

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di masa sekarang ini perkembangan teknologi sudah sangat cepat. Banyak aspek-aspek dalam kehidupan yang telah berubah karena perkembangan teknologi informasi masa kini, salah satunya adalah di bidang pendidikan. Bagi dunia pendidikan, perkembangan teknologi yang semakin maju juga menuntut untuk diciptakannya sesuatu yang kreatif, inovatif dan praktis guna mempermudah siswa/i dan mahasiswa/i menemukan informasi yang dibutuhkan. Terkadang sekolah dan kampus memberikan tuntutan kepada siswa/i dan mahasiswa/i untuk aktif dan produktif dalam memperluas pengetahuan dan mengembangkan diri mereka dengan mengikuti kegiatan di luar pembelajaran akademis. Hal tersebut dapat diperoleh dengan mengikuti kegiatan-kegiatan edukatif seperti seminar, *workshop*, ataupun mengikuti kompetisi lomba. Kegiatan edukatif tersebut sangat berperan penting untuk menambah wawasan, pengalaman, mengasah *skill*, dan pengembangan diri setiap individu.

Pencarian acara edukatif seperti lomba, seminar, dan *workshop* sering kali kita temukan di beberapa sosial media yang sering digunakan. Masyarakat kerap kali mendapatkan kendala dalam pencarian informasi terkait acara edukasi akademis maupun non-akademis. Kendala tersebut berkaitan dengan sulitnya menyaring banyak informasi yang disebarluaskan melalui *platform* media sosial seperti *Instagram* dan *Whatsapp* sehingga sulit mengidentifikasi kategori acara sesuai dengan kebutuhan ataupun minat dan bakat masing-masing individu. Beragamnya informasi dengan topik yang spesifik dan tidak terorganisir, membuat orang kesulitan mencari informasi acara yang dibutuhkan sesuai dengan minat dan preferensinya. Hingga saat ini, informasi terkait dengan acara edukatif yang diadakan secara luring dan daring masih terlalu luas dan tidak terorganisir sesuai bidang dan minat masing-masing individu, sehingga informasi yang diberikan tersebut targetnya kerap kali meluas dan menjadi tidak tepat sasaran.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh Rosyadi (2018) kepada Syamsul Qomar sebagai *founder* Agenda Kota menyatakan bahwa *user* kerap kali kesulitan untuk menemukan *event* yang sesuai dengan minat mereka. Sedangkan untuk *partner event*, kesulitan yang dihadapi cenderung pada penyesuaian target *market*, mengingat biaya iklan yang sangat mahal. Banyak *user* yang masih memanfaatkan media sosial untuk mencari informasi terkait *event* yang sesuai. Namun, hasilnya masih belum tersaring baik sesuai dengan minat mereka, bahkan terkadang *event* yang diminatinya sudah terlewat. Mengacu pada fenomena yang ada, ini menjadi salah satu permasalahan yang mempunyai dampak untuk berbagai pihak khususnya siswa/i, mahasiswa/i, ataupun masyarakat umum yang ingin menambah wawasan mereka melalui acara lomba, seminar dan *workshop*.

Menurut riset *platform* manajemen media sosial *HootSuite* dan agensi marketing sosial *We Are Social*, terdapat 202,6 juta pengguna internet di Indonesia pada bulan Januari 2021. Jumlah pengguna tersebut meningkat sebanyak 27 juta (+16%) dari tahun 2020 yang berjumlah 175,4 juta pengguna serta persentase penetrasi internet di Indonesia kini mencapai 73,7% pada bulan Januari 2021. *Hootsuite* dan *We Are Social* juga mencatat pada bulan Januari 2021 pengguna *smartphone* di Indonesia dengan rentang umur 16 sampai dengan 64 tahun sudah mencapai pada persentase 98.2%. Dalam riset yang dilakukan oleh sebuah Perusahaan *platform* analisis aplikasi *mobile*, *SensorTower* mencatat total unduhan aplikasi *mobile* di *App Store* dan *Google Play Store* secara global mencapai 143 miliar pada tahun 2020. Sementara itu, total unduhan aplikasi *mobile* di *App Store* dan *Google Play Store* oleh pengguna di Indonesia tercatat sebanyak 7,1 miliar sepanjang tahun 2020. Jumlah itu menempatkan Indonesia pada posisi ketiga tertinggi di Asia, dengan posisi di atasnya yaitu Tiongkok dengan 8,2 miliar dan India dengan 27,1 miliar.

