



Rancang Bangun Marketplace Penyedia Jasa Les Private Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web

Ayu Firdhayanti¹, Nursiyanto²

^{1,2}Jurusan Sistem Informasi, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, Jalan Zainal Abidin Pagar Alam Bandar Lampung Indonesia 35142, telp/fax 0721-787214/0721-700261

*Email Penulis Korespondensi: ayufirdha@darmajaya.ac.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, paradigma masyarakat yang masih menganggap bahwa kualitas pendidikan dari seorang murid merupakan tanggung jawab para guru di sekolah tersebut kini telah bergeser. Masalah yang kemudian muncul melalui pencarian seperti ini, antara lain pencarian calon guru les private yang memakan waktu cukup lama, sulit menemukan kesesuaian lokasi dan waktu antara calon guru les dan murid, tidak dapat mengetahui kompetensi, prestasi, dan track-record dari calon guru les private sehingga sulit untuk menemukan calon guru les private terbaik. Berdasarkan permasalahan tersebut dirancang sistem marketplace ini untuk memudahkan dalam pencairan guru les privat dengan cepat dan tepat dengan menggunakan metode prototype dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang dibuat. Sistem e-marketplace memberikan banyak pilihan guru private yang memiliki kriteria sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh konsumen atau orang tua. Penerapan sistem e-marketplace berbasis website juga memberikan kemudahan bagi guru untuk mempromosikan keahliannya untuk dapat mengajar siswa secara private sesuai jenjang pendidikan dan pengalamannya.

Kata kunci—Guru, Private, Sistem, E-marketplace.

Abstract

Along with the increasingly rapid development of the world of education, the societal paradigm which still considers that the quality of a student's education is the responsibility of the teachers at the school has now shifted. Problems that then arise through searches like this include searching for prospective private tutors which takes quite a long time, difficulty finding a suitable location and time between prospective tutors and students, not being able to know the competence, achievements and track-record of prospective tutors. private so it is difficult to find the best prospective private tutor. Based on these problems, this marketplace system was designed to make it easier to disburse private tutors quickly and precisely by using a prototype method starting from collecting customer needs for the software being created. The e-marketplace system provides many choices of private teachers who have criteria according to what consumers or parents need. The implementation of a website-based e-marketplace system also makes it easy for teachers to promote their expertise so they can teach students privately according to their level of education and experience.

Keywords—Teacher, Private, System, E-marketplace.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan kita. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan dan selalu berkembang didalamnya. Pendidikan secara umum merupakan suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat melangsungkan kehidupannya. Bangsa Indonesia sendiri sadar akan pentingnya pendidikan sehingga mencantulkannya dalam alinea ke-3 UUD 1945 dan diimplementasikan pada UU No. 2 tahun 1989 yang secara jelas menyebutkan tujuan pendidikan di Indonesia, yaitu "Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasatanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan".

Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan yang semakin pesat, paradigma masyarakat yang masih menganggap bahwa kualitas pendidikan dari seorang murid merupakan tanggung jawab para guru di sekolah tersebut kini telah bergeser. Sebagian besar masyarakat kini menganggap bahwa belajar di sekolah saja tidak cukup. Selain itu di Era setelah pandemi saat ini banyak orang tua yang tidak cukup puas dengan metode belajar *online* yang dilakukan sehingga perlu memanggil guru les private untuk mengajari anak mereka di rumah. Di Kota Bandar Lampung pencarian guru les private kebanyakan dilakukan melalui kontak dengan rekan se-profesi, rekomendasi pengguna jasa les sebelumnya, hingga broadcast melalui social media. Kota Bandar Lampung, seperti banyak kota lainnya, memiliki kebutuhan yang terus meningkat akan layanan pendidikan tambahan seperti les privat. Meskipun sudah ada penyedia jasa les privat yang tersebar di kota ini, masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh para calon pengguna dan penyedia jasa les privat. Beberapa masalah tersebut termasuk sulitnya mencari guru atau instruktur yang sesuai, keragaman tarif yang ditawarkan, serta kualitas layanan yang bervariasi. Dalam konteks ini, pembangunan marketplace berbasis web untuk penyedia jasa les privat dapat menjadi solusi yang efisien untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

