

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Universitas Telkom atau Telkom *University* adalah perguruan tinggi swasta milik BUMN yang berlokasi di Jl. Telekomunikasi No.1, Bojongsoang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Didirikan oleh Ir. Cacuk Sudarjanto pada 14 agustus 2013, universitas ini sendiri merupakan gabungan dari empat institusi yang berbeda di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom (YPT), di antaranya Institut Teknologi Telkom (IT Telkom), Institusi Manajemen Telkom (IM Telkom), Politeknik Telkom, dan Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Indonesia Telkom (STISI Telkom). Telkom *University* juga berhasil meraih akreditasi “Unggul” dari BAN-PT, dan akreditasi Internasional seperti ASIC, ABEST21 dan IABEE. Dengan lebih dari 29.000 mahasiswa yang tersebar di 7 fakultas dan 23 program studi.

Kampus seluas 48 hektar ini memiliki berbagai jenis fasilitas untuk segala kegiatan akademik dan non-akademik. Kampus ini memiliki tujuh fakultas, seperti Fakultas Rekayasa Industri, Fakultas Informatika, Fakultas Teknik Elektro, Fakultas Ekonomi Bisnis, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Fakultas Industri Kreatif, dan Fakultas Ilmu Terapan. Selain itu, Telkom *University* menyediakan sebanyak total 18 gedung asrama yang di peruntukan kepada mahasiswa baru setiap tahunnya, yang terbagi menjadi 10 gedung putra dan 8 gedung putri. Untuk fasilitas lain yang dimiliki Telkom *University* seperti adanya dua jogging *track*, yaitu di depan kantor pemasaran dan admisi, dan di sekeliling Danau Situ *Techno*, lapangan futsal, kolam renang, *coffee shop*, dan taman yang menjadi ruang publik di mana orang-orang melakukan aktivitas individual maupun kelompok (Rustam Hakim, 1987). Terdapat juga Transportasi dalam lingkungan kampus seperti sepeda beam, bus, dan tuc-tuc.

Dengan banyaknya fasilitas kampus tersebut, muncul masalah orientasi lokasi gedung yang tidak hanya di alami oleh kalangan mahasiswa tetapi juga dosen, *staff*, dan pengunjung, yang terkadang masih sulit dan kebingungan dalam menemukan gedung yang dimaksud, terlebih *sign system* yang ada saat ini masih belum sepenuhnya memadai. Banyak area yang tidak memiliki regulasi atau tanda identitas yang jelas, dan penempatan yang kurang strategis, sehingga mahasiswa, dosen, dan pengunjung, kesulitan menemukan informasi dan gedung yang dicari. di saat yang sama, keberadaan *sign system* sangatlah penting karena berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengunjung melalui grafik pada objek fisik (Calorie Christ & Vanden-Eynden David, n.d.)

Maka dari permasalahan yang ada, diperlukan solusi yang tidak mencakup *system signage* saja, tetapi juga informasi arah setiap gedung. Oleh karena itu diperlukan *platform* yang menyertai sehingga dipilihlah aplikasi. Aplikasi ini dapat memberikan Informasi yang lengkap, termasuk petunjuk arah, lokasi bangunan, dan peraturan yang berlaku.

Aplikasi digital telah menjadi alat yang populer bagi kebanyakan orang dalam menyebarkan informasi. Dengan terus berkembangnya sebuah Aplikasi (*mobile apps*), jangkauan pengguna terhadap penggunaan *mobile apps* juga ikut meningkat. Saat ini, *mobile apps* telah menjadi media yang sangat efisien untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Hal ini tentunya membawa manfaat lebih lanjut bagi aktivitas pengguna sehari-hari. Saat ini, *mobile apps* telah menjadi media yang sangat efisien untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Hal ini tentunya akan membawa manfaat lebih lanjut bagi aktivitas pengguna sehari-hari.

Berdasarkan informasi laporan dari Website Data.Adjust, pada tahun 2022 sebanyak 80% pengguna *mobile apps* di Indonesia diperkirakan akan mencapai lebih dari 212 juta pengguna . Hal ini menjadikan *mobile apps* sebagai alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses Pendidikan, layanan, serta penyedia informasi terkait *sign system* dan navigasi denah suatu bangunan. Dengan tingginya minat dalam menggunakan *mobile apps* di kehidupan sehari-hari akan dapat membantu kebutuhan pengguna. Sehingga para pengguna tidak perlu merasa kebingungan akan adanya informasi mengenai *sign system* dan letak suatu Gedung.

