# BAB IPENDAHULUAN

#  Latar Belakang

Pelatihan Bisnis LetsPlay Indonesia (Letsplay.id) merupakan sebuah platform pendidikan mengenai bisnis yang menawarkan sebuah alternatif untuk belajar dengan metode *Game Based Learning.* Letsplay.id juga sebagai fasilitator *game* yang merupakan praktisi bisnis dan juga trainer yang berpengalaman dalam mengedukasi pebisnis.

Pada saat ini, *website* *E-Commerce* banyak sekali digunakan oleh penjual atau pembeli sebagai sarana jual beli melalui media internet. Data Bank Indonesia menyebut transaksi *E-Commerce* pada Agustus 2020 naik hingga mencapai 140 juta dibandingkan tahun lalu yang mencapai 80 juta transaksi maupun Agustus 2018 yaitu 40 juta transaksi (Antara & Setiawan, 2020). Menurut (Handayani, 2018) *E-Commerce* adalah suatu perangkat teknologi dinamis, yang meliputi aplikasi dan pross bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan suatu komunitas melalui transaksi elektronik, yang menyelenggarakan pertukaran barang atau produk. Berbagai barang produk dapat dijumpai dalam *E-Commerce*, seperti produk fashion, makanan, elektronik, properti dan masih banyak lagi. Kebanyakan produk di *E-Commerce* adalah produk komersil dan tidak ada produk *E-Commerce* yang fokus pada produk edukasi atau *game* media pembelajaran khususnya bagi guru.

Penggunaan game sebagai sarana pembelajaran atau pendidikan telah berkembang pesat. *Game* edukasi yaitu sebuah permainan yang memiliki unsur pendidikan didalamnya dan dibuat dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar kepada para pemain-pemainnya. Sedangkan menurut (Rahman & Tresnawati, 2016), *game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran atau edukasi merupakan cara yang tepat, karena *game* memiliki visual atau mekanisme yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Ada banyak macam *game* edukasi, seperti yang berbasis *website* atau *game* fisik seperti *card game* dan juga *board game.*

Untuk dapat melihat kondisi sebenarnya mengenai media pembelajaran berbasis game, penulis telah melakukan *survey* terhadap guru dan tenaga pengajar pembuat atau praktisi media pembelajaran berbasis *game* yang berisi mengenai tanggapan guru atau tenaga pengajar tentang media pembelajaran berbasis *game* khususnya *card game* dan *board game*. Dari survey tersebut terdapat 93.8% dari 32 responden menyatakan setuju bahwa media pembelajaran berbasis *game* khususnya *card game* dan *board game* dapat membantu siswa agar lebih cepat dalam memahami materi serta membuat siswa semakin aktif belajar dan terdapat 96.9% dari 32 responden menyatakan setuju bahwa media pembelajaran berbasis *game* khususnya *card game* dan *board game* dapat membantu guru atau tenaga pengajar dalam mengoptimalkan proses mengajar agar lebih inovatif dan menarik.