Beberapa *literature review* yang digunakan dalam penelitian ini adalah Perancangan Website Program Studi Sistem Informasi Institusi Informatika Dan Bisnis Darmajaya, Institut Informatika & Bisnis (IIB) Darmajaya merupakan perguruan tinggi yang mengedepankan penerapan teknologi informasi dan bisnis. Prodi Sistem Informasi (SI) merupakan salah satu prodi yang terdapat di IIB Darmajaya, tetapi belum memiliki fasilitas layanan yang memudahkan mahasiswa, alumni dan dosen untuk memperoleh informasi terkait prodi SI tersebut. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode RUP (*Rational Unified Process*). Pada website SI yang dihasilkan memudahkan prodi SI untuk memberikan informasi kepada mahasiswa, alumni dan dosen. Keamanan data sepenuhnya dipegang oleh admin prodi (SI). Semua informasi yang ada di *website* prodi (SI) diinputkan didalam database, sehingga masalah kesalahan penginputan informasi dapat diatasi [1].

Rancang Bangun *E-Marketplace* Untuk Eskalasi Penjualan Ikan Cupang di Tengah Pandemi Covid-19. Penjualan ikan cupang melalui media sosial maupun *E-Marketplace* saat ini belum memiliki fitur yang spesifik untuk memfasilitasi penjualan ikan cupang dengan baik. Hal tersebut disebabkan media sosial belum bisa menyediakan keamanan bertransaksi antara penjual dan pembeli, terbukti banyaknya kasus penipuan online yang berasal dari media sosial. Sedangkan *E-Marketplace* yang ada saat ini memiliki fitur yang masih luas agar dapat menampung banyak produk di platform tersebut. Di samping itu, penjual ikan cupang biasanya masih melakukan pencatatan keuangan secara manual, sehingga diperlukan adanya sistem pencatatan otomatis yang dapat menyajikan sebuah laporan bagi penjual. Metode dan tahapan penelitian terdiri atas Pengumpulan data dan informasi, Perancangan sistem, dan selanjutnya dikembangkan dengan metode *Prototipe*. Pembuatan *E-Marketplace* menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai basis pengolahan data. Diharapkan sistem ini dapat membantu meningkatkan penjualan dengan memberikan fitur yang lebih spesifik, memberikan keamanan dalam bertransaksi, dan memberikan laporan penjualan dalam periode tertentu kepada UMKM ikan cupang [2].

Implementation Of Android-Based System Through Haversine Methods For Baby Care Services. Bisnis penitipan bayi berkembang pesat seiring dengan berkembangnya pesat teknologi dan gaya hidup masyarakat saat ini. Ada beberapa bisnis perawatan bayi dengan berbagai fasilitas di Bandar Lampung, misalnya spa, potong rambut, tata rias, pewarna rambut, dan yang lain. Namun terdapat beberapa permasalahan pada bisnis penitipan bayi seperti pelanggan harus datang ke lokasi penitipan bayi untuk membeli produk sehingga menimbulkan antrian yang Panjang, belum ada informasi mengenai cara terdekat untuk mencapai lokasi penitipan bayi tersebut membingungkan para pelanggan. Tujuan penelitian ini adalah menentukan jalur terdekat melalui rumus *Haversine*. Rumus *Haversine* digunakan untuk menentukan lokasi melalui teknologi geolokasi (*API* dari *Google Map*) berdasarkan garis lintang dan koordinat bujur lokasinya. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini melalui model *prototipe* yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna terhadap sistem. Hasil Penelitian ini adalah sistem mampu memberikan informasi jarak terdekat dari lokasi pengguna ke lokasi penitipan bayi dan untuk menampilkan jenis layanan yang diberikan, harga, dan layanan pemesanan untuk bayi. Sistem ini diharapkan dapat mendukung efektivitas dan proses bisnis yang efisien [3].

Rancang Bangun Sistem Pemesanan tentor Bimbingan Belajar Private Berbasis Web. Masalah yang kemudian muncul melalui pencarian seperti ini, antara lain pencarian calon guru les private yang memakan waktu cukup lama, sulit menemukan kesesuaian lokasi dan waktu antara calon guru les dan murid, tidak dapat mengetahui kompetensi, prestasi, dan track-record dari calon guru les private sehingga sulit untuk menemukan calon guru les private terbaik. Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas, maka perlu dilakukan analisis dan perancangan aplikasi marketplace penyedia jasa les private di Kota Bandar Lampung, sehingga dapat berfungsi sebagai media dalam memudahkan masyarakat menemukan guru les private yang sesuai dengan kriteria yang diinginkannya [4].

