



Aplikasi Diseminasi Penyedia Jasa Private Les Bidang Non Akademik *Dissemination Of Non-Academic Private Tutoring Service Providers*

Sukry Harly

Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

Alamat: Jalan Printis Kemerdekaan

Korespondensi penulis: alsyukryharly@gmail.com*

Abstract. *The development of technology is something that cannot be separated from humans at this time, it is based on technology that is increasingly growing. But on the problems faced in the search for facilities and services private tutoring is still an information manual so that it is difficult for the community to find facilities and services for private tutoring especially in non-academic fields. Then it needs to be specifically designed as a search system for facilities and private tutoring services through web-based media. Thus the community is not difficult to find a place or non-academic field private tutoring services because in this system there is a latitude of maps that will show the location and there are display fees and online payments via a bank account. In designing the system the author observes the company and the community as well as a bibliography that aims to be a benchmark. The author uses the Business Model Canvas (BMC) method with the support of system requirements elicitation, as well as modeling the Unified Modeling Language (UML) system to visually implement the Hypertext Preprocessor (PHP) program language with the MySQL database as a database server. With the design of a search system for facilities and private tutoring services, it can make it easier for people to find effective and efficient facilities or services in non-academic fields.*

Keywords: *Dissemination, Business Model Canvas (BMC), Service Provider*

Abstrak. Perkembangan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan pada manusia pada saat ini hal itu dilandasi oleh teknologi yang kian lama semakin berkembang. Namun pada permasalahan yang dihadapi dalam pencarian sarana dan jasa private les masih manual informasi sehingga sulitnya masyarakat untuk menemukan sarana dan jasa private les khususnya bidang non akademik. Maka perlu dirancang khusus suatu sistem pencarian tempat sarana dan jasa private les melalui media berbasis web. Dengan demikian masyarakat tidak kesulitan untuk mencari tempat ataupun jasa private les bidang non akademik dikarenakan di dalam sistem ini terdapat garis lintang maps yang akan menunjukkan lokasi dan terdapat tampilan biaya serta pembayaran online melalui via rekening bank. Dalam perancangan sistem penulis melakukan observasi terhadap perusahaan maupun masyarakat serta daftar pustaka yang bertujuan untuk dijadikan tolak ukur. Penulis menggunakan metode Business Model Canvas (BMC) dengan dukungan elisitasi kebutuhan sistem, serta pemodelan sistem Unified Modelling Language (UML) untuk menggambarkan secara visual yang diimplementasikan dengan bahasa program Hypertext Preprocessor (PHP) dengan Basis data MySQL sebagai server database. Dengan adanya perancangan sistem pencarian tempat sarana dan jasa private les dapat memudahkan masyarakat untuk mencari tempat sarana atau jasa private les bidang non akademik dengan efektif dan efisien.

Kata kunci : *Diseminasi, Business Model Canvas (BMC), Penyedia Jasa*

1. LATAR BELAKANG

Kemajuan pesat teknologi komputer dalam ilmu pendidikan, bisnis, administrasi, komunikasi dan kegiatan lain-nya dengan kehidupan sehari-hari memegang peranan besar terhadap sebuah informasi.

Pada era digital saat ini segala sesuatu bisa dilakukan dengan mudah, cepat, dan akurat. Pada unit usaha PT ISPI Group Amsterdam yang bergerak di dalam bidang jasa dan pariwisata hanya menggunakan manual informasi dengan pamflet, brosur dan lainnya. Dengan demikian

informasi biaya, dan fasilitas yang ada tidak sampai kepada masyarakat luas dan kurang efisien terhadap waktu, dan biaya promosi.

Dengan adanya penelitian ini penulis ingin membuat perancangan sistem penyedia jasa les *private* bidang non akademik berbasis *online* untuk memudahkan dalam pencarian lokasi tempat penyedia *private* prasarana bidang non akademik dengan mudah dan memberikan informasi berupa biaya administrasi, dan fasilitas yang disediakan sehingga dapat menyesuaikan tanpa harus kebingungan dalam mencari tempat penyedia yang sesuai *budget* dengan adanya informasi yang terupdate dan akurat. Lebih diperbanyak pendahuluannya.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pendataan, yaitu observasi dan wawancara dengan bantuan aplikasi Videoscribe dan Adobe After Effect. Diharapkan dapat terbentuknya video promosi agar mahasiswa dan akademisi dapat bergabung ke ijc serta dapat meningkatkan dalam pembuatan sebuah karya ilmiah secara e-journal atau elektronik.

