor internal sistem yang terlibat siswa/i SMP dan SMA/SMK di seluruh Indonesia, Admin, Tim *Operations* dan Program *Coordinator* Pilih Jurusan. Aktor eksternal sistem yang terlibat Tim *Finance* dan Guru BK.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menganalisis dan merancang aplikasi Pilih Jurusan berbasis *website* pada PT. Pilihanmu Indonesia Jaya untuk dapat memudahkan dalam peningkatan layanan, peningkatan keamanan untuk siswa saat mengerjakan tes di *website*, pendataan hasil tes, serta pembuatan laporan hasil tes.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan, maka manfaat yang didapat dari penelitian ini yaitu:

1. Membuat aplikasi berbasis *web* untuk PT. Pilihanmu Indonesia Jaya.
2. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses bisnis di PT. Pilihanmu Indonesia Jaya.
3. Meningkatkan keamanan dan hasil tes yang kredibel untuk setiap layanan tes di *website* Pilih Jurusan.
4. Memaksimalkan fungsionalitas, *usability*, dan performa *website* Pilih Jurusan.

5. Mempermudah siswa dalam memahami prosedur tes yang sedang berlangsung pada *website*.

1.6 Luaran yang diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini menghasilkan rancangan aplikasi Pilih Jurusan berbasis *website* yang bertujuan untuk memudahkan proses bisnis, pendataan hasil tes, dan peningkatan keamanan dan kredibilitas hasil tes, serta memudahkan dalam pemantauan aktivitas tes yang telah dilakukan oleh pengguna *website* Pilih Jurusan.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami laporan tugas akhir ini, berikut ini merupakan sistematika penulisan yang penulis gunakan untuk menyusun laporan tugas akhir. Dalam sistematika penulisan diatur dan disusun dalam lima bab, dan tiap-tiap bab terdiri dari beberapa sub bab.

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori relevan yang digunakan oleh penulis untuk menyusun penelitian.

BAB III METODOLOGI

Berisi tentang metodologi penelitian yang telah dilakukan oleh penulis. Dimulai dari alur penelitian, tahapan penelitian, alat dan bahan yang digunakan selama penelitian, dan waktu penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang berupa profil perusahaan, analisa sistem berjalan dan analisa sistem usulan.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari topik yang dibahas dan saran penulis untuk hasil analisis sistem yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN