

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi mobile merupakan salah satu hasil dari perkembangan teknologi di dunia. Aplikasi yang dulunya hanya untuk perangkat komputer, sekarang ini sudah ada aplikasi untuk perangkat genggam seperti telepon selular.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang pendidikan dan kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia sendiri memiliki program yaitu GURU PENGGERAK yang dimana program ini menciptakan pembelajaran yang berpusat pada murid dan menggerakkan ekosistem pendidikan yang lebih baik melalui Program Guru Penggerak. Dengan memiliki program yang bergerak di bidang pendidikan dan kebudayaan tentu di perlukan Guru untuk menjadi pemimpin pembelajaran. Program ini meliputi pelatihan daring, lokakarya, konferensi, dan Pendampingan selama 9 bulan bagi calon Guru Penggerak. Selama program, guru tetap menjalankan tugas mengajarnya sebagai guru. Maka dari itu dengan adanya Guru di harapkan memiliki manajemen yang baik sehingga dapat mendukung sistem pembelajaran secara rapi dan sistematis. Namun, Guru tentu di hadapkan dengan berbagai permasalahan dalam menjalankan suatu kegiatan. Kegiatan yang sering menimbulkan permasalahan yaitu pelayanan yang di lakukan secara manual. Dengan seringnya melakukan sistem pelayanan calon guru penggerak yang di lakukan secara manual yang di miliki kementrian, maka menimbulkan suatu permasalahan dalam hal waktu dan jarak sehingga akan terjadi keterlambatan dan tdk masuk kualifikasi, Namun dengan adanya sistem tersebut, tidak dapat mengatasi kecepatan, keakuratan pelayanan yang sering terjadi.

Dengan permasalahan tersebut, maka dilakukan Analisis pengembangan system pelayanan pada website GTK DIKDAS Kemendikbud RI yang tidak hanya memiliki fungsi mongontrol aktifasi Guru Penggerak saja, melainkan dapat mempermudah Kandidat calon guru penggerak dalam mengajukan pertanyaan/ kesalahan input data yang di lakukan secara manual, melainkan dibantu melalui content pelayanan pada Website .

Berdasarkan uraian di atas website ini juga dirancang untuk membantu kandidat Guru Penggerak dalam tahapan – tahapan berikutnya setelah melakukan registrasi hingga menjadi guru penggerak.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang konten “pelayanan” pada website untuk komunikasi antara Calon Guru Penggerak dengan Kemendikbud RI?
2. Bagaimana merancang tampilan konten Pelayanan pada website?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang ada di Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar yaitu dibagian pelayanan. Adapun batasan masalah dalam penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Hanya menjelaskan mengenai perancangan konten pelayanan pada website GTK DIKDAS menggunakan UML.
2. Merancang usulan perancangan tampilan pembuatan menu Pelayanan untuk mempermudah Calon guru penggerak dalam bermkomunikasi.

1.4 Tujuan Kerja Praktek

1.4.1 Tujuan Umum

1. Untuk mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan serta menerapkan dalam dunia kerja
2. Untuk menjadikan sebuah langkah awal dalam memasuki dunia kerja dengan persaingannya yang begitu ketat dan dengan modal ilmu yang didapat selama pendidikan di Universitas

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Merancang konten/menu Pelayanan guna mempermudah Calon Guru Penggerak pada Website GTK DIKDAS.
2. Merancang tampilan konten “Pelayanan” pada website

1.4.3 Manfaat Kerja Praktek

1. Dapat menerapkan ilmu yang dimiliki selama perkuliahan ke dalam dunia kerja
2. Dapat mengukur kemampuan diri sendiri dalam penguasaan pekerjaan.
3. Mendapatkan ilmu yang tidak di dapatkan selama perkuliahan.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan kerja praktek akan menguraikan secara umum setiap bab untuk mendapatkan gambaran singkat mengenai kerja praktek ini, dengan mengikuti urutan penyajian sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan, sebagai langkah awal dari penyusunan kerja praktek ini.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis membahas tentang teori-teori dasar, tinjauan Pustaka, dan model yang berhubungan dengan penulisan kerja praktek ini.

BAB 3 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang gambaran perusahaan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, visi dan misi, serta struktur organisasi.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan rancangan aplikasi yang diberikan kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

BAB 5 KESIMPULAN dan SARAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan kesimpulan dan saran terhadap perusahaan tersebut. Kesimpulan diperoleh berdasarkan saat pengerjaan perancangan aplikasi.