

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kegiatan penelitian, peneliti sering menghadapi berbagai kendala yang dapat mempengaruhi kualitas dan validitas penelitian yang mereka lakukan. Permasalahan yang sering ditemukan adalah kendala dalam menemukan narasumber ahli yang kompeten dan sesuai dengan topik penelitian yang dilakukan. Pada umumnya kegiatan penelitian memerlukan narasumber ahli untuk dapat memberikan pandangan mendalam terkait bidang yang dikaji. Dalam beberapa kasus, peneliti membutuhkan narasumber yang berasal dari kalangan praktisi, seperti pebisnis, pemerintah, atau masyarakat umum, yang dapat memberikan pandangan yang praktis dan relevan terkait masalah yang dikaji. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Drescher et al., (2013) membahas terkait pentingnya narasumber ahli pada proses suatu penelitian. Peran narasumber ahli dalam kegiatan penelitian sangat penting untuk memberikan pengetahuan yang relevan dan berkualitas sehingga penelitian yang dihasilkan memiliki validitas yang tinggi. Para narasumber ahli memberikan pengetahuan dan pengalaman khusus dalam penelitian untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian. Bukan hanya memberikan pengetahuan, namun narasumber ahli juga dapat berperan penting dalam memastikan relevansi pada penelitian, melibatkan seorang ahli dalam sebuah penelitian dapat membantu mengidentifikasi dan menyempurnakan penelitian sehingga akan meningkatkan dan kualitas penelitian (Elbroch et al., 2011).

Permasalahan kebutuhan akan narasumber ahli ini juga mempengaruhi publikasi jurnal yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Dalam publikasi jurnal, peneliti perlu memastikan bahwa artikel yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan mampu memberikan kontribusi terhadap pengetahuan di bidang yang dikaji. Keterlibatan narasumber yang tepat dalam penelitian telah terbukti bermanfaat bagi sebuah penelitian. Dalam penelitian

Smilowitz dkk (2013) menekankan bahwa keterlibatan narasumber dalam penelitian sangat penting untuk menghasilkan hasil yang komprehensif dan berwawasan luas, terutama dalam penelitian kualitatif. Keterlibatan ini tidak hanya memperkaya proses penelitian, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan akademis dan praktis mahasiswa di berbagai tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Linaker (2022) mengatakan bahwa dalam melibatkan para ahli pada proses penelitian bidang desain mengindikasikan bahwa para ahli memiliki dapat memberikan wawasan dan pendapat untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas. Hal ini menggaris bawahi pentingnya masukan dari para ahli dalam membentuk dan memvalidasi suatu metode dalam penelitian.

Oleh karena itu, narasumber ahli yang kompeten dan relevan sangat penting untuk memastikan validitas dan keakuratan hasil penelitian yang dihasilkan. Sehingga peneliti perlu berupaya untuk memperoleh narasumber ahli yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, memenuhi kriteria yang diperlukan dan mampu memberikan dukungan untuk penelitian yang dilakukan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengidentifikasi narasumber ahli yang tepat dan memastikan bahwa narasumber ahli memahami kebutuhan dan tujuan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan hasil penelitian yang baik dan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman di bidang yang dikaji.

Sering kali peneliti seperti mahasiswa mencari informasi awal terkait informasi narasumber ahli yang diperlukan melalui platform digital untuk menjangkau lingkup area yang lebih luas dengan harapan dapat mempermudah dan mempercepat proses pencarian. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Setiawan (2018), mahasiswa menyatakan bahwa pemanfaatan media digital sebagai sumber informasi memberikan kemudahan dalam segi aksesibilitas untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Menurut Puntoadi (2011), media digital memungkinkan interaksi dua arah dalam berbagai bentuk yang melibatkan kolaborasi atau pertukaran melalui konten tulisan, visual dan audiovisual. Sehingga, media digital dapat berperan penting dalam

ruang interaksi, komunikasi dan pertukaran informasi dengan didukung tampilan yang menarik dan informatif.

Hasil dari observasi dan wawancara awal didapatkan banyaknya kasus di mana mahasiswa S1 kesulitan untuk mendapatkan narasumber ahli. Solusi yang umumnya dilakukan adalah banyak mahasiswa yang kemudian mengambil narasumber dari para dosennya sendiri sehingga hal ini dapat menimbulkan konflik kepentingan (Gambar 1.1).