Menurut Arif Bawono Surya selaku *founder* Pelatihan Bisnis LetsPlay Indonesia (Letsplay.id) dan praktisi media pembelajaran berbasis *game* mengatakan bahwa banyak guru atau tenaga pengajar di Indonesia telah membuat media pembelajarannya sendiri, salah satunya yaitu membuat media pembelajaran berbasis *game* khususnya jenis *card game* dan *board game*, dimana media pembelajaran tersebut hanya digunakan di tempat guru pembuat *game* mengajar dan tidak di publikasikan. Pada tahun ajaran 2021-2022 ini akan diselenggarakan program sosialisasi dan implementasi pendekatan pembelajaran berbasis *game* yang diselenggarakan oleh Yayasan Ludere Nusantara Gemilang (Ludenara) dan didukung langsung oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Program tersebut nantinya akan berorientiasi pada peningkatan kapabilitas guru, optimasi proses pembelajaran, dan peningkatan motivasi belajar yang nantinya juga akan menghasilkan sebuah karya salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis *game*. Pada program tersebut nantinya akan ada 80 sekolah tingkat menengah pertama di 8 daerah di Indonesia yang mana akan menghasilkan karya-karya berupa media pembelajaran berbasis *game* khususnya *card game* dan *board game*. Namun karya-karya dari guru tersebut nantinya hanya digunakan ditempat guru pembuat *game* mengajar dan tidak ada tempat untuk menampung karya guru tersebut atau tidak ada tempat untuk mempublikasikan karya yang telah dibuat. Berdasarkan survey yang telah dilakukan terdapat 87.5% dari 32 responden menyatakan setuju bahwa tidak ada *website* yang menampung media pembelajaran berbasis *game* bagi guru khususnya untuk jenis card *game* dan board *game*, kemudian terdapat 96.9% dari 32 responden menyatakan setuju bahwa perlu adanya *website* yang menampung media pembelajaran berbasis *game* bagi guru khususnya untuk jenis card *game* dan board *game*.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka dari itu dibuatlah sebuah “*Website E-Commerce* Untuk Pemasaran Media Pembelajaran Bagi Guru”. *Website* tersebut akan menampung hasil karya berupa media pembelajaran berbasis *game* buatan para guru khususnya karya *card game* dan *board game*. Pengguna *website* tersebut dapat mengunduh karya media pembelajaran berbasis *game* buatan gurusecara gratis dan juga dapat berlangganan untuk mendapatkan akses unduh media pembelajaran berbasis *game* dengan label *premium*. Sehingga untuk para guru kontributor akan mendapatkan *royalty* ketika *game* *premium* yang diunggah dipilih oleh *subscriber*. Jadi, karya media pembelajaran berbasis *game* buatan guru yang sebelumnya hanya digunakan ditempat guru tersebut mengajar, kini dapat digunakan oleh guru atau tenaga pengajar lain.

#  Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang diatas dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana membuat rancang bangun *website* *E-Commerce* untuk pemasaran media pembelajaran berbasis *game* bagi guru.

#  Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah yang tertera diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah.

Membuat rancang bangun *website* *E-Commerce* untuk pemasaran media pembelajaran berbasis *game* bagi guru yang dapat membantu para guru atau tenaga pengajar untuk mengunduh atau memberi referensi mengenai media pembelajaran berbasis *game* khususnya jenis *card game* dan *bard game*. Kemudian membuat para guru pembuat media pembelajaran berbasis *game* ini memiliki suatu *website* khusus yang mempublikasi karya *game* yang telah dibuat yang nantinya dapat digunakan oleh orang lain. Dan memberi kesempatan bagi para guru pembuat media pembelajaran berbasis *game* untuk dapat mengkomersilkan karya *game* yang telah dibuat.

#  Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan dan pelebaran pokok masalah serta membuat penelitian lebih terarah maka batasan masalah yang dibuat penulis adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini berbasis *website*.
2. Tujuan Market *Website* ini adalah sekolah, tenaga pengajar dan guru. Dimana terdapat beberapa *user* diantaranya yaitu, member, kontributor, kurator dan *superadmin*.
3. *Website* ini hanya menampung media pembelajaran diantaranya yaitu jenis *card game* dan *board game*.
4. Produk pada *website* ini berupa *soft file* (PDF).
5. Sistem *website* menggunakan kerangka kerja atau *framework* PHP Codeigniter.
6. Fitur-fitur yang terdapat pada *website* antara lain yaitu:
	1. Terdapat *game* *Premium* dan *Free to Download*
	2. Sistem *Subscription*, dimana member harus belangganan untuk mendapatkan akses *download* *game* premium.
	3. Verifikasi pembayaran otomatis melalui *payment gateway.*
	4. Terdapat media informasi berupa blog.

#  Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan *website* ini yaitu :

1. Bagi guru, tenaga pengajar maupun sekolah.
	1. Membantu para guru atau tenaga pengajar untuk mengunduh atau memiliki referensi mengenai media pembelajaran berbasis *game* khususnya jenis *card game* dan *board game*.
2. Bagi para guru pembuat media pembelajaran berbasis *game*.
	1. Membuat para guru pembuat media pembelajaran berbasis *game* memiliki suatu *website* khusus yang mempublikasi karya *game* yang telah dibuat yang nantinya dapat digunakan oleh orang lain.
	2. Memberi kesempatan bagi para guru pembuat media pembelajaran berbasis *game* untuk dapat mengkomersilkan karya *game* yang telah dibuat.
3. Bagi pengguna secara umum atau bukan guru.
	1. Dapat memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis game.
	2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian yang akan datang untuk dikembangkan menjadi lebih baik lagi
4. Bagi penulis.
	1. Membantu untuk mengembangkan *skill* mengenai pemrogramman dan pembuatan sistem.

