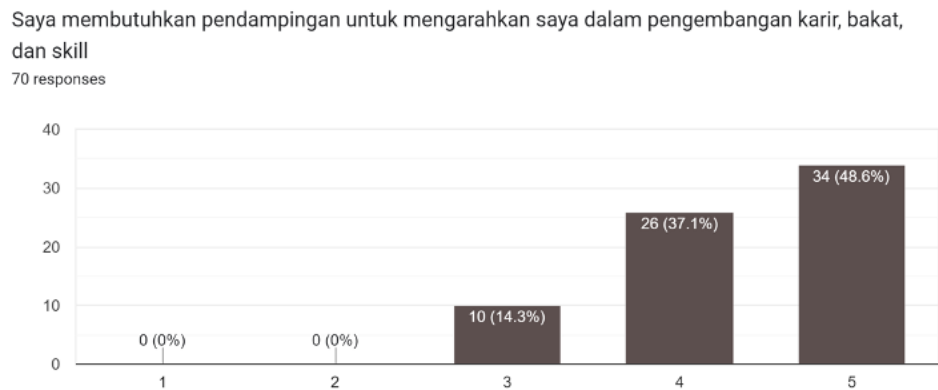


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Di era arus informasi yang dinamis sekarang ini persaingan begitu ketat disegala bidang. Daya saing menjadi faktor kunci untuk memanfaatkan peluang yang ada. Begitu pula dalam hal mencari pekerjaan. Peluang kerja menunjukkan tersedianya lapangan pekerjaan sehingga semua orang yang bersedia dan sanggup bekerja dalam proses produksi dapat memperoleh pekerjaan sesuai dengan keahlian, keterampilan dan bakatnya masing-masing (Pribadi, 2007). Dalam hal ini banyak mahasiswa yang masih merasa kesulitan dalam menentukan pilihan karirnya kelak karena tidak ada bimbingan langsung dengan orang yang lebih berpengalaman. Karena alasan itulah mahasiswa perlu memahami mengenai proses pemahaman diri dalam pengambilan pilihan karir (Nurdin, 2011).

Untuk mengetahui tingkat kepedulian mahasiswa akan perkembangan karir, *softskills*, dan *hardskills* selama masa perkuliahan peneliti melakukan observasi terhadap mahasiswa di Telkom University. Data tersebut dapat dilihat pada Gambar I.1



Gambar I.1 Data Survey Mahasiswa Telkom University yang Membutuhkan Pendampingan atau *Mentoring*

Setelah dilakukan survei, diperoleh data mahasiswa Telkom University yang kebingungan dengan perkembangan karir dan membutuhkan peran *mentoring*

secara langsung dari mentor. Hasil survei ini menunjukkan bahwa banyak mahasiswa yang merasa tidak yakin tentang tujuan hidup dan karir mereka setelah lulus. Sehingga membutuhkan dukungan dan bimbingan dari seseorang yang lebih berpengalaman untuk membantu mereka menentukan arah yang tepat. Oleh karena itu, ada kebutuhan yang sangat besar akan program *mentoring* untuk membantu mahasiswa menemukan *passion* dan mencapai tujuan karir mereka.

Perubahan cepat dalam pendidikan tinggi dengan peningkatan *pengunaan* teknologi telah membuatnya lebih menantang untuk memastikan keterlibatan siswa dan pengembangan tenaga pendidik. Akibatnya, mahasiswa di sektor pendidikan tinggi didorong untuk terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mereka serta berorientasi kepada tujuan dalam memahami keinginan masa depan mereka, yang akan membantu mereka untuk bekerja mencapai tujuan mereka, bahkan dalam lingkungan yang bergejolak. (Sargent & Rienties, 2022)

Mahasiswa/i sebagai akademisi mengalami banyak transisi pada tahap awal karir mereka (Sutherland-Smith, 2011). Berbagai studi melaporkan tekanan yang signifikan pada mahasiswa di dunia akademik. Sebagai contoh, dalam survei besar-besaran baru-baru ini yang melibatkan 4.267 akademisi, Wellcome Trust (2020) menemukan bahwa 70% responden melaporkan merasa tertekan di universitas dan memiliki masalah dan merasa tidak aman dalam mengejar karir dan penelitian akademik.

Terlihat bahwa ketika Akademisi atau mahasiswa tidak yakin tentang peran, identitas, dan karir mereka sendiri, hal ini dapat memiliki dampak negatif yang signifikan pada mendukung transisi karir mereka (Rienties dan Hosein, 2020; Sutherland-Smith, 2011). Salah satu solusi potensial untuk masalah yang kompleks ini adalah dengan memberikan mentorship kepada Akademisi Karir Awal dari anggota fakultas hingga universitas yang berpengalaman. (Rienties dan Hosein, 2020; Sutherland-Smith, 2011).

Mentoring sangat penting bagi seseorang yang tidak yakin tentang tujuan hidup dan perkembangan karir mereka. Salah satu cara untuk menemukan *passion* adalah dengan memiliki mentor atau role model yang dapat memberikan motivasi

dan dukungan untuk kesuksesan karir. Oleh karena itu, sangat penting untuk memiliki mentor yang dapat memberikan pelajaran dan mendukung kesuksesan karir. (Haeger & Fresquez, 2016).

Mentoring yang dilakukan secara online disebut sebagai *e-mentoring*. *E-mentoring* dilakukan melalui alat komunikasi yang dimediasi komputer seperti email dan konferensi video tanpa batasan waktu dan lokasi dan dengan melayani semua orang tanpa memandang jenis kelamin, etnis (Bierema & Hill, 2017).

