

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi dimana arus informasi yang menyebabkan persaingan semakin ketat, dan ketangguhan lembaga dalam menghadapi pesaing mulai berubah. Sugiarto (2019) menyatakan bahwa Peningkatan persaingan, globalisasi dan ledakan teknologi, kapabilitas inovasi dan penciptaan pengetahuan muncul sebagai faktor-faktor dominan dari keunggulan bersaing. Hal di atas menyebabkan era persaingan berubah menjadi berbasis pengetahuan, semakin berpengetahuan anda, maka semakin unggul sumber daya manusia.

Untuk menghadapi isu persaingan global, pengembangan sumber daya manusia adalah upaya penting agar memenuhi standar kualitas sumber daya manusia sebagai keunggulan bersaing. SDM harus memiliki kompetensi di bidangnya. SDM nya perlu dibekali kompetensi yang memadai salah satu strateginya adalah SDM perlu pengembangan sesuai kebutuhan pekerjaan (Labola, 2019).

Indonesia akan menerima bonus demografi dimana 70% penduduk Indonesia berada pada usia produktif (15-64 tahun) yang terjadi pada evolusi kependudukan menggunakan pola siklus seabad sekali. Bonus demografi merupakan kejadian luar biasa yang berpeluang besar untuk menjadi penentu masa depan bangsa ini, karena di saat usia produktif jumlahnya berada di titik terpuncak, seharusnya mereka bisa menjadi generasi yang hidup secara mandiri dan membawa bangsa ke arah lebih baik secara ekonomi, kesejahteraan sosial, kesehatan, pendidikan dan perlindungan terhadap HAM (Falikhah, 2017).

Hal itu berarti Indonesia masih memiliki waktu 16 tahun kedepan untuk melakukan pembenahan diri terhadap kualitas SDM generasi penerus. Yang harus disiapkan Indonesia untuk memasuki masa bonus demografi adalah dengan pembangunan SDM melalui pendidikan yang mudah diakses, biaya terjangkau dan kualitas terbaik. Pemerintah pusat mengalokasikan anggaran pendidikan senilai Rp 508,1 T dengan tujuan peningkatan produktivitas / daya saing SDM dan Perluasan akses pendidikan, peningkatan skill, entrepreneurship, ICT juga penelitian (Kemenkeu, 2020).

Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan metode *Mentorship*. *Mentorship* dapat memberikan dampak positif terhadap Mentor dan Mentee. *Mentorship* dianggap efektif dalam untuk mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia sehingga mampu bersaing dalam tuntutan persaingan global. *Mentorship* berpengaruh pada kualitas dan efektivitas kerja dari anggota organisasi lewat percakapan intensif antara Mentor dan Mentee, pengarahan diri dan peningkatan kepercayaan diri dalam kontribusi positif pada organisasi (Martoredjo, 2015).

Mentorship seperti kemitraan pembelajaran antara Mentor dan Mentee dan yang bertujuan membantu seseorang menjadi mahir dan dapat mencapai tujuan pribadi dan sasaran yang dituju organisasi. *Mentorship* dapat menjadi pendukung sistem pendidikan formal bagi sumber daya manusia dalam mengembangkan pembelajaran mandiri, membangun rasa percaya diri, meningkatkan loyalitas bagi organisasi, membangun karir, meningkatkan potensi dan produktivitas yang memberi efek positif bagi organisasi. Berdasarkan peran penting *Mentorship* dalam pengembangan sumber daya manusia yang didorong oleh kemajuan teknologi yang memudahkan akses ruang dan waktu, maka munculah *Mentorship* jarak jauh yang dilakukan secara *online* melalui media tertentu (Martoredjo, 2015).

Berdasarkan informasi yang didapatkan melalui website *Mentorship* bernama *Mentorship.org* menemukan satu studi mengemukakan bahwa potensi manusia yang hilang sebagai akibat dari kesenjangan prestasi pendidikan adalah ekuivalen ekonomi dari resesi nasional permanen. Dengan mempersiapkan kaum muda untuk kuliah dan karir, *Mentorship* dapat mengembangkan jalur bakat di tempat kerja di masa depan (Mentor, 2019).