Berdasarkan pemaparan di atas, Solusi yang ditawarkan adalah perancangan aplikasi yang bertujuan untuk membantu mahasiswa, dosen, dan pengunjung dalam mencari informasi dan memberikan navigasi yang jelas menuju lokasi gedung yang diinginkan, dan juga perancangan *sign system* yang baik sebagai media pendukung dalam mencari arah di lapangan. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi, pengguna akan mendapatkan informasi secara real-time dan efisien. Diharapkan aplikasi ini menjadi alat yang dapat diandalkan untuk membantu mahasiswa, dosen, dan pengunjung dalam menemukan apa yang mereka butuhkan dan meningkatkan kenyamanan beraktivitas. Dengan demikian, penggunaan aplikasi ini dapat membantu kebutuhan mahasiswa, dosen, dan pengunjung dalam mencari informasi seputar lokasi gedung di kawasan telkom *university* dengan cara yang lebih efisien dan cepat. Aplikasi ini dikembangkan secara terpisah dengan aplikasi Mytelu karena tujuan dan fungsi kedua aplikasi ini berbeda, Mytelu memiliki fungsi sebagai jadwal *update* untuk mahasiswa dan dosen seperti jadwal kuliah, berita kampus, dan informasi terkait akademik lainnya.

Sementara aplikasi *Find my Building* berfokus kepada Navigasi atau penunjuk arah secara *real-time* untuk mengetahui lokasi gedung, ruang, dan fasilitas lainnya yang ada di kawasan Telkom *University*. Apabila kedua aplikasi itu digabungkan dikhawatirkan akan mengganggu aplikasi utama yaitu Mytelu dan juga dikhawatirkan akan mengurangi kecepatan terhadap fungsi dari navigasi itu sendiri. *Find my Building* dapat lebih cepat dan fleksibel terhadap kebutuhan lapangan tanpa bergantung kepada aplikasi utama. Sedangkan *Mytelu* merupakan aplikasi internal yang diakses oleh civitas Telkom *University* dengan menggunakan akun institusi, sehingga apabila masyarakat luar seperti orang tua, vendor, atau tamu yang bukan bagian dari Telkom *University* tidak memiliki izin untuk mengaksesnya. Dengan itu dibuatnya aplikasi *Find my Building* secara terpisah dengan *Mytelu*, semua kalangan dapat menggunakan aplikasi ini.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena yang ada, dapat diidentifikasi berbagai masalah seperti berikut:

1. Kurangnya informasi mengenai tata letak bangunan, sehingga banyak mahasiswa, dosen, dan pengunjung kesulitan menemukan gedung yang dimaksud.
2. Kurangnya pengetahuan tentang bagaimana sistem informasi dan *signage* dapat digunakan secara optimal bagi ruang publik.
3. Kurangnya regulasi sehingga masih adanya pelanggaran yang dilakukan oleh mahasiswa di kawasan telkom *university*.
4. Aplikasi *Mytelu* tidak mendukung adanya fitur navigasi lokasi kampus, karena fokus utamanya yaitu seputar informasi civitas Kampus, sehingga masyarakat umum tidak dapat mengaksesnya.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah ini mengacu kepada sebagai berikut:

“Bagaimana merancang *platform* dalam bentuk *mobile apps* sebagai penyedia informasi seputar lokasi gedung di kawasan Telkom *University*, Sekaligus menghadirkan sistem *signage* yang konsisten, informatif kepada pengguna?”.

