

**BIMBINGIN: TRANSFORMASI DIGITAL UNTUK MENDUKUNG
KESEJAHTERAAN GURU DAN KEMAJUAN PENDIDIKAN**



DISUSUN OLEH:

LONG JOURNEY

KETUA:

MUHAMMAD RIFQI SETIAWAN - 103012330258

rifqis232@gmail.com

ANGGOTA:

WILDAN SYUKRI NIAM - 1302220005

RAHMAH AISYAH - 103022300014

UNIVERSITAS TELKOM

KOTA BANDUNG

2024

ABSTRAK

Guru merupakan penggerak utama dalam proses pembelajaran. Peran guru tidak hanya untuk menyampaikan materi pelajaran saja tetapi juga mendidik dan menanamkan nilai-nilai keluhuran yang baik kepada setiap siswa. Namun, tingkat kesejahteraan guru di Indonesia masih sangat rendah. Sebuah survei yang dilakukan oleh IDEAS pada Mei 2024 menunjukkan bahwa 42 persen guru di Indonesia memperoleh penghasilan kurang dari Rp. 2.000.000 per bulan, dan 13 persen diantaranya bahkan berpenghasilan di bawah Rp.500.000. Kondisi ini mendorong guru untuk mencari pekerjaan sampingan untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka. Menurut data dari Databoks pada tahun 2024 menunjukkan bahwa sebanyak 39,1 persen mengajar bimbel sebagai pekerjaan sampingannya. Di sisi lain, Kemendikbud menyebutkan 70,88 persen pelajar di Indonesia tergabung dengan LBB, hal ini menunjukkan tingginya minat siswa untuk belajar di luar jam sekolah.

BimbingIn hadir untuk menjawab permasalahan di atas dengan menyediakan platform digital yang dapat mempertemukan guru dan siswa dalam bimbingan belajar secara offline. Keunggulan utama BimbingIn terletak pada fitur *matchmaking* yang memanfaatkan teknologi *machine learning*, sehingga dapat merekomendasikan guru kepada siswa sesuai dengan preferensi yang mereka inginkan berdasarkan harga, jarak, waktu, mata pelajaran dan gaya mengajar guru. Selain itu, BimbingIn juga dilengkapi dengan fitur gamifikasi. Dengan menerapkan elemen permainan pada aplikasi dan menampilkan papan peringkat agar siswa dapat melihat hasil mereka secara langsung dapat menyebabkan peningkatan keterlibatan dan motivasi siswa. Metodologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah Double Diamond. Melalui pendekatan ini, pengembangan aplikasi dimulai dengan eksplorasi mendalam terhadap kebutuhan guru dan siswa, kemudian dilanjutkan dengan penemuan masalah utama, pencarian solusi, serta pengujian hingga menghasilkan produk yang optimal. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan guru dan mempermudah siswa untuk mencari bimbingan belajar yang sesuai.