Terdapat beberapa media *online* yang aktif dalam hal mempublikasi informasi mengenai acara edukatif salah satunya adalah Ruang Mahasiswa. Ruang Mahasiswa adalah *startup* dalam bentuk media informasi yang berisi informasi perkuliahan, tips, motivasi, beasiswa dan lain – lain yang bermanfaat dan positif bagi mahasiswa & calon mahasiswa yang dapat diakses secara digital. Ruang Mahasiswa juga menjadi media partner untuk publikasi informasi mengenai *event* kampus atau mahasiswa. Ruang Mahasiswa telah menjadi direktori *event* mahasiswa terlengkap di Indonesia, dan sudah berhasil mempublikasi 650+ *event* mahasiswa dari 100+ kampus berbeda sejak tahun 2019. Namun dengan banyak informasi *event* yang telah dipublikasi melalui website dan media sosial, membuat penggunaanya kesulitan dalam menemukan informasi *event* yang dibutuhkan sesuai minat dan bakat penggunaanya, karena hanya tersedia fitur filter berdasarkan tempat dan jenis. Dalam hal ini penyediaan informasi mengenai *event* pada website dan media sosial Ruang Mahasiswa masih belum terorganisir dengan baik dan kurang efektif, perlu adanya *platform* lain berupa aplikasi *mobile* pencarian informasi acara edukatif yang dapat terorganisir dengan baik dengan memiliki fitur filter berdasarkan tempat, waktu, dan bidang, serta dapat melakukan pembayaran secara *online* untuk *event* yang berbayar dan fitur folder e-sertifikat sebagai wadah untuk sertifikat yang didapat dari *event* yang diikuti.

Jika dilihat dari data yang ada, dengan tingginya angka persentase pengguna *smartphone* dan banyaknya jumlah unduhan aplikasi *mobile* di Indonesia, dapat dikatakan aplikasi pada *smartphone* merupakan *platform* yang sesuai untuk pengimplementasian dalam pemecahan masalah yang ada, karena adanya kemudahan pengguna dalam mengakses informasi di manapun dan kapanpun. Meskipun dengan sudah adanya beberapa aplikasi *mobile* yang memiliki fokus pada kemudahan pencarian informasi acara seperti Sejutacita, Ngampooz, dan Eventbrite, namun belum ada aplikasi *mobile* pencarian informasi acara yang memfokuskan pada acara edukatif seperti lomba, seminar dan *workshop* berada dalam satu layanan aplikasi *mobile*. Hal ini menjadi sebuah peluang besar untuk diciptakannya sebuah inovasi baru dan adapun hal-hal yang dapat menguntungkan bagi pihak terkait dan juga memberikan dampak sosial yang positif berupa stimulus pengembangan diri bagi penggunaanya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang, masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Pelajar SMA dan Mahasiswa kesulitan menemukan informasi acara edukatif yang sesuai dengan minat dan bakatnya.
2. Belum memiliki media informasi khusus yang mempublikasikan informasi acara edukatif yang sesuai minat dan bakat secara digital oleh Ruang Mahasiswa.
3. Belum terdapat aplikasi *mobile* pencarian informasi acara dengan fokus acara lomba, seminar dan *workshop* dalam satu layanan aplikasi *mobile* dengan segmentasi pengguna pelajar SMA dan mahasiswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi pada masalah yang ada di atas, dapat dirumuskan:

Bagaimana merancang *prototype* aplikasi *mobile* yang memudahkan pelajar SMA dan mahasiswa dalam menemukan informasi acara edukatif sesuai dengan minat dan bakatnya?

1.4 Ruang Lingkup

Untuk menghindari bahasan yang terlalu meluas maka penelitian ini difokuskan sebagai berikut :

1. Apa : Perancangan *UI/UX* aplikasi pencarian informasi acara edukatif berupa *prototype mobile app* yang dapat dioperasikan pada sistem *IOS* dan *Android*.
2. Siapa : Ditujukan untuk pelajar SMA dan Mahasiswa dengan rentang umur 16–25 tahun.
3. Di mana : Proses pengumpulan data, analisis data, dan perancangan dilakukan di Bekasi.
4. Kapan : Dalam proses pengumpulan data dan analisis data akan dilakukan mulai dari Maret 2021 hingga Mei 2021, sedangkan proses perancangan dilakukan dari bulan Juni 2021 hingga Juli 2021.

1.5 Tujuan

Tujuan dari perancangan tugas akhir ini adalah untuk merancang *prototype* aplikasi *mobile* yang memudahkan pelajar SMA dan mahasiswa dalam menemukan informasi acara edukatif sesuai dengan minat dan bakatnya.