a. Permasalahan

Ilearning journal center adalah lembaga atau perusahaan startup yang belum memiliki media promosi untuk mempromosikan lembaganya tersebut sehingga terdapat beberapa permasalahan yang ada sebagai berikut :

- a. Bagaimana informasi penyedia jasa prasarana *private* bidang non akademik saat ini berjalan?
- b. Bagaimana kekurangan dari informasi penyedia jasa prasarana *private* les bidang non akademik yang berjalan saat ini?
- c. Siapa saja aktor yang terlibat dalam sistem informasi diseminasi penyedia jasa prasarana *private* les bidang non akademik?
- d. Bagaimana sistem informasi diseminasi penyedia jasa prasarana *private* yang berbasis web?

b. Pemecahan Masalah

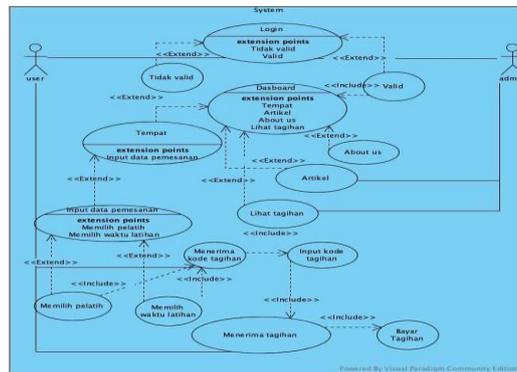
Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi terhadap perusahaan dan masyarakat untuk menjadikan sebagai tolak ukur untuk perancangan sebuah sistem, selain itu penulis menggunakan metode *Business Model Canvas* (BMC) merupakan konsep abstrak bisnis yang mempresentasikan strategi dalam bisnis yang dikembangkan oleh Ales Osterwalder and Yves Pigneur. *Business Model Canvas* menggambarkan rasional bagaimana sebuah *organizational* menciptakan, menyalurkan dan mendapatkan *value* atau nilai jual dari bisnis tersebut. Serta di

dalam perancangan ini penulis membuat elisitasi kebutuhan sistem seperti apa yang ingin dibuat sesuai kebutuhan, dengan pemodelan sistem Unified Modelling Language (UML).

Key Partnership	Key Activities	Value Propositions	Customer Relationship	Customer Segments
1. Tempat olahraga/ non akademik 2. Jasa les olahraga / non akademik 3. Perusahaan investor 4. Instansi Pendidikan/Pemerintah 5. Unit usaha sarana olahraga yang tersedia di kota tangerang 6. Gojek 7. Grab 8. Ruang guru 9. Ecommerce	1. Riset dan Perancangan 2. Instruktur 3. Data investor 4. Manajemen data Key Resource 1. Menguasai bahasa pemrograman Php 2. Menguasai Html 3. Menguasai Css 4. Menguasai Java Script 5. Menguasai Web Design Grafik	1. Aplikasi web untuk Desktop dan Mobile 2. Mempermudah pencarian tempat sarana dan jasa pelatihan olahraga/non akademik 3. Informasi Harga, Lokasi, dan Fasilitas yang tersedia 4. Memudahkan proses registrasi 5. Bayar online 7. Renang, Bulu tangkis, gym	1. Pengunjung harian 2. Pengunjung member bulanan 3. Member latihan 4. Kritik dan Saran Channels 1. Media Sosial 2. Website 3. Komunitas	1. Publik 2. Instansi Pendidikan/Pemerintah 3. Komunitas olahraga/non akademik 4. Renang 5. Bulu tangkis 6. GYM
Cost Structure 1. Biaya pemeliharaan dan Perbaikan sistem 2. Biaya pemeliharaan dan Perbaikan fasilitas sarana 2. Gaji Pegawai dan Instruktur		Revenue Streams 1. Customer membayar sesuai pilihan Tiket masuk harian / bulanan 2. Jasa latihan dengan sekali transaksi putus harian / bulanan		

Gambar 1. Business Model Canvas

c. Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan

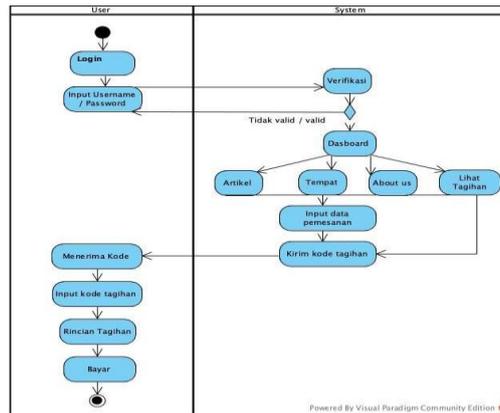


Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Usulan

Berdasarkan Gambar 2. Dapat dijelaskan.

