

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Persaingan dunia kerja akan terus meningkat seiring dengan perkembangan teknologi saat ini, belum lagi jumlah lapangan kerja yang semakin lama semakin berkurang. Ini disebabkan oleh meningkatnya kebutuhan pasar terhadap keterampilan kerja yang relevan terhadap perkembangan teknologi. Perlu adanya kesadaran dalam melihat peluang karir yang ada pada saat ini ataupun nanti. Salah satu cara agar dapat bersaing di dunia kerja adalah dengan mengikuti pelatihan atau kursus. Kursus merupakan salah satu pendidikan nonformal yang dapat membantu dalam meningkatkan keahlian dengan melihat peluang karir sesuai dengan minat dan bakat.

Pusat pelatihan dan program pengembangan tenaga kerja sudah ada di seluruh dunia dan sudah tersertifikasi. Namun, model *train-the-trainer* tradisional bergantung pada pertemuan tatap muka yang mahal, dibatasi oleh jumlah instruktur, kapasitas, biaya, dan kemampuan peserta untuk menghadiri acara tersebut. Terdapatnya pertumbuhan modernitas dalam pendidikan, pendekatan tradisional terhadap sistem pelatihan tersebut telah terlihat kehilangan efektivitasnya. Untuk dapat meningkatkan mutu keahlian seseorang pada saat ini, diperlukan upaya untuk membuat sistem yang dapat mendukung proses pembelajaran yang modern.

Selain hilangnya keefektivitasan pada peserta, terdapat juga hambatan pada seseorang yang sudah memiliki keahlian khusus. Mereka ingin memanfaatkan keahlian tersebut dengan tujuan untuk menjual dan berbagi kepada masyarakat, namun memiliki kendala ketika ingin menyalurkan keahlian tersebut. Permasalahan yang dihadapi seperti keterbatasan waktu, tempat dan biaya jika mengadakan kursus secara offline. Kursus seperti ini juga tidak menjangkau peserta secara luas terutama pada skala nasional.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yefta Christian & Kelvin, 2022) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Kursus Online Berbasis Web dengan Sistem Rekomendasi Metode Content-Based Filtering” menghasilkan suatu aplikasi kursus online dengan tujuan membantu pelajar di kota Batam maupun pengguna aplikasi dalam melakukan pencarian kursus secara online dengan sistem rekomendasi *unsupervised learning* menggunakan metode *content-based filtering*.

Pada penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh (Afif Wijang Wahid Ramadhan et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Aplikasi Belajar Online Berbasis Web Menggunakan Waterfall” membuat aplikasi untuk siswa dan guru dalam membantu proses belajar mengajar secara online pada masa pandemi. Penelitian ini menggunakan metode waterfall dalam pengembangan sistemnya yang memiliki fitur sederhana tetapi cukup untuk menunjang proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Dicky Dewantoro et al., 2020) menyimpulkan bahwa penggunaan metode kanban dalam proses perancangan sistem memudahkan pengembang dalam menambahkan atau mengurangi fitur tanpa harus mengubah rancangan sistem secara menyeluruh. Selain itu, penelitian ini juga menyimpulkan bahwa metode agile kanban diimplementasikan agar proses perancangan suatu sistem dapat terorganisir lebih baik melalui visualisasi alur kerja yang disebut *kanban board*. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *e-commerce* yang dapat dimanfaatkan oleh para petani dan konsumen dalam melakukan proses transaksi jual beli hasil pertanian tanpa adanya perantara.

Sesuai paparan diatas termasuk peneliti terdahulu, penulis membuat suatu sistem marketplace yang dapat dimanfaatkan untuk peserta maupun instruktur dalam melakukan transaksi jual beli kursus secara online melalui sebuah website. Diharapkan peserta dapat mempelajari keahlian yang sesuai dengan minatnya untuk dapat bersaing didunia kerja serta memudahkan instruktur dalam menyalurkan keahlian tanpa terbatasnya waktu dan tempat.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan adanya latar belakang masalah tersebut, penulis mengidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Sulitnya menghadapi persaingan dunia kerja yang semakin lama semakin ketat bagi lulusan baru maupun yang sudah memiliki pengalaman.
2. Terbatasnya waktu, tempat dan biaya ketika peserta ingin mengikuti kursus secara *offline* untuk meningkatkan keahliannya.
3. Terbatasnya waktu, tempat dan biaya jika instruktur membuka kursus secara *offline*. Hal ini juga tidak menjangkau peserta secara luas terutama pada skala nasional.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu membangun sistem informasi *marketplace* berbasis website yang dapat memudahkan para peserta dalam mencari kursus secara online serta memudahkan para instruktur dalam menyalurkan keahlian yang mereka miliki terutama dalam menjangkau peserta secara luas tanpa terkendala oleh waktu dan tempat. Dengan adanya sistem ini dapat membantu bagi lulusan baru maupun yang sudah berpengalaman dalam menghadapi persaingan di dunia kerja.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang luas, penulis menentukan batasan masalah sebagai berikut:

1. *Mrketplace* kursus *online* hanya berbasiskan website dengan menggunakan *MERN stack*,
2. Terdapat dua pengguna yaitu peserta dan instruktur.
3. Sistem dibuat untuk sekala nasional.
4. Sistem pembayaran menggunakan *metamask* dan *paypal*.

1.5 Kontribusi

Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu dalam mengurangi tingkat pengangguran di Indonesia yang disebabkan oleh sulitnya bersaing pada

dunia kerja, baik persaingan dalam negeri maupun luar negeri lantaran tidak memiliki keahlian yang memadai.