1.6 Metode Pengumpulan Data

A. Sumber Data Primer

1. Observasi

Menurut Soewardikoen (2019:49) dalam bidang penelitian visual, observasi berarti mengamati dan mencatat imaji atau gambar. Gambar dilihat secara teliti, yang kemudian memberikan sensasi kepada otak untuk diolah menjadi persepsi dan kemudian dirangkai menjadi informasi. Hal ini karena gambar menyediakan unsur-unsur visual yang saling berkaitan menjadi pesan yang dapat dibaca.

Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan ialah dengan melakukan pengamatan visual terhadap aplikasi *mobile* sejenis untuk dijadikan acuan dalam perancangan desainnya.

2. Wawancara

Menurut Soewardikoen (2019:53) Wawancara adalah percakapan yang bertujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber, atau untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti, atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau.

Pada penelitian ini dilakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan pembahasan terkait perancangan *prototype* aplikasi *mobile* pencarian informasi acara edukatif. Dalam hal ini pihak yang terkait ialah Ruang Mahasiswa. Hasil wawancara tersebut selanjutnya akan dianalisis untuk membuat kesimpulan.

3. Kuesioner

Menurut Soewardikoen (2019:59) Kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat, karena sekaligus banyak orang dapat diminta mengisi pilihan jawaban tertulis yang disediakan.

Pada penelitian ini melakukan kegiatan dengan membuat beberapa pertanyaan seputar pencarian informasi acara edukatif melalui media *google forms*, yang kemudian disebar melalui akun media sosial seperti *Line* dan *Whatsapp* kepada khalayak sasaran dari objek penelitian agar mendapatkan data mengenai penelitian tersebut.

B. Sumber Data Sekunder

Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2012:291) Teknik kepustakaan atau biasa disebut studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Studi kepustakaan sangatlah penting dalam pelaksanaan penelitian, hal tersebut dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah.

Pada penelitian ini dilakukan pencarian dan pengolahan data yang diperlukan untuk kebutuhan pembuatan laporan dari berbagai informasi valid yang bersumber dari buku dan media elektronik seperti internet maupun *e-book*. Studi pustaka dilakukan dengan menggunakan artikel dan jurnal yang berkaitan dengan perancangan desain *user interface* dan desain *user experience* aplikasi *mobile* pencarian informasi acara edukatif.

1.7 Metode Analisis Data

Analisis Visual

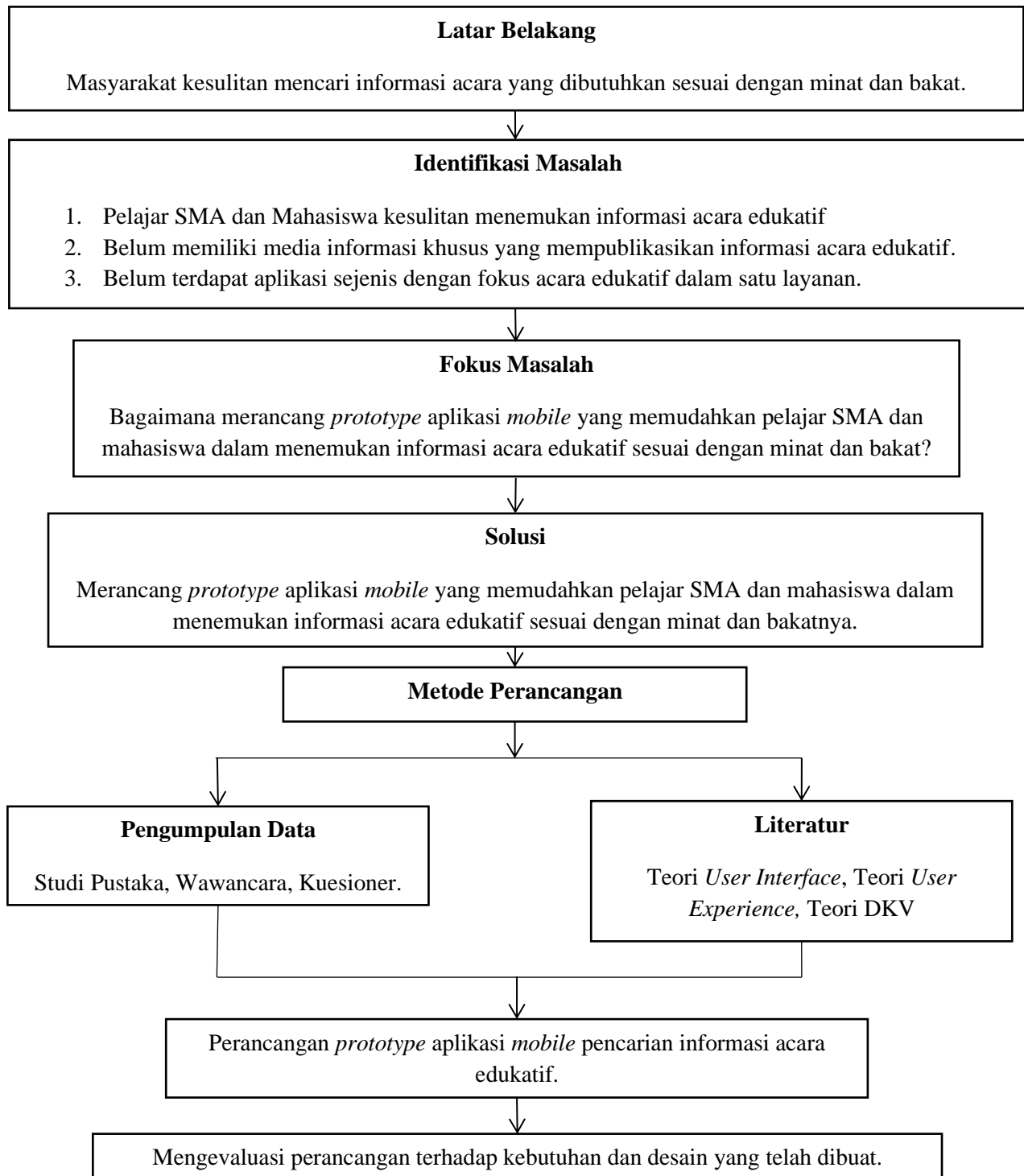
Menurut Soewardikoen (2019:81) Analisis visual adalah tahapan menguraikan dan menginterpretasi gambar. Interpretasi terhadap karya visual sebaiknya dilakukan melalui tahapan demi tahapan yang masuk akal, sehingga hasilnya pun masuk akal.