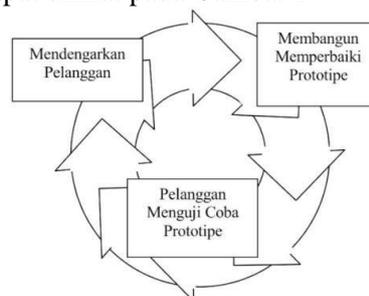
2. METODE PENELITIAN

2.1 Sumber Data

Setelah melakukan identifikasi dan membuat alur perancangan dalam proses pengumpulan data, langkah selanjutnya yang dilakukan dalam proses pembuatan aplikasi ini yaitu menentukan sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagian besar merupakan data sekunder yang merupakan data yang sudah diolah, data yang diperoleh dengan mengambil data-data laporan, catatan-catatan dan hasil penelitian atau kajian terdahulu yang berhubungan langsung dengan masalah yang dibahas. Sumber data tersebut diantaranya bersumber dari: buku literasi, wawancara dan website milik beberapa ahli.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian untuk merancang dan membangun *marketplace* penyedia jasa les privat di Kota Bandar Lampung berbasis web menggunakan pendekatan *prototipe* dengan fokus pada mendengarkan pelanggan, membangun, dan memperbaiki prototipe serta menguji coba oleh pelanggan. Seperti dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan *Prototipe*

Beberapa penjelasan tahapan *prototype* seperti berikut:

1. Mendengarkan Pelanggan (*Listening to Customers*):
 - Identifikasi calon pengguna, penyedia jasa les, dan pemangku kepentingan lainnya.
 - Lakukan wawancara, survei, atau focus group discussions untuk memahami kebutuhan, preferensi, dan masalah yang dihadapi oleh para pengguna.
 - Kumpulkan masukan dan umpan balik dari pelanggan yang akan menjadi pedoman dalam perancangan prototipe.
2. Perancangan *Prototype* Awal (*Initial Prototype Design*):
 - Berdasarkan informasi yang didapatkan dari tahap mendengarkan pelanggan, buat desain awal (*prototype*) berdasarkan kebutuhan dan preferensi pelanggan.
 - Identifikasi fitur utama dan antarmuka pengguna yang sesuai.
 - Bangun prototipe awal yang mencerminkan ide-ide awal dalam desain.
3. Pengujian Awal (*Initial Testing*):
 - Uji prototipe awal secara internal atau dengan sejumlah kecil pengguna yang mewakili target audiens.
 - Identifikasi masalah atau kekurangan dalam prototipe dan dokumentasikan temuan-temuan ini.
4. Perbaiki Prototipe (*Refining the Prototype*):
 - Berdasarkan hasil pengujian awal, perbaiki dan kembangkan prototipe sesuai dengan umpan balik yang diterima.
 - Tambahkan fitur tambahan atau perbaiki fitur yang ada.
 - Pastikan prototipe menjadi lebih baik, lebih sesuai dengan kebutuhan pelanggan, dan lebih fungsional.
5. Menguji Coba oleh Pelanggan (*Customer Testing*):
 - Ajak pelanggan yang telah terlibat dalam tahap mendengarkan untuk menguji coba prototipe yang telah diperbaiki.
 - Berikan panduan kepada pelanggan tentang bagaimana cara menggunakan prototipe.
 - Amati bagaimana pelanggan berinteraksi dengan prototipe dan minta umpan balik mereka.
6. Evaluasi dan Perbaiki Lanjutan (*Ongoing Evaluation and Improvement*):
 - Tinjau hasil dari pengujian coba oleh pelanggan.
 - Perbaiki prototipe berdasarkan masukan pelanggan.
 - Lanjutkan siklus pengujian, evaluasi, dan perbaiki hingga prototipe mencapai tingkat kepuasan yang diharapkan dari pelanggan.

Melalui pendekatan ini, penelitian akan memungkinkan untuk menciptakan *marketplace* yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan *preferensi* pelanggan serta meningkatkan adopsi dan kepuasan pengguna. Dengan melibatkan pelanggan dalam berbagai tahap pengembangan prototipe, kesalahan dan ketidakcocokan dapat diidentifikasi lebih awal, menghemat waktu dan sumber daya dalam jangka panjang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi hasil penelitian merupakan tahap dimana sistem sudah siap dioperasikan. Penulis melaksanakan pelatihan terhadap pengguna sistem dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang posisi dan fungsi antarmuka dari sistem informasi terkait. Sistem ini ditunjukkan kepada admin atau pengelola sistem.

3.1 Tampilan Halaman Login

Berikut ini merupakan tampilan halaman login *marketplace* pencarian guru private. Tampilan halaman login dapat dilihat pada gambar 2.