Mentor juga dapat mempersiapkan Mentee mereka untuk karir profesional dan membantu dengan keterampilan di tempat kerja mereka dengan membantu menetapkan sasaran karier dan mengambil langkah untuk mewujudkannya, Mentor juga dapat menggunakan kontak pribadi untuk membantu kaum muda berjejaring dengan para profesional industri, menemukan magang, dan menemukan pekerjaan yang memungkinkan, mengenalkan Mentee ke sumber daya dan organisasi yang mungkin tidak mereka kenal, meningkatkan keterampilan mencari pekerjaan, mewawancarai pekerjaan, dan mempertahankan pekerjaan (Mentor, 2019).

Dalam hal pendidikan efek *Mentorship* memberikan dampak bagi siswa yang bertemu secara teratur dengan Mentor, mereka 52% lebih kecil kemungkinannya untuk bolos dari sekolahnya dan 37% lebih kecil kemungkinannya untuk bolos dari Kelas. Pemuda yang menghadapi kesenjangan kesempatan tetapi memiliki seorang Mentor adalah 55% lebih mungkin untuk terdaftar di perguruan tinggi daripada mereka yang tidak memiliki Mentor. Selain kehadiran di sekolah yang lebih baik dan kesempatan yang lebih baik untuk melanjutkan ke pendidikan tinggi, kaum muda yang dibimbing mempertahankan sikap yang lebih baik terhadap sekolah. Remaja yang bertemu secara teratur dengan Mentor mereka, 46% lebih kecil kemungkinannya untuk mulai menggunakan obat-obatan terlarang dan 27% lebih kecil kemungkinannya untuk mulai minum. Pemuda yang mendapatkan peluang karena *Mentorship*, 81% lebih

mungkin untuk berpartisipasi secara teratur dalam kegiatan olahraga atau ekstrakurikuler daripada mereka yang tidak. Sebuah studi menunjukkan bahwa manfaat terkuat dari pendampingan, dan paling konsisten di seluruh kelompok risiko, adalah pengurangan gejala depresi - terutama yang perlu diperhatikan mengingat hampir satu dari empat remaja melaporkan tingkat gejala ini yang mengkhawatirkan pada awal. *Mentorship* meningkatkan sikap dan hubungan sosial yang positif. Remaja yang dibimbing cenderung lebih mempercayai orang tua mereka dan berkomunikasi dengan mereka (Mentor, 2019).

Temuan lain dari hasil kuesioner bahwa ketika *Mentorship* terdapat beberapa keterbatasan waktu, biaya dan media perantara, sebanyak 73 orang atau 75,20% setuju dengan hal tersebut. Didapatkan juga hasil bahwa 79 responden setuju mengenai pernyataan perlu diciptakannya rancangan prototipe aplikasi *Mentorship* untuk Mentor dan Mentee (Amalia, 2020).

Peneliti juga mengambil data dari *website Mentorship* microMentor.org yang merupakan organisasi yang melakukan *Mentorship* untuk para pengusaha mikro. Berikut data yang ditemukan, 20 jam *Mentorship* diterima rata-rata per pengusaha. 83% Tingkat kelangsungan hidup untuk pengusaha tahap awal yang dibimbing. Pengusaha yang dibimbing menciptakan dua kali lebih banyak pekerjaan baru dari pengusaha solo. 66% pengusaha tidak memiliki akses ke sumber daya pengembangan bisnis lain di luar MicroMentor (MicroMentor, 2021).

Maka dari itu penulis mengusulkan sebuah solusi untuk permasalahan di atas dengan Perancangan Prototipe aplikasi *Mentorship Online* Berbasis *Mobile*, tujuannya supaya prototipe ini bisa digunakan untuk pengembangan prototipe aplikasi dalam penelitian selanjutnya. Gambaran prototipe aplikasi *Mentorship Online* ke depannya merupakan suatu sistem pembelajaran yang fleksibel dapat digunakan sebagai media yang

menjembatani antara Mentor yang mempunyai profesi dalam bidang apapun dan para Mentee (atau partisipan yang menemukan Mentor di *platform*). Di dalam prototipe aplikasi ini Mentee dapat bertatap muka secara *online*, melakukan janji temu secara langsung maupun dibimbing oleh Mentor yang memiliki keahlian, impian atau pekerjaan yang menjadi tujuan hidup para Mentee. Hal ini sebagai suatu keunggulan pula karena setiap orang bisa menemukan arahan bagi tujuan hidup mereka.