1. Satu sistem yang mencakup kegiatan pada sistem
2. Dua aktor yaitu User dan Admin
3. Terdapat lima belas use case di dalam sistem
4. Terdapat sepuluh extend yang menjelaskan use case berasal dari usecase sebelumnya.
5. Terdapat lima include yang menjelaskan use case berasal dari use case sebelumnya.

d. Activity Diagram User Sistem Usulan

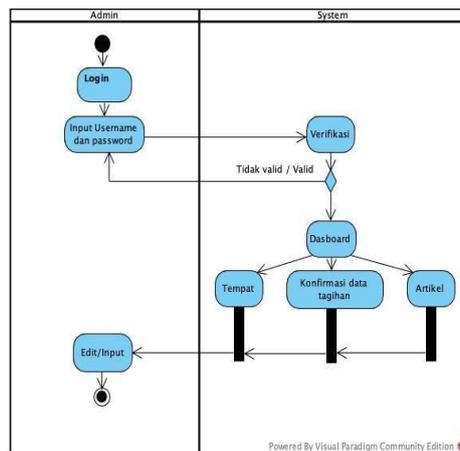


Gambar 3. Activity Diagram User

Berdasarkan Gambar 3. Activity Diagram User

1. Terdapat 1 initial node objek yang mengawali sistem.
2. Dua swimlane yang terdiri dari *User* dan *System*
3. Terdapat empat belas action yang menggambarkan eksekusi dari suatu kegiatan atau aksi.
4. Satu Activity Final noe objek yang mengakhiri kegiatan atau aksi.

e. Activity Diagram Admin Sistem Usulan



Gambar 4. Activity Diagram Admin

Berdasarkan **Gambar 4.** Activity Diagram Admin.

1. Terdapat 1 Initial node objek yang mengawali sistem
2. Dua swimlane yang terdiri dari *Admin* dan *System*
3. Terdapat sembilan Action yang menggambarkan eksekusi dari suatu kegiatan atau aksi
4. Satu Activity Final node objek yang menggambarkan kegiatan atau aksi.

Implementasi Sistem yang Diusulkan

1. Halaman menu Login
2. Tampilan menu Home
3. Tampilan menu Artikel
4. Tampilan menu Tempat
5. Tampilan menu input data pemesanan
6. Tampilan menu Tagihan
7. Tampilan menu Pembayaran
8. Tampilan menu Logout

f. Perbedaan Prosedur antara Sistem Berjalan dan Sistem Usulan

Tabel 1. Perbedaan Sistem berjalan dan Usulan

No	Sistem Berjalan	Sistem Usulan
1.	Pendataan yang dilakukan masih menggunakan microsoft excel	Pendataan yang dilakukan sudah terkomputerisasi menggunakan local server dan aplikasi berbasis web.
2.	Tidak menggunakan basis data	Menggunakan basis data
3	Proses registrasi pendaftaran member latihan masih manual	Proses registrasi dengan sistem online
4.	Proses pembayaran manual	Proses pembayaran melalui sistem dengan menampilkan invoice dan qr code
5.	Proses manual informasi tidak dapat memberikan titik koordinat tempat	Terdapat titik kordinat tempat dengan menggunakan garis lintang dan bujur maps sehingga dapat memudahkan <i>user</i> .

Literatur Review

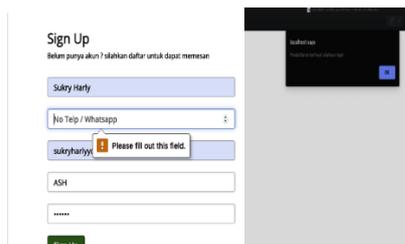
1. Desain Video Berbasis Motion Graphic untuk PPDB SMK Harapan Indonesia 1 dan 3, 2018, adalah salah satu judul artikel yang dibuat oleh Indri Handayani, Erick Febriyanto, dan Ahmad Sururi. Penelitian ini membahas perancangan video motion graphic untuk mempromosikan sekolah menengah kejuruan yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah siswa pada saat penerimaan peserta didik baru. Dengan menggunakan metode pendataan, yaitu observasi, dan wawancara [1].