Gambar 2. Halaman *Login* Sistem

3.2 Tampilan Halaman Registrasi

Tampilan halaman registrasi tampilan halaman *registrasi user*. Halaman ini berisi form yang digunakan untuk *verifikasi* data saat *login*. Halaman *registrasi* dapat dilihat pada gambar 3.

Gambar 3. Halaman *Registrasi*

3.3 Tampilan Halaman Beranda User

Berikut ini merupakan tampilan halaman beranda *user*. Pada halaman ini terdapat beberapa komponen informasi yang disediakan. Tampilan halaman ini dapat dilihat pada gambar 4.

Gambar 4. Halaman Beranda *User*

3.4 Tampilan Halaman Pencarian

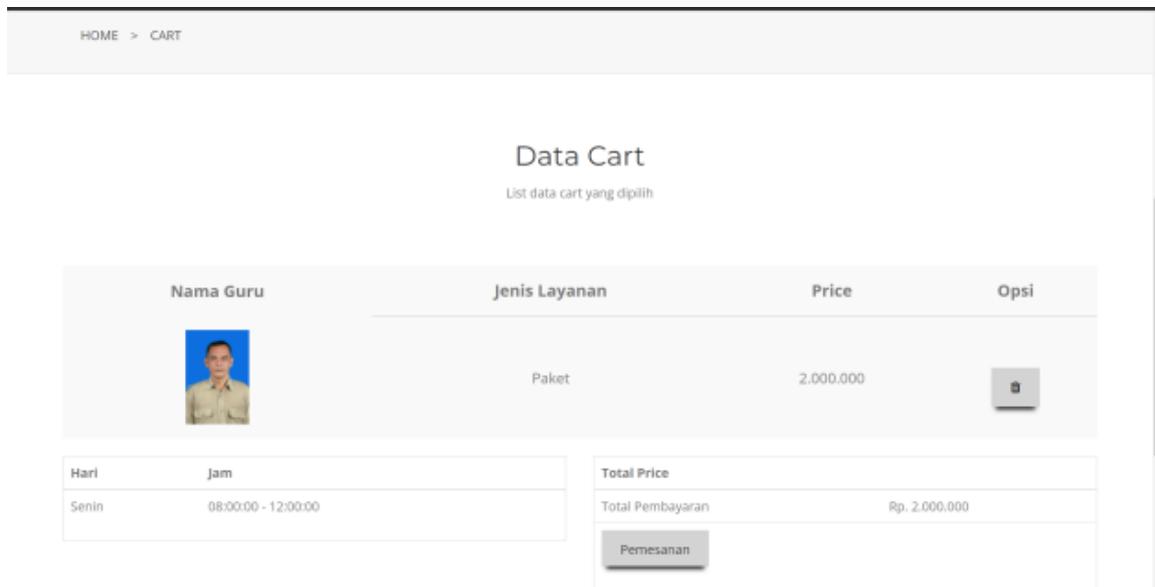
Dibawah ini merupakan tampilan dari halaman proses pencarian guru private. Pada halaman ini user akan mengisi form pencarian. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Halaman Pencarian Guru

3.5 Tampilan Halaman Keranjang

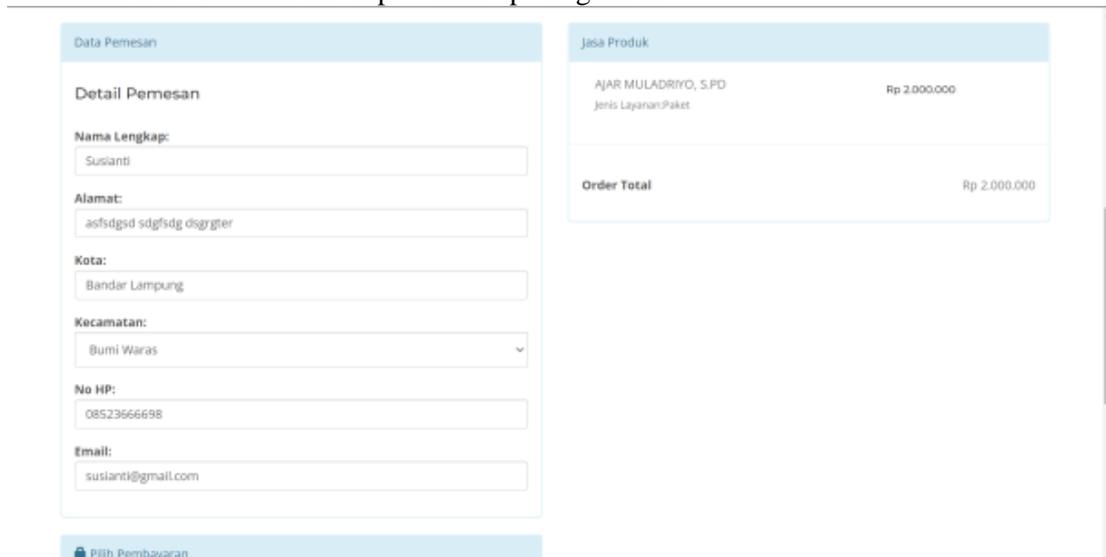
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman saat user milih guru yang sesuai yang kriteria dan akan disimpan ke keranjang. Halaman ini berisi form list guru yang dipilih serta informasi biaya yang harus dibayarkan. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Keranjang