#  Metodologi Penelitian

## Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan *Founder* Pelatihan Bisnis LetsPlay Indonesia (Letsplay.id), Arif Bawono Suryadan dilakukan secara daring dan luring.

Masa penelitian telah dilakukan selama 3 bulan (Januari 2021 – Maret 2021). Penelitian dimulai dengan melakukan analisis terhadap penelitian terdahulu, menyebar kusesioner dan wawancara dengan *Founder* Pelatihan Bisnis LetsPlay Indonesia (Letsplay.id), Arif Bawono Surya.

## Bahan Dan Alat Penelitian

Berikut merupakan bahan dan alat penelitian.

* + - 1. Bahan

Bahan yang digunakan untuk penelitian ini berupa hasil studi literatur, hasil kuesioner dan hasil wawancara dengan *Founder* Pelatihan Bisnis LetsPlay Indonesia (Letsplay.id), Arif Bawono Surya.

* + - 1. Alat Penelitian

Berikut merupakan alat yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya yaitu :

* + - * 1. *Hardware*

Sistem Operasi : Windows 10 Pro 64-bit

Prosesor : AMD A8-6410 APU

Kartu Grafis : AMD Radeon R5 Graphics (4 CPUs), ~2.0 GHz

Memori : 6 GB RAM

* 1. *Software*

*Teks Editor* : Visual Studio Code

Bahasa Pemrograman : PHP

Framework : Codeigniter

DBMS : MySQL

Penggambaran Proses : Power Designer

*Flowchart* : Draw.io

* 1. Instrumen : Hasil wawancara dan kuesioner

## Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data dari berbagai macam sumber literatur seperti buku, jurnal-jurnal, dan media internet yang membahas tentang metode waterfall, *game* edukasi dan media pembelajaran berbasis *game*.

1. Wawancara

Proses pengumpulan yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan *Founder* Pelatihan Bisnis LetsPlay Indonesia(Letsplay.id), Arif Bawono Surya.

1. Kuesioner

Proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyebar kuesioner kepada guru-guru atau tenaga pengajar khususnya pembuat atau praktisi media pembelajaran berbasis *game*.

## Analisa Data

Untuk proses menganalisa data, penulis menggunakan Tabel Analisa Sebab Akibat untuk mengidentifikasi permasalahan dan pemecahan masalah.

## Prosedur Penelitian

Pada perancangan *website* ini, penulis menggunakan metode *waterfall* seperti yang tercantum pada gambar dibawah ini.

Gambar 1.1 Diagram *Waterfall*

1. Analisis dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi yang telah diperoleh penulis dari hasil studi literatur, wawancara dan kuesioner.

1. Desain Sistem

Pada tahap ini yaitu menyiapkan desain sistem yang telah didapatkan dari kebutuhan pada tahap sebelumnya dengan menggunakan DFD, ERD dan *flowchart*.

1. Implementasi

Pada tahap ini mengembangkan sebuah sistem informasi yang telah di desain menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Framework CodeIgninter

1. Pengujian

Seluruh program dalam *website* yang dibuat akan di uji oleh perancang *website*, praktisi dan pembuat *card game* dan *board game.*

1. Maintenance

Sistem yang telah jadi kemudian dijalankan serta dilakukan maintenance termasuk memperbaiki bug yang tidak ditemukan pada tahap pengujian.

#  Sistematika Penulisan

Berikut sistematika dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelasan tentang teori-teori yang digunakan sebagai dasar perancangan dan pembuatan *website* ini. Teori-teori ini diambil dari literatur yang tentunya sesuai dengan permasalahan.

BAB III Analisa Dan Perancangan

Menjelaskan tentang analisa, perancangan, dan gambaran teknis dalam pembuatan *website* ini.

BAB IV Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang alur jalannya program dan segmen program dalam pembuatan *website*.

BAB V Penutup

Bab ini mengemukakan kesimpulan yang diambil berdasarkan *website* yang telah dibuat sesuai rancangan dan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi agar menjadi lebih baik lagi.