2. Aplikasi Adobe After Effect CS4 Dalam Pembuatan Video Iklan Sebagai Media Promosi di Toko Aneka Sport Malang, 2016, adalah salah satu judul jurnal yang dibuat oleh Dimas Ismail dan Ahmad Fauzi. Penelitian ini menjelaskan tentang pembuatan media promosi menggunakan aplikasi Adobe After Effect CS4 yang bertujuan untuk mempromosikan toko aneka sport Malang dengan metode penelitian yaitu Perencanaan (Planning), Tindakan (Action), Observasi (Observation dan Refleksi (Reflection). [2].
3. Penerapan Media E-Journal Menggunakan Sistem IJC berbasis OJS di STT YUPPENTEK, 2019, adalah salah satu judul jurnal yang dibuat oleh Indri Handayani, Erick Febriyanto dan Yuliana. Penelitian ini bertujuan untuk dijadikan syarat kelulusan agar dapat mengawasi knowledge sharing, dengan menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka serta menggunakan UML (Unified Modeling Language) [3].
4. Perancangan Video Company Profile Lembah Kamuning Dairy Farm, Desa Cigugur, Kuningan dengan Teknik Motion Graphic, 2016, adalah salah satu jurnal yang dibuat oleh Yessica Brigitta, Prof. Dr. Ir. Eko Sedyono, M.Kom., Frederik Samuel Papilaya, S.Kom., M.Cs. Penelitian ini bertujuan untuk membuat video company profile dengan teknik motion graphic. Selain itu, bertujuan untuk memberikan informasi yang berguna kepada anggota Koperasi Produksi Gapura Sehat dan masyarakat yang ingin mengetahui lebih lanjut mengenai Lembah Kamuning Dairy Farm [4].
5. Evolution of Art Form of Video Animation Design Under the Background of Computer Graphics System Development, 2017, adalah salah satu judul yang dibuat oleh Jiang Tan dari University Of Shanghai for Science and Technology. The journal aims to describe the main characteristics and methods in the design and manufacture of animated films [5].
6. Pembuatan Video Profil Smart Preschool Kepunton Solo, 2014, adalah salah satu judul yang dibuat oleh Budi Santoso, Indonesian Journal on Networking and Security. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan promosi, dalam metode penelitian yang dibuat yaitu studi kepustakaan, observasi, wawancara, perancangan storyboard, pembuatan video, uji coba, dan implementasi [6].
7. Pembuatan Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Informasi, 2016, adalah salah satu judul yang dibuat oleh Muhammad Yusup, Quratul Aini, dan Komala dwi Putri. Penelitian ini menjelaskan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan Videoscribe sebagai penyajian informasi pada kelas sistem informasi [7].

8. Pembuatan Video Profil Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Riau Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia, 2019, adalah salah satu judul yang dibuat oleh Nita Rimayanti, dkk. Penelitian ini menjelaskan tentang pembuatan video promosi untuk mengenalkan sebuah lembaga, yaitu Lembaga Penelitian dan Pengabdian (LPPM) Universitas Riau. Dengan menggunakan metode observasi, wawancara serta menggunakan tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi [8].
9. Perancangan Video Promosi “Jelajahi Pantai Tulungagung” untuk Menunjang Potensi Wisata Pantai di Kabupaten Tulungagung, 2016, adalah salah satu judul yang dibuat oleh Laila R swari dan Rahmatsyam Lakoro, Penelitian ini menjelaskan tentang daya Tarik pantai tulungagung, proses penelitian ini menggunakan menggunakan dua tahap yaitu tahap pra riset yang mengkaji tentang dasar penggunaan tema judul, serta tahap riset yang mengkaji tentang konten objek perancangan. [9].
10. Pembuatan Video Promosi di Perpustakaan SMP NEGERI 18 Padang, 2019, adalah salah satu judul yang dibuat oleh M. Aulia Azim dan Ardoni menjelaskan tentang pembuatan video pada sebuah perpustakaan untuk menunjang proses kegiatan belajar siswa, dengan rata – rata kunjungan siswa setiap minggu yaitu 80 orang. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan metode deskriptif.