1.3 Ruang Lingkup

Penelitian ini akan berfokus pada perancangan aplikasi (*mobile apps*) untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa, dosen, dan pengunjung di kawasan Telkom *University*. Agar pembahasan tidak terlalu luas, pembatasan masalah pun dibuat agar diskusi tidak terlalu luas. Pertama, akan dilakukan pendataan untuk mengidentifikasi permasalahan terkait informasi navigasi di kawasan telkom *university* dan *signage*, kemudian data yang dikumpulkan akan dianalisis sebagai acuan dalam perancangan *mobile apps* dan *sign system* yang bertujuan untuk meningkatkan efesiensi mahasiswa. Target perancangan ini diperuntukan kepada mahasiswa, dosen, dan pengunjung Telkom *University*, dan penelitian akan dilakukan secara langsung di kawasan Telkom *university*. Pengumpulan data akan dilakukan pada bulan September 2024 hingga Januari 2025, sementara perancangan aplikasi akan berlangsung dari bulan April hingga Juni 2025. Untuk mencapai tujuan tersebut, *mobile apps* akan dirancang sebagai media untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dengan fitur navigasi *online* dan informasi yang disediakan dalam *signage*, guna meningkatkan efektivitas mahasiswa, dosen, dan pengunjung, dalam memperoleh informasi dan navigasi di lingkungan kampus.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah *platform* dalam bentuk *mobile apps* yang dapat membantu kebutuhan mahasiswa, dosen, dan pengunjung dalam mencari informasi seputar lokasi gedung di kawasan telkom *university*, sekaligus menciptakan *signage* yang konsisten dan informatif.

1.5 Pengumpulan data dan Analisis

Untuk memperoleh data yang valid, Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu metode penelitian yang dilandaskan pada filsafat, dimana Teknik Eksplorasi mendalam dan Observasi menyeluruh terhadap suatu fenomena yang dibahas, sebab tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data yang akurat, sehingga tanpa mengetahui teknik pengumpulan data peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar yang ditetapkan (Hansen, 2020).

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Primer
 - a. Wawancara

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara (Hansen, 2020) menyatakan bahwa “Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh 2 orang, satu orang sebagai wawancara, dan satu orang sebagai narasumber” jika peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang perlu diteliti, dan juga jika peneliti ingin mengetahui hal yang lebih mendalam dari responden. Wawancara ini akan menjadi sesi tanya jawab terstruktur.

b. Observasi

Jenis observasi yang akan diterapkan dalam penelitian ini menggunakan definisi menurut Widoyoko (2014:46) yaitu, dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai aspek permasalahan dalam gejala obyek penelitian. Observasi ini merupakan upaya untuk memahami mahasiswa dalam mencari gedung dan kepatuhan mereka terhadap *sign system* yang berlaku di kawasan kampus. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terdapat beberapa *signage* yang tidak memenuhi standar kualitasnya mulai dari *signage* yang rusak, branding yang tidak konsisten, serta keterbacaan pada *signage* yang kurang, sehingga dengan adanya observasi ini, bisa tahu permasalahan nyata apa yang ada di kawasan telkom *university*.

2. Sekunder

a. Studi Pustaka Digital

Penelitian ini menggunakan berbagai referensi jurnal dan publikasi ilmiah yang dapat digunakan untuk melengkapi data dan informasi dalam penelitian. Terkait dengan proses pengumpulan data yang dilakukan, tujuannya untuk mengisi kekurangan terhadap pengetahuan yang ada.

b. Studi Pustaka Cetak

Penelitian ini juga menggunakan referensi buku yang tersedia di internet sehingga dalam pencarian informasi atau data tidak hanya dari satu sumber saja tetapi dari berbagai sumber, termasuk buku para ahli dan juga buku-buku karya dosen Telkom *University* yang tersebar di internet. Dengan tujuan agar informasi atau data yang di dapat tidak hanya dari satu sumber saja, tetapi dari berbagai sumber.

1.5.2 Metode Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2017:280-281). Metode analisis yang akan digunakan pada penelitian adalah :