3.6 Tampilan Halaman Pemesanan

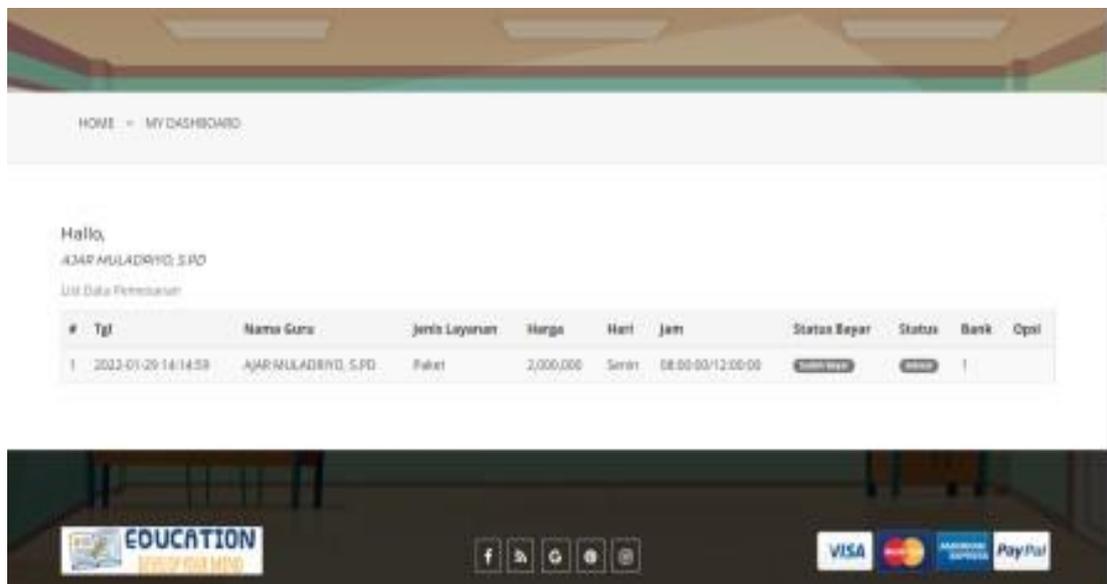
Berikut ini merupakan tampilan dari halaman yang berisi informasi pemesanan yang dilakukan user. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Pemesanan

3.7 Tampilan Halaman Dashboard Guru

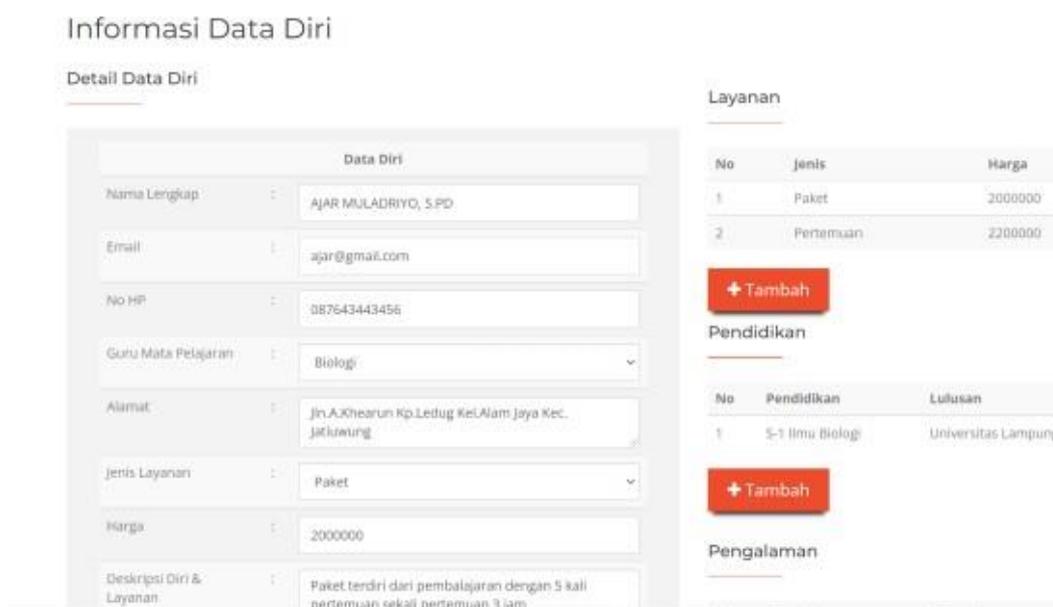
Dibawah ini merupakan tampilan dari dashboard guru yang berisi informasi pemesanan yang masuk pada guru tersebut. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Dashboard Guru