Menurut Edmund Feldman (dalam Soewardikoen, 2019:89) menganalisis karya visual dapat dibagi dalam 4 tahapan mendasar, yaitu:

- A. Deskripsi (*description*). Tahapan deskripsi adalah mengidentifikasi suatu karya secara objektif tanpa disertai dengan opini atau interpretasi.
- B. Analisis (*analysis*). Tahap analisis memuat mengenai pandangan, komentar, dan argumentasi terhadap karya atau hasil pengumpulan data.
- C. Interpretasi (*interpretation*). Tahap ini merupakan tahapan yang paling imajinatif dan kreatif. Pada tahap ini memuat maksud dari suatu karya tersebut dengan didasari tahapan deskripsi dan analisis.
- D. Penilaian (*judgement*). Penilaian berarti pendapat atau penetapan nilai-nilai tentang apa yang telah terlihat dan apa yang telah dideskripsikan, dianalisis, serta diinterpretasikan. Penilaian merupakan sintesa dari analisis antarkasus yang terjadi dalam karya seni yang dianalisis.

Pada penelitian ini analisis visual yang dilakukan ialah dengan menganalisis visual dari aplikasi *mobile* sejenis guna menjadi acuan dalam perancangan *prototype* aplikasi *mobile* yang akan dibuat.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Penelitian

Sumber : Dokumen Pribadi

1.9 Pembabakan

A. Bab I Pendahuluan

Bab ini mengenai latar belakang masalah yang menjelaskan gambaran secara umum terkait masalah yang berasal dari fenomena, serta dilengkapi dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, metode dalam pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

B. Bab II Landasan Teori

Pada bagian ini berisi teori-teori tentang desain *user interface*, *user experience*, dsb. Digunakan sebagai acuan dalam membuat perancangan media informasi mengenai perancangan *user interface* aplikasi *mobile* pencarian informasi acara edukatif.

C. Bab III Data dan Analisis

Bab ini berisi pengumpulan data yang berasal dari studi pustaka, wawancara, kuesioner, dan metode desain pencapaian tujuan yang menjelaskan secara rinci mengenai metode yang digunakan dalam pembuatan solusi yaitu berdasarkan uraian analisis permasalahan.

D. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini akan memaparkan konsep dari perancangan yang akan dibuat. Pada bagian ini juga akan menguraikan hasil perancangan secara detail mulai dari awal perancangan hingga *usability testing*.

E. Bab V Penutup

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil pengujian dan analisis. Kemudian diberikan penjelasan saran terhadap sistem informasi yang telah dibuat dengan tujuan dapat dikembangkan lebih baik lagi.