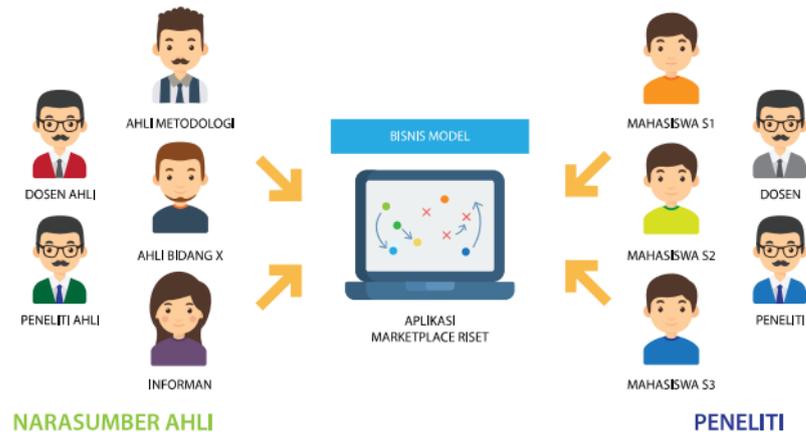
| | |
|---|---|
| <p>b. Wawancara Kedua</p> <p>Wawancara dilakukan pada Dosen Telkom University :</p> <p>Nama : Sri Soedewi, S.Sn., M.Sn.</p> <p>Profesi : Dosen UI/UX Telkom University</p> <p>Lokasi : via Google Meet</p> <p>Waktu Wawancara : 13.00 – 14.00 WIB</p> <p>Tanggal Wawancara : Minggu, 29 November 2020</p> <p>Metode Wawancara : Terstruktur</p> | <p>3. Wawancara Narasumber Ketiga, Dosen dan <i>Web Developer</i></p> <p>Narasumber : Andreas Rio</p> <p>Hari, Tanggal : Senin, 3 Mei 2021</p> <p>Rangkuman hasil wawancara :</p> <p>Penulis melakukan wawancara kepada Andreas Rio yang merupakan dosen mata kuliah computer grafis di Telkom University yang telah berpengalaman di bidang UI/UX desain. Penulis mendapatkan informasi mengenai desain website yang baik untuk sebuah perusahaan layanan jasa perjalanan atau <i>tour and travel</i>.</p> |
|---|---|

Gambar 1. 1 Hasil TA mahasiswa yang menjadikan dosen sebagai narasumber (Sumber: Tugas Akhir Mahasiswa S1)

Kendala lain yang ditemukan adalah ketika mahasiswa melakukan penelitian dalam beberapa bidang keilmuan tertentu di luar bidang akademis yang umumnya lebih dipahami oleh para praktisi di bidangnya sehingga hal tersebut kurang dipahami oleh dosen pembimbing seperti pada industri desain UI/UX, perancangan tata letak panggung, fotografi dan mayoritas terkait budaya pada masyarakat tertentu seperti budaya wayang, penampilan seni tari dan sebagainya. Sehingga seringkali mahasiswa mencari narasumber dengan cara sporadis dari kenalan terdekat, rekomendasi dosen dan bahkan dari media digital. Namun proses tersebut seringkali tidak menghasilkan hasil baik khususnya dalam segi jarak dan waktu. Usaha mahasiswa dalam mencari informasi melalui media digital seperti platform *LinkedIn*, *Google* dan media digital lain pun tidak selalu memberikan hasil positif. Adanya perbedaan antara alur proses hingga tampilan informasi yang mahasiswa lakukan dan butuhkan dengan fungsi utama suatu platform tertentu menjadi kendala dalam proses pencarian sehingga platform tersebut menjadi tidak informatif dalam beberapa aspek termasuk aspek visualisasi.

Untuk menjawab permasalahan tersebut penelitian ini bertujuan untuk

menghasilkan solusi yang berfokus pada perancangan strategi bisnis yang sesuai untuk dapat dikembangkan menjadi media riset berbasis platform digital sebagai media kebutuhan informasi para peneliti dari mahasiswa S1, S2, S3 maupun peneliti akademik dan non-akademik (Gambar 1.2) dengan mempertimbangkan keluhan dan kebutuhan para peneliti.