3.8 Tampilan Halaman Profile Guru

Dibawah ini merupakan tampilan dari halaman profile guru. Pada halaman ini guru dapat memelihara data diri, pengalaman dan Riwayat pendidikan. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Profile Guru

3.9 Tampilan Halaman Jadwal Guru

Dibawah ini merupakan tampilan dari halaman jadwal guru yang ada. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 10.

The screenshot displays a user profile form on the left and a schedule table on the right. The profile form includes fields for 'Guru Mata Pelajaran' (Biology), 'Alamat' (Jln.A.Khearun Kp.Ledug Kel.Alam Jaya Kec. Jatiwang), 'Jenis Layanan' (Paket), 'Harga' (2800000), 'Deskripsi Diri & Layanan' (Paket terdiri dari pembelajaran dengan 5 kali pertemuan sekali pertemuan 3 jam), 'Jenis Kelamin' (Laki-Laki), and a photo upload section. The schedule table on the right is titled 'Jadwal' and contains one entry:

No	Hari	Jam
1	Senin	08:00:00 - 12:00:00

Both the profile form and the schedule table have a '+ Tambah' button below them.

Gambar 10. Halaman Jadwal Guru

3.10 Tampilan Halaman Login Admin

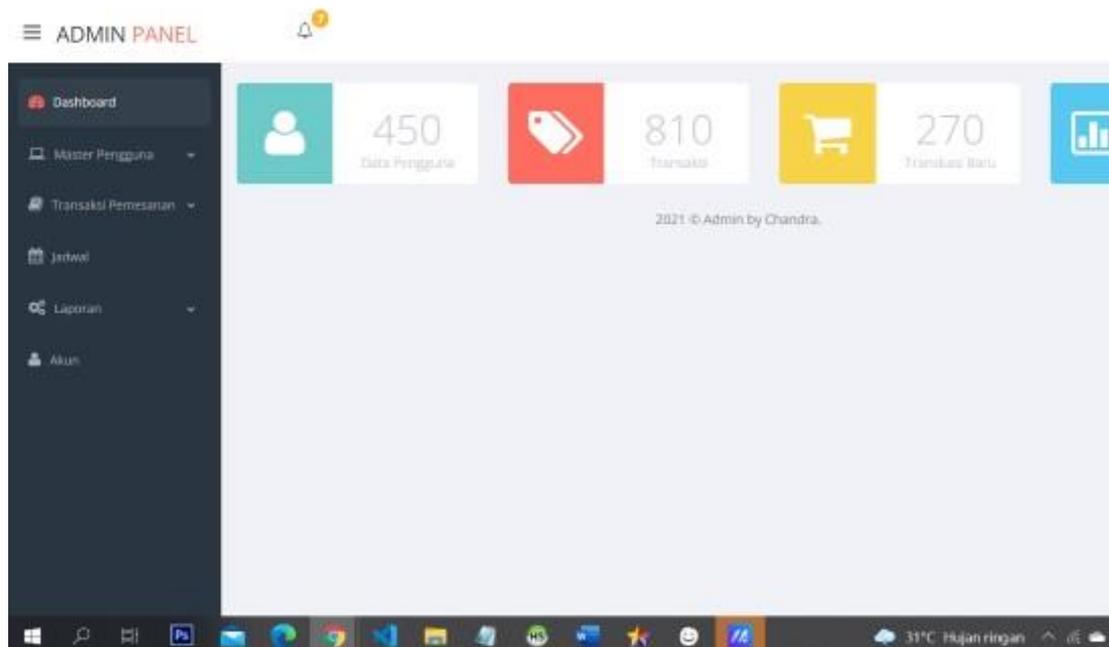
Dibawah ini merupakan tampilan dari login admin yang digunakan untuk masuk kedalam halaman dashboard admin. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 11.