Mekanisme dalam *mentoring online*, *mentoring* dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun. Hubungan *mentoring* dapat keluar ketika seseorang yang lebih berpengalaman membimbing seseorang yang kurang berpengalaman (Eby, 2013). Selanjutnya, pembelajaran *online* adalah aktivitas sosial yang relatif baru yang semakin banyak digunakan untuk menggantikan pembelajaran jarak jauh dan kelas tatap muka tradisional (Omar, 2020).

Solusi yang akan peneliti rancang untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada lingkungan telkom terkait dengan pengembangan karir dan pembimbingan langsung dari seorang mentor, peneliti akan membuat platform *mentoring* online atau *e-mentoring*. Perancangan platform *website E-Mentoring* untuk lingkup Telkom University tersebut menggunakan metode *Design Thinking*.

Metode *design thinking* adalah sebuah proses dimana penulis diwajibkan untuk memahami kebutuhan *user* guna menciptakan sebuah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan tak terkecuali dari segi fungsionalitas ataupun tampilan, terlebih metode ini juga menarik kesimpulan dari segala data yang masuk, melakukan identifikasi permasalahan, dan membuat solusi serta ide-ide baru yang akan diterapkan pada *design* yang akan dibuat kedepannya. (Reynaldi dan Setiyawati, 2022). Terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan menggunakan metode *design thinking* yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Kelebihan dari metode *design thinking* ini adalah dapat memecahkan sebuah permasalahan yang masih kurang jelas dengan cara melakukan perancangan ulang masalah menggunakan *brainstorming* guna mendapatkan ide dan solusi yang sekiranya dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang belum terpecahkan.

Diharapkan dengan metode ini akan dapat membantu penulis dalam merancang *design* dari *website telkom mentoring*.

Harapan dari perancangan platform *website* dan penelitian ini nantinya akan kegunaan untuk Telkom University atau kegunaan untuk mahasiswa, dosen, dan kedepannya seorang alumni. Hasil akhir akan menghasilkan solusi *desain* yang berguna berdasarkan kebutuhan *user* dan juga permasalahan yang ada di lingkungan Telkom University.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas dan melalui penelitian ini diharapkan mampu menjawab beberapa perumusan masalah dibawah ini :

- a. Bagaimana menyediakan solusi berupa *platform website Telkom Mentoring* sebagai medium yang mempertemukan mahasiswa dan dosen sebagai mentor dengan mengimplementasikan metode *Design Thinking*?
- b. Bagaimana cara menyediakan fitur yang akan ada di *Website Telkom Mentoring* agar sesuai dengan kebutuhan Mahasiswa sebagai Mentee?
- c. Bagaimana mengimplementasikan *insight & findings* yang ditemukan selama *end to end design process (Design Thinking)* ke dalam bentuk hasil akhir *mockup design* yang menggunakan *tools prototype figma* dan dikembangkan secara terbatas dalam bentuk framework *Front-end* seperti *HTML, CSS, React JS*, dengan mempertimbangkan hasil dari *usability testing*?

I.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mengimplementasikan metode *Design Thinking* dari solusi ide yang berfokus untuk menyelesaikan masalah yang peneliti temukan dan validasi pada latar belakang
- b. Membuat *User Interface* dan *User Experience website* Telkom *Mentoring* untuk Mahasiswa sebagai Mentee dan Dosen sebagai Mentor yang dapat memenuhi *usability* dan kebutuhan calon *user* dari segi *user experience* menggunakan metode *Design Thinking* dan akan menguji hasil tampilan menggunakan *usability testing* untuk mengetahui seberapa efektif dan mudahnya tampilan *website* bagi *user*.

I.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yang mana ditentukan dengan kesepakatan kelompok peneliti, yaitu :

- a. Penelitian ini membahas fitur pada *Website Telkom Mentoring*. Yaitu, fitur dari sudut pandang *User Mentee* yang terdiri dari sebagai berikut; Fitur Registrasi dan Login, Fitur Mencari Mentor, Fitur Membooking Jadwal Mentor, dan Fitur Menerima Request Reschedule Mentor
- b. Penelitian ini membahas proses *end to end Design Process* yaitu menggunakan metode *Design Thinking* yang berfokuskan kepada module *user mentee*
- c. Hasil akhir dari penelitian ini adalah *mockup design* yang merupakan implementasi dari *prototype design* yang dibuat menggunakan *software figma* dan diimplementasikan secara terbatas dalam bentuk *framework Front-End*

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini:

- a. Bagi Universitas Telkom, penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan efiseiensi proses pembelajaran yang terjadi pada lingkungan Telkom University serta memberi sarana baru bagi mahasiswa dalam mencari pengembangan diri dan ilmu baru diluar proses belajar mengajar dikelas.
- b. Bagi Mahasiswa, penelitian ini bermanfaat dalam memberikan sarana baru dalam mencari ilmu dengan memberikan akses *mentoring* dengan dosen yang bertujuan agar mahasiswa dapat mencari atau memantapkan pengembangan diri mereka.
- c. Bagi Peneliti lain yang bergerak dalam sistem informasi pendidikan tinggi, penelitian ini bermanfaat dalam menjelaskan pendekatan yang paling tepat dalam membangun sebuah sistem informasi mengenai *website mentoring*