

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perguruan tinggi sangat berperan penting bagi para peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan yang lebih baik dalam bidang teknologi, informasi, ataupun seni. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 12 tahun 2012 menyatakan bahwa perguruan tinggi merupakan suatu lembaga ilmiah yang memiliki tugas untuk menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran setelah menempuh pendidikan tingkat menengah. Dalam perguruan tinggi seorang peserta didik disebut dengan sebutan mahasiswa sedangkan tenaga pendidiknya disebut dengan sebutan dosen. Perguruan tinggi sendiri dibagi menjadi dua jenis yaitu Perguruan Tinggi Negeri (PTN) dan Perguruan Tinggi Swasta (PTS).

Salah satu perguruan swasta terbaik yang terdapat di Indonesia adalah Telkom *University*. Telkom *University* terletak di Jalan Telekomunikasi No.1, Terusan Buahbatu, Bojongsoang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Perguruan tinggi swasta yang berdiri pada 14 Agustus 2013 ini merupakan gabungan dari empat institusi yang berada dalam naungan badan penyelenggaraan Yayasan Pendidikan Telkom (YPT). Empat institusi tersebut adalah Institusi Teknologi Telkom (IT Telkom), Institusi Manajemen Telkom (IM Telkom), Politeknik Telkom, Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia Telkom (STISI). Saat ini Telkom *University* memiliki 7 fakultas yaitu Fakultas Teknik Elektro, Fakultas Rekayasa Industri, Fakultas Informatika, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Fakultas Industri Kreatif, dan Fakultas Ilmu Terapan.

Fakultas Industri Kreatif (FIK) merupakan salah satu fakultas dalam Telkom *University* yang berfokus pada bidang seni dan desain. Saat ini FIK memiliki 160 dosen yang terbagi dalam 6 prodi unggulan yaitu Desain

Komunikasi Visual, Desain Produk, Desain Interior, Kriya Tekstil, Seni Rupa, dan S2 Desain. Kini FIK memiliki 4 Kelompok Keahlian yang terbagi menjadi *acties*, *medcraft*, *inlive*, dan *deconstra*. Dalam menjalankan proses kegiatannya, Prodi dan Kelompok Keahlian menjadi unit penggerak yang saling berkomunikasi setiap saat.

Pada dasarnya Prodi atau Program Studi merupakan suatu kesatuan dalam menjalankan kegiatan terkait pendidikan seperti menentukan metode pembelajaran hingga kurikulum. Sedangkan Kelompok Keahlian (KK) merupakan kelompok fungsional para dosen di Telkom *University* yang dibuat dengan tujuan untuk melakukan penelitian, disiplin ilmu, dan keahlian yang masuk kedalam unit tunggal di fakultas tersebut. Prodi dan KK ada untuk mendukung kewajiban Tri Dharma seorang dosen yaitu Pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengembangan, dan pengabdian kepada masyarakat. Walaupun memiliki kegiatan dan tujuan yang berbeda, Prodi dan KK merupakan unit-unit yang memiliki wewenang untuk memberikan penugasan kepada para dosen yang ada di Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*.

Demi kelancaran kegiatan yang dilakukan di dalam fakultas, setiap dosen wajib mendukung setiap penugasan yang telah diberikan. Pada tingkat lapangan, penugasan dosen diberikan oleh Prodi ataupun KK. Idealnya, penugasan tersebut disesuaikan dengan kompetensi dan kebutuhan yang ada, namun pada kenyataannya kurangnya koordinasi antar unit dan kurangnya pemerataan kompetensi menyebabkan penugasan yang diterima oleh para dosen menjadi tidak merata. Bila hal tersebut terus berjalan dapat menyebabkan *overload* pekerjaan dan ketidak merataan pembagian tugas kepada para dosen. Belum adanya platform yang dapat memetakan juga menjadi salah satu penyebab dari permasalahan tersebut sehingga koordinasi yang dilakukan oleh Prodi dan Kelompok Keahlian dalam memberikan penugasan menjadi kurang tepat.

