

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu faktor pendukung majunya sebuah negara. Seiring dengan meningkatnya kualitas SDM maka kualitas hidup masyarakatnya akan meningkat juga. Di Indonesia jumlah penduduk miskin mencapai angka 27,7 juta jiwa atau 10,64 persen dari total penduduk di Indonesia [1]. Salah satu faktor yang mempengaruhi hal tersebut yaitu tingkat pengangguran yang tinggi. Tercatat pada tahun 2017 jumlah pengangguran di Indonesia berdasarkan pendidikan terakhir yang ditamatkan yaitu sebanyak 7 juta jiwa [2]. Angka tersebut memang cukup fantastis dimana sekitar 800 ribu jiwa merupakan lulusan Akademi dan Universitas. Sulitnya mencari pekerjaan terkadang menjadi kesulitan tersendiri dalam sebagian orang. Banyak faktor yang bisa menyebabkan hal tersebut terjadi, salah satunya terbatasnya lapangan pekerjaan dan kurangnya keterampilan di bidang tertentu. Padahal memiliki sebuah keterampilan merupakan aspek penting dalam diterimanya seseorang di sebuah perusahaan. Selain itu sebagian orang juga memiliki keinginan untuk membuat suatu usaha atau menciptakan lapangan pekerjaan, namun memiliki keterbatasan dalam keterampilan untuk mengolahnya. Keinginan untuk belajar keterampilan juga cukup tinggi dikalangan masyarakat. Namun banyak masyarakat yang bingung keterampilan seperti apa yang perlukan dan bagaimana mempelajarinya, apalagi untuk mengikuti kursus atau seminar itu tidak murah harganya. Dilain pihak sebagian masyarakat yang memiliki keterampilan juga menghadapi permasalahan yang sama, sebagian dari mereka ingin membagikan keterampilan atau keahlian yang mereka punya ke orang lain namun tidak tau bagaimana caranya. Contohnya dikalangan warga kampus seperti mahasiswa dan dosen, Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah tanggung jawab yang harus mereka ditunaikan. Salah satunya adalah Dharma Pengabdian Masyarakat. Pada penelitian sebelumnya, dirancang sebuah *website* yang berfungsi sebagai wadah untuk para *volunteer* ikut turut serta dalam pemberdayaan masyarakat. Namun *website* tersebut memiliki kekurangan, dimana pada *website* tersebut hanya memiliki satu akses *user* yaitu *superadmin*. *Superadmin* ini yang mengatur adanya kegiatan-kegiatan pada *website* tersebut, sehingga jumlah kegiatan tersebut terbatas tergantung dari sang *superadmin* tersebut. Selain itu, *website* ini berdomisili di Hong Kong, sehingga kegiatannya hanya berpusat di Hong Kong [3].

Oleh karena itu, pada Proyek Akhir ini dirancang sebuah sistem untuk menciptakan wadah antara masyarakat yang ingin belajar keterampilan (*Recipient*) dengan masyarakat yang ingin membagikan keterampilannya (*Hero*) yang dituangkan dalam bentuk web yang diberi nama “*HERO*” sebagai sarana pemberdayaan masyarakat. Dalam *website* ini *Recipient* dapat membuat kegiatan yang kemudian akan ditanggapi oleh *Hero* yang ingin berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Kegiatan memiliki kategori tertentu sehingga dapat memudahkan dalam proses pencarian, seperti kata kunci, lokasi kegiatan, peran *Hero* yang dibutuhkan (contohnya guru, mentor dan lain lain), tanggal dan waktu kegiatan. Selain itu akan digunakan fitur *Grid* dari *Bootstrap* agar *Website* dapat diakses oleh berbagai macam *device* dan memiliki tampilan yang menarik.

1.2. Tujuan dan Manfaat

Adapun maksud penulisan dari proposal Proyek Akhir ini adalah:

1. Merancang *Website* HERO dengan menggunakan HTML, CSS, Bootstrap, PHP dan Javascript.
2. Membuat wadah untuk admin agar dapat memantau kegiatan yang dilakukan oleh *Hero* dan *Recipient*.
3. Membuat sistem yang memiliki fungsionalitas, mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik.

Manfaat adalah sebagai berikut:

1. Waktu dalam survei peluang dilakukannya program kegiatan pemberdayaan masyarakat jauh lebih cepat dibandingkan survei manual ke lokasi masyarakatnya.
2. Jumlah *Hero* dapat dipetakan lebih detail, baik berdasarkan keterampilan maupun daerah yang dapat dijangkaunya.
3. Memperluas kesempatan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia.

1.3. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mendesain *website* yang memisahkan antara *Hero*, *Recipient*, dan admin?
2. Bagaimana merancang sistem *Website* agar admin dapat mengolah data dan laporan kegiatan yang terjadi di aplikasi?
3. Bagaimana mengukur fungsionalitas sistem, kemudahan dalam penggunaan dan tampilan yang menarik?

1.4. Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya ruang lingkup pada proyek akhir ini, maka penulis membatasi permasalahan tersebut. Diantaranya sebagai berikut:

1. Implementasi proyek akhir ini akan dilakukan di Universitas Telkom dan sekitarnya.
2. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan *website* ini antara lain HTML5, CSS, PHP 7.0, dan Javascript.
3. Menggunakan database management system MariaDB versi 10.1.25.
4. Tidak membahas mengenai Android.
5. Jumlah pengguna untuk Proyek Akhir dibatasi sebanyak 20 pengguna.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini adalah metode terstruktur dan memiliki beberapa tahapan, antara lain:

1. Studi Literatur.

Mencari dan memahami materi yang didapatkan dari referensi yang diperoleh dari hasil pengumpulan literatur dari jurnal, buku, internet, hasil uji coba dan lain-lain yang dapat mendukung penyusunan Proyek Akhir ini.

2. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak.

Analisa kebutuhan perangkat lunak diperlukan oleh penulis agar mengetahui perangkat lunak apa saja yang diperlukan oleh penulis dalam membuat sebuah *website*.

3. Studi Lapangan

Penulis melakukan survey lapangan terhadap warga kampus dan masyarakat sekitar kampus untuk keperluan dalam perancangan *website* HERO.

4. Desain Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan sistem berdasarkan data – data yang telah ada. Pada tahap ini juga penulis menuangkan pemikiran terhadap solusi dari permasalahan yang ada.

5. Pembuatan Kode Program

Tahap ini merupakan tahap pengerjaan suatu sistem menggunakan bahasa yang dikenal oleh komputer. Setelah kode selesai dibuat, maka dilakukan pengujian terhadap sistem tersebut untuk menemukan kesalahan terhadap sistem yang dibuat dan kemudian diperbaiki.

6. Pengujian

Pada tahap ini akan diuji *website* yang telah dibuat, untuk menentukan apakah *website* tersebut telah memenuhi standar berdasarkan permasalahan yang ada. Pengujian tersebut meliputi pembuatan akun, verifikasi akun, serta pembuatan proyek pengabdian masyarakat.

1.6. Sistematika Penulisan

Penyusunan Proyek Akhir ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam menyusun proposal untuk perancangan *website* “HERO” untuk pemberdayaan masyarakat berbasis *Website*

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang perancangan sistem yang mencakup perancangan dan pemodelan sistem pemberdayaan masyarakat.

BAB IV HASIL YANG DIHARAPKAN

Berisi tentang implementasi hasil dan analisis aplikasi pemberdayaan masyarakat agar sistem berjalan dengan efektif dan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang sumber pengambilan teori yang digunakan pada Proyek Akhir ini.