The screenshot shows a login form with a teal 'SIGN IN NOW' button at the top. Below it are input fields for 'Username' and 'Password'. There is a checkbox for 'Remember me' and a link for 'Forgot Password?'. At the bottom of the form is a red 'SIGN IN' button.

Gambar 11. Halaman Login Admin

3.11 Tampilan Halaman Dashboard Admin

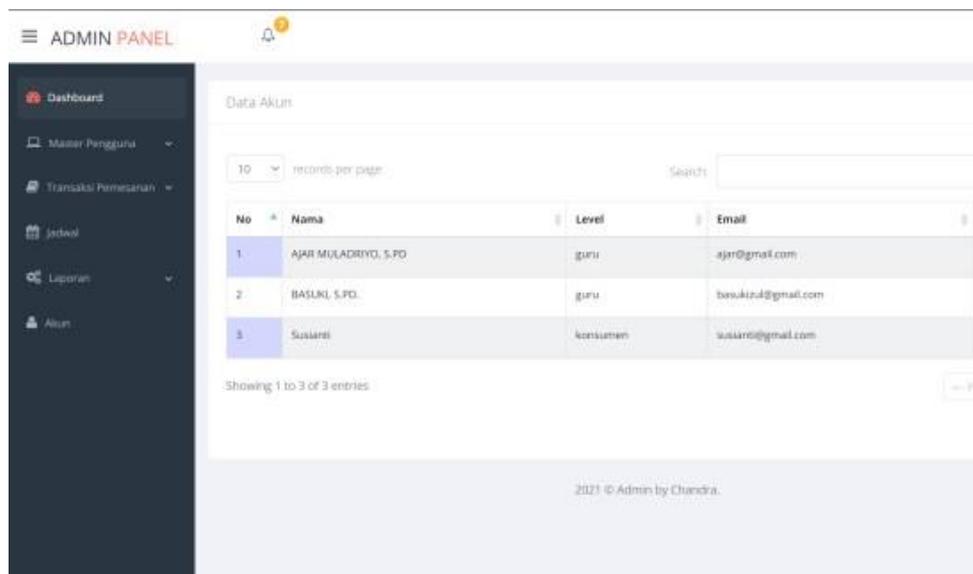
Dibawah ini merupakan tampilan halaman yang berisi halaman awal saat admin berhasil login. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Halaman Dashboard Admin

3.12 Tampilan Halaman Data Akun

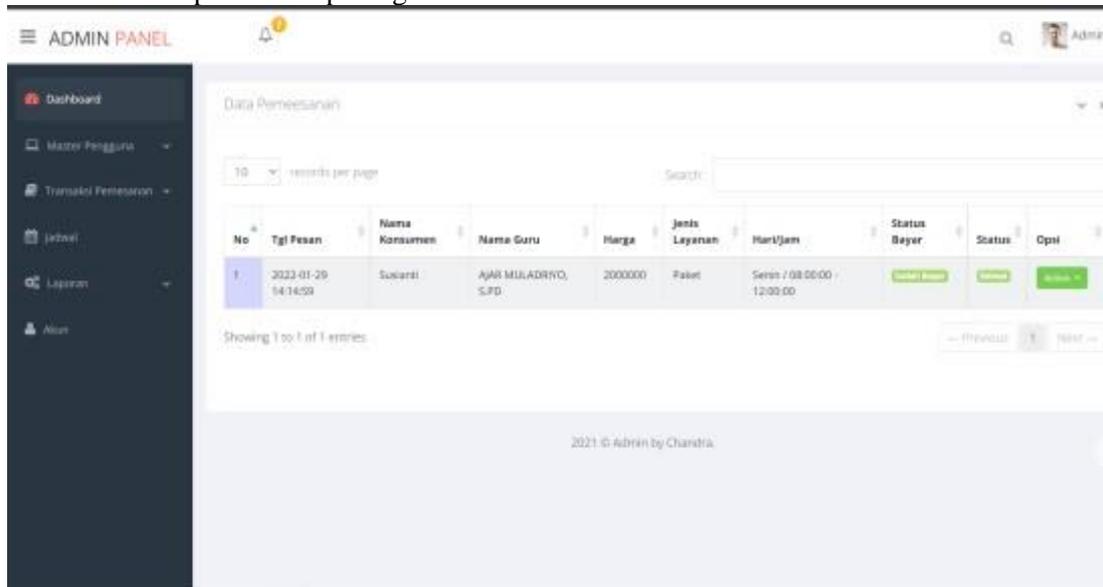
Dibawah ini merupakan tampilan halaman yang berisi list data user yang telah registrasi. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Halaman Data Akun