Dikutip dari Riadi (2020), pengukuran kinerja merupakan suatu tindakan proses penilaian dalam kemajuan pekerjaan yang dilakukan oleh suatu

perusahaan atau lembaga terhadap tujuan pencapaian yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan dari diadakannya pengukuran kinerja adalah untuk memotivasi para staf hingga dosen agar bisa mencapai target organisasi dan menghasilkan suatu tindakan yang diinginkan oleh organisasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipetakan di atas, dibutuhkan sebuah sistem yang memudahkan dalam mengatur dan memantau kinerja dosen di Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*. Sistem tersebut dapat digunakan oleh fakultas untuk mencegah terjadinya *overload* pekerjaan hingga mengukur dan mendata pekerjaan yang telah dilakukan oleh para dosen, sehingga dari pengukuran dan pendataan tersebut dapat diketahui kinerja dari dosen yang telah melakukan penugasannya. Berdasarkan kebutuhan tersebut, penulis berencana untuk merancang UI/UX pada suatu *website* sebagai media pendataan dan pengukuran kinerja dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*.

Website merupakan salah satu fasilitas internet yang dapat menginformasikan suatu informasi secara mudah dari satu orang ke orang lainnya. Selain menyampaikan informasi, *website* juga berguna untuk membantu pekerjaan dari mulai mengorganisir hingga mendata suatu hal. Alasan dipilihnya *website* sebagai media interaktif dikarenakan menjadi salah satu media yang mudah di akses kapan pun dan dimana pun oleh para dosen. *Website* yang diperlukan oleh dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* adalah *website* yang memiliki fitur berupa pendataan pekerjaan antar dosen hingga pengukuran beban kerja.

Sebagai media yang dapat menampung pendataan hingga pengukuran kinerja para dosen, I-FIK merupakan *website* yang cocok untuk diterapkannya fitur pengelolaan penugasan tersebut. I-FIK sendiri merupakan salah satu fasilitas *website* yang disediakan oleh Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* yang berfungsi untuk memfasilitasi dosen, mahasiswa, dan civitas akademika untuk mengetahui informasi seputar FIK. Selain sebagai sarana informasi, *website* ini juga menyediakan fitur yang dapat membantu dalam TA

online, peminjaman *online*, *digital storage*, hingga kebutuhan surat-menyurat. I-FIK dapat diakses di ifik.telkomuniversity.ac.id. Dari fitur-fitur yang sudah tersedia di *website* ini, masih terdapat beberapa fitur yang belum diterapkan guna membantu dosen sepenuhnya, salah satunya adalah fitur pengelolaan penugasan. Dengan adanya perancangan UI/UX pada fitur pengelolaan penugasan di *website* I-FIK ini dapat melengkapi kebutuhan dari para dosen dalam mengakses berbagai informasi dan kebutuhan dalam satu *website* yang terstruktur. Perancangan UI/UX fitur ini juga harus dapat memudahkan para dosen dalam mengoperasikan fitur yang tersedia.

Dalam perancangan UI/UX fitur ini, penulis menggunakan metode *design thinking* sebagai panduan penyusunan fitur. *Design Thinking* merupakan kegiatan tersirat yang terdapat pada proses desain yang berfokus pada penciptaan solusi yang diawali dengan proses empati pada manusia atau yang biasa disebut sebagai *human centered* (Razi, Mutiaz, Setiawan, 2017). Hasil dari penerapan *design thinking* tersebut akan menciptakan hasil yang tepat guna memaksimalkan fungsi *website* yang akan digunakan oleh seluruh dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*.

Sebagai media yang akan membantu para dosen dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, maka diperlukannya pemahaman yang mendalam pada tenaga pemberi penugasan dan para dosen sehingga diharapkan dapat menjadi jembatan penghubung yang baik antara kedua belah pihak dan dapat memudahkan pengukuran kinerja yang akan dilakukan oleh fakultas. Perancangan UI/UX fitur pengelolaan penugasan pada *website* I-FIK ini juga diharapkan dapat membantu para dosen untuk mengatur dan mengukur pekerjaan mereka sehingga tidak terjadi lagi *overload* pekerjaan yang dapat memunculkan demotivasi pada para dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*.