Dari kesepuluh Literature yang telah dirangkum maka penulis menyimpulkan bahwa dalam pembuatan media informasi serta promosi sangatlah beragam sehingga penulis mendapatkan sebuah ide atau penelitian yang baru dalam pembuatan video promosi sehingga diharapkan perancangan ini dapat membantu Ilearning Journal Center dalam memperkenalkan dan mempromosikan wadah atau tempat pengelolaan journal, sehingga banyak karya ilmiah baru yang terpublikasi secara e-journal atau elektronik.

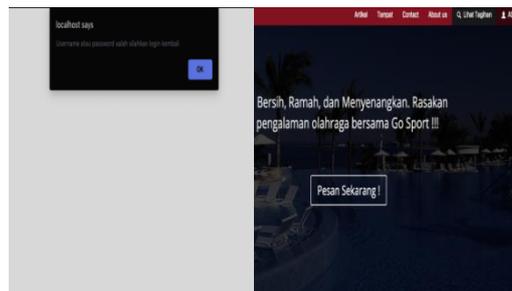
3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Sign Up (a)

Sign Up (b)

Gambar 5. (a) Memasukkan data tidak lengkap saat membuat akun, sistem akan menolak saat data yang dimasukkan tidak lengkap. (b) Sign up dengan data lengkap dan benar "valid"



Login (a)

Login (b)

Gambar 6. (a) Memasukkan username dan password dengan benar maka sistem akan menampilkan halaman dashboard sesuai dengan gambar (b)



Input data pemesanan (a)

(b) Tagihan

Gambar 7. (a) Melakukan input data pemesanan dengan lengkap dan benar maka sistem akan menampilkan menu tagihan seperti pada gambar (b) .

Spesifikasi Hardware

Perangkat keras (Hardware) minimal yang disarankan peneliti agar perangkat berjalan dengan baik adalah sebagai berikut :

- Processor : 2.9 GHz Intel Core i7
- Monitor : 13-inch
- RAM : 8 GB 1600 MHz DDR3

Spesifikasi Software

Dalam perancangan ini penulis menggunakan beberapa software perangkat lunak sebagai berikut :

- OS X El Capitan Version 10.11.6
- Google Chrome

- d. Xampp
- e. Sublime
- f. Visual Paradigm

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya terhadap sistem yang berjalan saat ini pada PT XYZ, khususnya dalam proses pendaftaran calon siswa latihan renang, bulutangkis, dan gym, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Sistem yang berjalan saat ini pada pendaftaran *private* les masih manual dengan datang ke lokasi menemui marketing, konsultasi kategori latihan lalu marketing menjelaskan *type private* les serta biaya pada calon siswa dan isi formulir data diri lalu melakukan pembayaran ke kasir. Setelah prosedur dilakukan marketing kelola data diri calon siswa *private* les dan membuat kartu tanda identitas *private* les. Pada proses masuk latihan siswa membawa kartu tanda identitas dengan menunjukkan kepada petugas penjaga, setelah itu siswa dapat masuk. Jika siswa tidak membawa kartu tanda identitas atau masa berlaku habis maka siswa tidak dapat mengikuti *private* les.
2. Kekurangannya adalah informasi yang diberikan masih secara manual sehingga proses penginputan data kurang efisien dengan melakukan registrasi yang diharuskan datang ke lokasi dan tidak terdapat pilihan tempat serta instruktur latihan dan pihak unit usaha harus menyediakan kartu untuk identitas calon siswa *private*.
3. Terdapat dua aktor yaitu *User* dan *Admin*. Pada hak akses *User* memiliki batasan untuk tidak dapat melakukan proses input dan edit pada sistem. Untuk menjadi member *private* les *User* harus membuat akun, lalu melakukan login pada sistem, jika username dan password benar maka akan diarahkan pada dashboard yang berisi artikel, tempat, tentang perusahaan (*about us*), dan tempat. Jika *User* ingin melakukan pemesanan tiket latihan klik pada fitur tempat maka sistem akan memunculkan input data pemesanan, memilih waktu latihan dan memilih pelatih jika semua sudah terisi dengan benar maka sistem mengirim kode tagihan untuk *User* input pada kolom kode tagihan lalu melakukan pembayaran dengan sistem melalui via rekening dan sistem akan menampilkan invoice atau *Qr Code*.