3.13 Tampilan Halaman Pemesanan

Dibawah ini merupakan tampilanhalaman yang berisi data pemesanan. Halaman ini dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. Halaman Pemesanan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan penelitian aplikasi *E-marketplace* pencarian guru *private* di Kota Bandar Lampung dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Sistem *e-marketplace* yang dibuat dapat memberikan kemudahan kepada orang tua untuk mencari guru *private*, ini terlihat dengan sistem *e-marketplace* menawarkan berbagai pilihan guru *private* dari berbagai bidang dan mata pelajaran. Orang tua dapat dengan mudah mencari guru yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi anak mereka, seperti subjek tertentu, tingkat kesulitan, pengalaman, atau biaya.
2. Sistem *e-marketplace* memberikan banyak pilihan guru *private* yang memiliki kriteria sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh konsumen atau orang tua.
3. Penerapan sistem *e-marketplace* berbasis *website* juga memberikankemudahan bagi guru untuk mempromosikan keahliannya untuk dapat mengajar siswa secara *private* sesuai jenjang pendidikan dan pengalamannya.

5. SARAN

Adapun saran dari hasil penelitian sistem *e-marketplace* pencarian guru *private* di Kota Bandar Lampung yaitu sistem *e-marketplace* pencarian guru *private* saat ini hanya tersedia dengan berbasis *website* dan dapatdikembangkan untuk berbasis android agar lebih mudah dalam penggunaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tim Redaksi Jurnal Teknik Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberi kesempatan, sehingga artikel ilmiah ini dapat diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Purwati, Halimah, and A. Rahardi, "Perancangan Website Program Studi Sistem Informasi Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung," *J. Sist. Inf. Manaj. Basis Data*, vol. 1, 2018
- [2] R. R. Liaunardy, Y. Hari, and Darmanto, "Rancang Bangun E-Marketplace Untuk Eskalasi Penjualan Ikan Cupang Di Tengah Pandemi Covid-19," *Semin. Nas. Has. Penelit. dan Pengabd. Masy. 2021*, 2021.
- [3] Nisar, Wasilah, S. Arfida, And T. Almani, "THROUGH, IMPLEMENTATION OF ANDROID-BASED SYSTEM SERVICES, HAVERSINE METHODS FOR BABY CARE," *Proceeding 6th ICITB 2020*, 2020.
- [4] Rousyati and R. A. Anggraini, "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Tentor Bimbingan Belajar Privat Berbasis Web," *J. Kaji. Ilm.*, vol. 19, 2019.
- [5] Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika, 2019.
- [6] Andriyani, "Aplikasi Akademik Online Berbasis Mobile Android," *J. Sains dan Teknol. Utama*, vol. XI, 2016.
- [7] A. Hariyanto, *Membuat Aplikasi Computer Based Test dengan PHP MySQL dan Bootstrap*. Yogyakarta: Andi, 2015.
- [8] Horison and A. Syarif, "Sistem Informasi Geografis Sarana Pada Kabupaten Pasaman Barat," *J. TEKNOIF*, vol. 4, 2016.
- [9] A. Kadir, *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset, 2008.
- [10] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistemika, 2016.
- [11] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Andi, 2015.
- [12] Linda, D., Nursiyanto, N., & Zaini, T. M. (2023). Rancang Bangun Marketplace pada Pasar Tradisional Berbasis Android Bandar Lampung. *TEKNIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Rekayasa*, 17(2), 347-357.
- [13] Febriani, O. M., Putra, A. S., & Fitriyanti, M. (2023). Implementasi Sistem Informasi Kuliner Lampung. *TEKNIKA*, 17(1), 145-152.
- [14] Linda, D., & Halimah, H. (2020). Penentuan Lokasi Wisata Dan Hotel Terdekat Di Wilayah Lampung Timur Berbasis Android. *TEKNIKA*, 14(2), 151-158.
- [15] Amnah, A., Halimah, H., & Sari, D. K. (2021). Pemanfaatan Location Based Service Pencarian Go Taxi Berbasis Android. *TEKNIKA*, 15(2), 237-246.