1.2. Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi sebagai berikut :

1. Ketidakmerataan pembagian tugas kepada para dosen.
2. Kurangnya koordinasi antara prodi dan Kelompok Keahlian (KK) sehingga menyebabkan *overload* pekerjaan pada para dosen.
3. Belum adanya fitur yang memetakan pembagian tugas para dosen.
4. Belum diketahuinya kinerja dari para dosen secara terperinci.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan menjadi bagaimana merancang UI/UX fitur pengelolaan penugasan yang tepat untuk dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*?

1.3. Ruang Lingkup

Sistem perancangan ini akan berfokus pada perancangan UI/UX pengukuran kinerja dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*. Khalayak sasaran akan ditunjukan kepada orang dewasa dengan rentang usia 30 – 66 Tahun, dan akan difokuskan kepada dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University*. Jangka waktu pengerjaan UI/UX fitur pengelolaan penugasan ini dimulai dari bulan Oktober 2022 sampai dengan Agustus 2023. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu menghubungkan para tenaga pemberi tugas dengan para dosen sehingga dapat mempermudah pendataan dan pengukuran kinerja dosen dalam tugas-tugas yang diterima.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang UI/UX fitur pengelolaan penugasan yang dapat dioperasikan dengan mudah oleh dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* pada *website* I-FIK.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan untuk memperoleh data dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah dengan menggunakan metode sebagai berikut:

1.5.1. Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan proses yang kompleks, terdiri dari berbagai macam proses biologis maupun proses psikologis. Namun, proses yang paling penting ialah ingatan dan pengamatan (Widoyoko, 2014:46). Observasi tersebut akan dilakukan kepada beberapa *platform* yang menjadi proses dari terjadinya penugasan.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu kegiatan guna mendapatkan informasi dari narasumber yang bertujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau sesuatu yang terjadi di masa lampau (Soewardikoen, 2019:53). Pada tahapan ini akan dilakukan wawancara terhadap pemberi penugasan yaitu dekanat, program studi, Kelompok Keahlian (KK), dan beberapa narasumber terkait perancangan.

c. Kuesioner

Kuesioner merupakan suatu cara untuk mendapatkan data dalam jangka waktu yang singkat. Penggunaan metode ini dapat diberikan sekaligus kepada banyak orang dengan mengisi pilihan jawaban tertulis yang telah disediakan (Soewardikoen, 2019:60). Pada tahapan ini akan dilakukan penyebaran kuesioner kepada beberapa khalayak sasaran untuk mengetahui pemikiran audiens sehingga perancangan fitur pun dapat memenuhi kebutuhan para audiens.

d. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan suatu metode dalam menemukan berbagai sumber atau opini pakar terkait suatu hal yang bersangkutan dengan tujuan penelitian (George, 2015:201). Pada tahap ini akan dilakukan pencarian data melalui internet guna menemukan referensi untuk mendapatkan sebuah teori, ide, dan panduan penelitian.

1.5.2. Analisis Data

a. Analisis Data Kuesioner

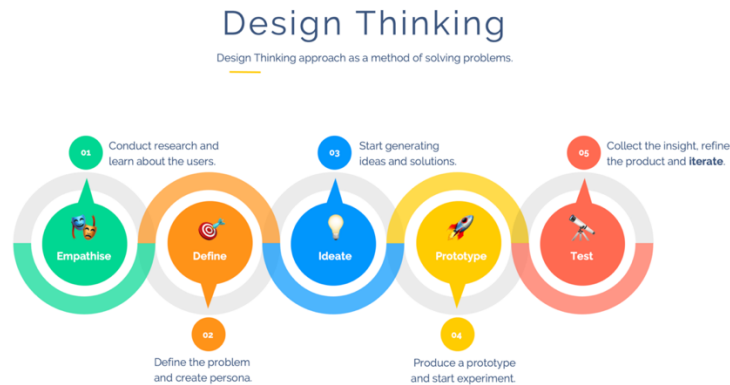
Dikutip dari Soewardikoen (2019:99), data yang didapat dari hasil pembagian kuesioner merupakan hasil dari perhitungan poin-poin variabel objek yang telah diteliti. Dari hasil perhitungan tersebut maka dapat diketahui berbagai macam unsur yang signifikan dari yang terkuat hingga terlemah. Data yang didapat tersebut akan ditampilkan dalam bentuk *chart*.