Dalam proses identifikasi kebutuhan *user* Mentee dan Mentor, penulis mencoba membuat desain fitur daftar sebagai Mentee, Pilih Mentor, Lihat Materi, Daftar Profesi, Kelas *Online* dan Katalog Produk. Dari hasil tersebut penulis, penulis membuat prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile* yang selanjutnya dapat dikembangkan menjadi prototipe aplikasi sesungguhnya yang akan didistribusikan kepada masyarakat. Oleh karena itu penelitian akan diajukan dengan judul Perancangan Prototipe aplikasi *Mentorship Online* Berbasis *Mobile*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disusun tiga rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan prototipe *Mentorship Online* yang didasarkan kepada kebutuhan *user* Mentor dan Mentee?
2. Bagaimana merancang prototipe yang sesuai dengan kebutuhan Mentor dan Mentee?
3. Apakah perancangan prototipe *Mentorship Online* berbasis *mobile* dapat diterima oleh *user* Mentee dan Mentor serta mampu menjawab permasalahan Mentee dan Mentor ketika terikat dalam sebuah interaksi *Mentorship*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan

Penyusunan penelitian ini memiliki tujuan untuk :

1. Memahami cara menganalisa hingga mengetahui kebutuhan prototipe aplikasi *Mentorship Online* untuk *user* Mentee dan Mentor berbasis *mobile*.
2. Memahami perancangan prototipe yang sesuai kebutuhan Mentor dan Mentee.
3. Mengetahui apakah perancangan prototipe *Mentorship Online* bisa diterima Mentee dan serta mampu menjawab permasalahan Mentee dan Mentor Ketika terikat dalam sebuah interaksi *Mentorship*.

1.3.2 Manfaat

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk :

1. Kebutuhan rancangan *Mentorship Online* bisa diketahui.
2. Rancangan prototipe *Mentorship Online* bisa dimanfaatkan oleh Mentor dan Mentee.
3. Hasil evaluasi bisa digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

1.4 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka penulis menetapkan batasan masalah penelitian, yang terdiri dari :

1. Membuat desain perancangan prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile* di sisi Mentor dan Mentee untuk kalangan usia produktif.
2. Menentukan desain fitur berdasarkan analisa kebutuhan *user*, yakni Pilih Mentor, Lihat Materi, Daftar Profesi, Kelas *Online* dan Katalog Produk, Sistematika Penulisan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulis tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama sebuah gambaran umum dari Tugas Akhir. Pada bab ini berisi latar belakang penelitian, rumus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batas masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua menjelaskan tentang teori-teori yang mendukung Tugas Akhir ini di antaranya mendukungnya dalam rancangan *Mentorship Online* berbasis *mobile*, serta hal teori yang diperlukan dalam penulisan tugas akhir ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ketiga akan membahas proses tahapan penelitian yang akan dilakukan mulai dari bagaimana metode penyelesaian masalah yang ada, penelitian yang dilakukan, rancangan analisis dan pengumpulan data, serta lingkungan pengembangan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PROTOTIPE

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai proses merancang dan membangun prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile*. Perancangan prototipe aplikasi ini dimulai dengan menggunakan metode *unified modeling language* (UML) diagram meliputi *use case diagram*, *domain modeling*, *sequence diagram*, setelah merancang menggunakan UML, kemudian dibuatlah perancangan struktur menu dan perancangan *mockup* prototipe aplikasi *Mentorship Online*.

BAB V HASIL EVALUASI PERANCANGAN PROTOTIPE

Pada bab ini membahas mengenai prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile* yang sudah dibangun. Prototipe aplikasi ini dibuat berdasarkan analisa yang dilakukan pada tahap sebelumnya. Bab ini menjelaskan mengenai tampilan prototipe prototipe aplikasi *Mentorship Online* berbasis *mobile* beserta penjelasan dari setiap menu yang ada serta evaluasi pada *user* prototipe aplikasi tersebut.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab keenam hasil terakhir Tugas Akhir tersampainya dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.



STT - NF