Penulis sadar bahwa hasil penelitian ini masih belum sempurna sehingga penulis berharap diwaktu yang akan datang bisa mengembangkannya lebih jauh sehingga aplikasi ini bisa jauh lebih sempurna dan mempunyai banyak fitur yang bisa dinikmati.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala dan kepada rekan – rekan dosen maupun teman seperjuangan yang telah membantu secara moral mau materil sehingga penelitian ini bisa tersusun dengan baik

6. DAFTAR REFERENSI

- Anastasia, A. N., & Handriani, I. (2018). Aplikasi sistem order jasa graphic designer berbasis web pada PT. Decorner. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 10(1), 87-98.
- Aris Martono. (2017). Sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi. *Jurnal ISSN: 2356-5209*, 73.
- Armiati, S., & Selviani, D. (2019). Coaching clinic teknis dan aplikasi e-PVJ berbasis Android di komunitas mobil Ford Escape Kota Bandung. *Competitive*, 14(1), 55-59.
- Azdy, R. A., & Rini, A. (2018). Penerapan extreme programming dalam membangun aplikasi pengaduan layanan pelanggan (PALAPA) pada perguruan tinggi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(2), 197-206.
- Dhika, H., Lukman, L., & Fitriansyah, A. (2016). Perancangan sistem informasi jasa pengiriman barang berbasis web. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(1), 51-58.
- Fauzi, R., Wibowo, S., & Putri, D. Y. (2018). Perancangan aplikasi marketplace jasa percetakan berbasis website. *Fountain of Informatics Journal*, 3(1), 5-11.
- Fitriyana, I., & Susianto, D. (2018). Aplikasi akuntansi piutang jasa service pada PT. AUX Indonesia Bandar Lampung. *Jurnal JUSINTA*, 1(1), 32-49.
- Manueke, M., Tampi, G. B., & Londa, V. (2018). Persepsi masyarakat tentang jasa transportasi berbasis aplikasi online di Kota Manado (studi kasus di PT. Go-Jek). *Jurnal Administrasi Publik*, 4(51).
- Mulyadi, B., Jaroji, M. K., Tedyyana, A., & Kom, M. (2019). Aplikasi sistem pemesanan jasa laundry (e-laundry) berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 48-56.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2016). Pengujian aplikasi menggunakan black box testing boundary value analysis (studi kasus: aplikasi prediksi kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1(3).
- Mutaqin, B. K. (2020). Pemetaan jaringan komunikasi ekonomi non ekstraktif di Desa Cintaratu Kecamatan Parigi Kabupaten Pangandaran dan aplikasi business model canvas. *Farmers: Journal of Community Services*, 1(1), 35-42.
- Nugroho, A., & Septafianti, N. (2016). Aplikasi monitoring pengadaan barang/jasa pada Direktorat Penilaian Keamanan Pangan Badan POM RI. *Jurnal Format*, 6(2), 39-55.

- Putra, A. K., Nyoto, R. D., & Pratiwi, H. S. (2017). Rancang bangun aplikasi marketplace penyedia jasa les private di Kota Pontianak berbasis web. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 5(1), 22-26.
- Putra, D. E., Setyohadi, D. P. S., & Wahanggara, V. (2019). Pembuatan sistem informasi penjualan terintegrasi dan e-commerce pada unit usaha kios buah Pandawa Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Prosiding*, 3(1).
- Saiful, S., & Ambarita, A. (2017). Pembuatan aplikasi web pencarian jasa pembantu rumah tangga (PRT) di Kota Ternate. *IJIS-Indonesian Journal on Information System*, 2(2).
- Simargolang, M. Y., & Nasution, N. (2018). Aplikasi pelayanan jasa laundry berbasis web (studi kasus: Pelangi Laundry Kisaran). *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(1), 9-14.
- Suparno, C. (2017). Antecedent niat untuk memilih jasa halal beauty center: Aplikasi theory of planned behavior dan peran religiusitas. *Media Ekonomi dan Manajemen*, 32(1).
- Walia, S., & Gill, S. K. (2014). A framework for web based student record management system using PHP. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing (IJCSMC)*, 3(8).