b. Analisis Matriks Perbandingan

Pada dasarnya matriks merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah informasi menjadi lebih seimbang dengan membandingkan informasi dalam bentuk gambar maupun tulisan (Soewardikoen, 2019:99). Pada analisis ini, analisis terdiri dari beberapa kolom dan baris yang membandingkan antara para pesaing sejenis guna memunculkan sudut pandang yang berbeda dari masing-masing objek yang sedang dibandingkan.

1.5.3. *Design Method*

a. *Design Thinking*



Gambar 1. 1 *Design Thinking*

(Sumber : d.linkedin.com)

Design Thinking merupakan sebuah kegiatan tersirat yang terdapat pada proses desain. Dalam penerapan metode *design thinking* ini metode terbagi menjadi lima tahapan yaitu :

1. *Empathize*

Pada tahan ini penulis menggunakan metode wawancara, kuesioner, dan observasi kepada para dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* guna mengetahui sudut pandang mengenai sistem penugasan hingga permasalahan yang terjadi di sekitar mereka.

2. *Define*

Setelah mengetahui sudut pandang dari para dosen, maka dapat diketahui permasalahan yang kerap terjadi pada dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom *University* yaitu ketidakmerataan pembagian tugas yang mengakibatkan overload pekerjaan pada beberapa dosen.

3. *Ideate*

Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukannya media yang dapat mendata dan mengukur kinerja dari masing-masing dosen guna meminimalisir terjadinya overload pekerjaan pada para dosen.