Gambar 1. 2 Skema Permintaan dan Penawaran dalam Aktivitas pada Platform Riset (Sumber: Analisa penulis)

Pada penelitian dan perancangan ini digunakan pendekatan *design thinking* untuk mendefinisikan permasalahan dan kebutuhan yang ada dari sisi peneliti. Implementasi tahap *design thinking* dilakukan mulai dari proses pengumpulan data melalui observasi hingga wawancara pada tahap *empathize*, penguraian dan analisa data pada tahap *define*, pengembangan solusi pada tahap *ideate* perancangan dalam bentuk platform pada tahap *prototype* hingga pengujian yang dilakukan pada calon user untuk menyelesaikan tahapan *testing*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa kesulitan untuk mendapatkan narasumber ahli yang sesuai dengan bidang yang sedang diteliti
- b. Mahasiswa banyak ditemukan melakukan penelitian dalam bidang keilmuan tertentu di luar bidang akademis yang kurang dipahami oleh

dosen pembimbing

- c. Platform digital yang ada fungsi utamanya tidak sesuai dengan kebutuhan dan alur proses mahasiswa sehingga tidak informatif dari segi tampilan dan penyajian data.

1.3 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dihasilkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apa saja kendala dan kebutuhan mahasiswa pada proses penelitian dalam mencari narasumber?
- b. Bagaimana konsep strategi bisnis yang tepat untuk menghubungkan alur interaksi mahasiswa dan narasumber ahli dalam berbagai bidang keilmuan pada media digital?
- c. Bagaimana platform riset yang sesuai dengan alur proses dan kebutuhan peneliti dalam segi tampilan dan penyajian data untuk memfasilitasi interaksi peneliti dengan narasumber ahli?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu media riset berbasis platform digital yang bertujuan utama untuk dapat menjembatani kebutuhan peneliti dengan narasumber ahli dalam proses penelitian. Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dihasilkan tujuan sebagai berikut:

- a. Menganalisa kendala dan kebutuhan peneliti pada proses penelitian dalam menemukan narasumber ahli yang sesuai.
- b. Menghasilkan bentuk konsep strategi bisnis yang tepat untuk menghubungkan alur interaksi mahasiswa dan narasumber ahli dalam berbagai bidang keilmuan pada media digital dan dikembangkan dalam perancangan fitur platform.
- c. Merancang media riset berbasis platform digital yang sesuai dengan kebutuhan dan alur proses peneliti untuk memfasilitasi interaksi antara peneliti dengan narasumber ahli secara informatif dalam penyajian data dan visualisasi.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Aspek Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyajikan informasi sebagai referensi dan rujukan dalam melakukan perancangan konsep strategi bisnis sebagai landasan alur proses dan desain pada sistem informasi berupa platform sebagai media interaksi dan konsultasi.

b. Aspek Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah gagasan yang dapat dikembangkan lebih lanjut dalam merencanakan perancangan suatu platform yang dapat menjadi suatu media interaksi baru dan dapat dikomersialisasikan secara umum.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah yang menjelaskan terkait permasalahan dan kebutuhan mahasiswa dalam melakukan kegiatan pencarian data dalam penelitian yang sedang atau telah dilakukan. Selanjutnya dilakukan identifikasi masalah berdasarkan latar belakang untuk selanjutnya disusun menjadi suatu rumusan masalah. Selain itu, bab ini juga menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini mengandung teori-teori terkait penelitian seperti teori *design thinking*, *business model navigator*, *business model canvas*, *user interface*, *user experience* dan teori pendukung lainnya untuk dapat menjelaskan fenomena dan acuan dasar untuk melakukan analisis dalam objek kajian. Teori-teori tersebut disusun dan dirangkai untuk menciptakan kerangka pemikiran yang digunakan sebagai asumsi penelitian. Bab ini juga menyajikan penelitian terdahulu sebagai pembanding untuk mendapatkan pembaruan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisikan berbagai metode yang digunakan dalam penelitian, metode yang digunakan merupakan metode kualitatif dengan pendekatan *design thinking* untuk mendefinisikan permasalahan dan kebutuhan yang ada dari sisi peneliti. Implementasi tahap design thinking dilakukan mulai dari proses pengumpulan data melalui observasi hingga wawancara, penguraian dan analisa data, perancangan dan pengembangan solusi hingga pengujian yang dilakukan pada calon user.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas terkait hasil pengembangan dan perancangan solusi yang didapatkan dari hasil analisa data-data yang didapatkan terkait kendala dan kebutuhan yang ditemukan pada pengguna yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk bisnis model dan pengembangan platform yang diujikan kepada pengguna yaitu mahasiswa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan hasil penelitian, saran dan rekomendasi yang dapat dikembangkan dalam penelitian dan perancangan selanjutnya.