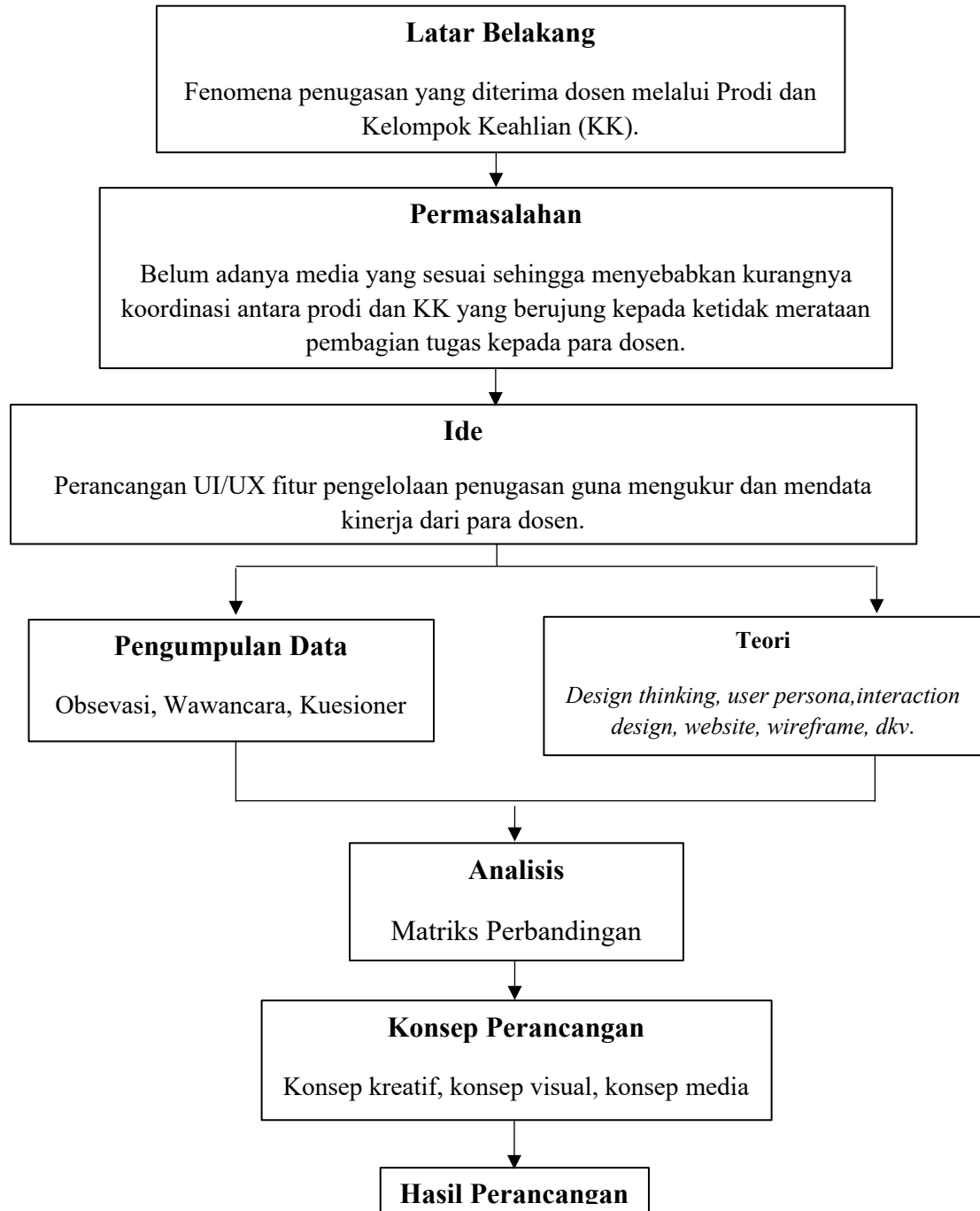
4. *Prototype*

Perancangan UI/UX fitur pengelolaan penugasan di website resmi FIK I-FIK sebagai media yang dapat mendata dan mengukur kinerja dosen Fakultas Industri Kreatif Telkom University.

5. *Test*

Setelah dilakukannya perancangan, ide-ide tersebut akan dikembangkan dan diuji guna menerima *feedback* untuk menyempurnakan rancangan yang telah dibuat. Pada fase ini perancangan akan diuji melalui *usability testing* pada para calon *user*.

1.6. Kerangka Perancangan



Gambar 1. 2 Kerangka Penelitian

(Sumber: Pribadi)

1.7. Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan berisikan uraian mengenai data yang didapatkan dari perusahaan yang dituju, data wawancara, data khalayak sasaran, dan data kuesioner. Selain itu pada bab ini juga berisikan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan analisis data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan berisikan tentang teori-teori yang bersangkutan dengan tema yang diambil, seperti teori-teori dari metode yang akan digunakan dalam pengerjaan tugas akhir ini. Teori-teori tersebut antara lain adalah teori *design thinking*, teori *user persona*, teori *website*, hingga teori mengenai teori desain komunikasi visual. Setelah melakukan pengamatan pada teori-teori terkait, teori akan disusun dalam kerangka teori guna menjadi acuan dalam menyusun tugas akhir.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Dalam bab ini akan berisikan uraian mengenai data yang didapatkan dari perusahaan yang dituju, data wawancara, data khalayak sasaran, dan data kuesioner. Pada bab ini juga berisikan data hasil analisis wawancara, khalayak sasaran, kuesioner, dan hasil dari *empathize* yang terdapat pada tahapan *design thinking*.

BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan konsep dan perancangan dari penelitian yang dilakukan serta hasil dari perancangan tersebut. Selain itu pada bab ini juga akan memuat saran terhadap penelitian yang telah dilakukan guna meningkatkan penelitian yang akan dilakukan kedepannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan berisikan penjelasan mengenai kesimpulan dari penelitian dan perancangan yang telah dilakukan. Selain itu pada bab ini juga akan memuat saran terkait penelitian.