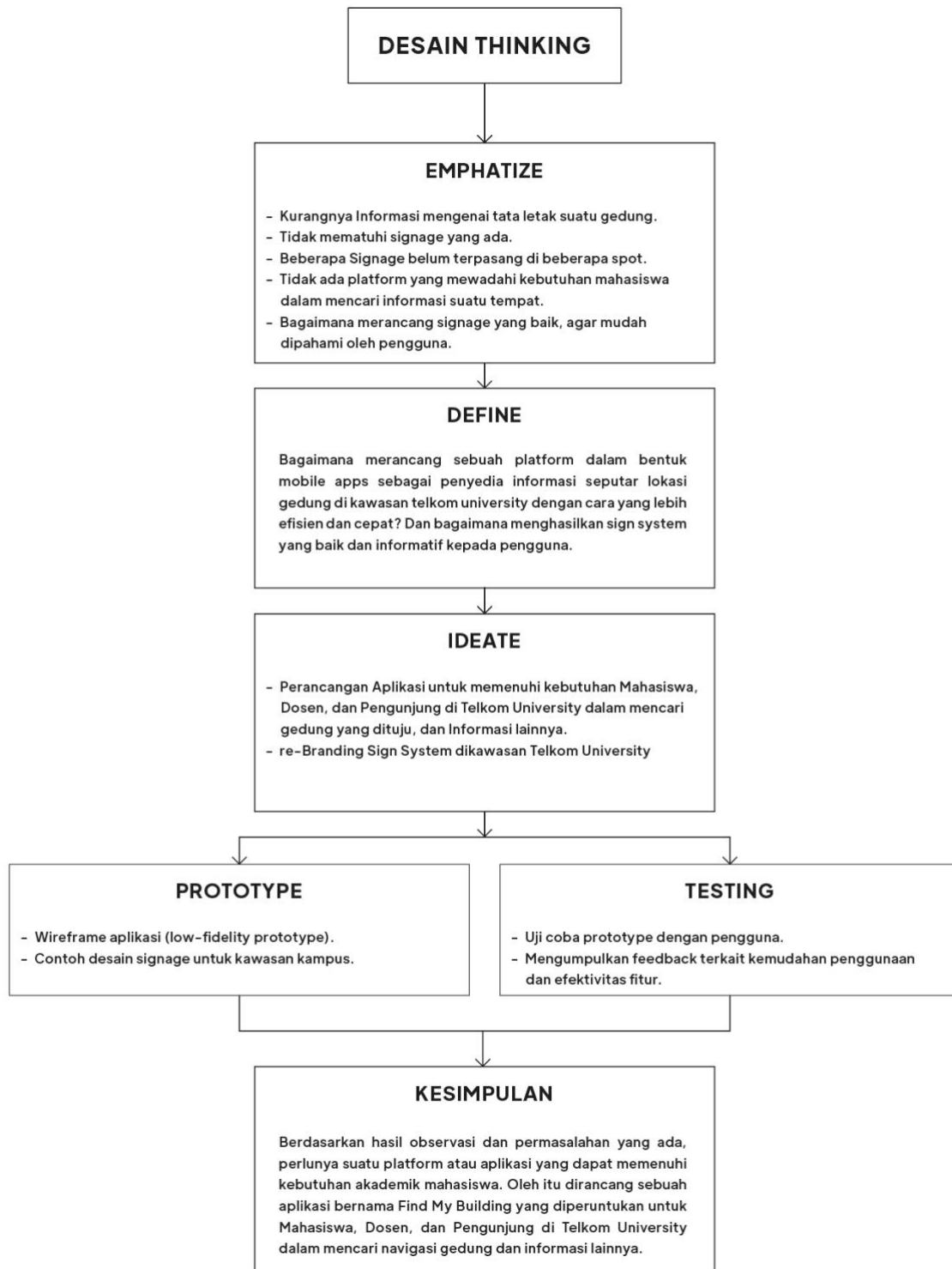
1. Analisis Visual

Menurut Edmund Feldman (Aland & Darby, 1992), analisis visual dibagi menjadi 4 tahapan yaitu deskripsi, analisis, interpretasi dan penilaian. Pada metode ini, analisis visual akan dilakukan terhadap beberapa *mobile apps*, dan menganalisis gaya ilustrasi serta UI/UX yang digunakan.

2. Matriks Perbandingan

Matriks adalah perbandingan suatu informasi maupun konsep yang dilakukan dengan cara menjajarkan informasi tersebut (Soewardikoen, 2019:1040). Analisis matriks perbandingan ini akan digunakan untuk membandingkan beberapa *mobile apps* dan *Sign System*, sehingga dapat dijadikan standar perancangan yang baik.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian

Sumber: Dokumentasi Penulis

1.7 Pembabakan

A. BAB 1 – Pendahuluan

Membuat Informasi tentang latar belakang permasalahan berupa fenomena yang terjadi di kawasan Universitas Telkom Berdasarkan latar belakang tersebut, kemudian dirumuskan menjadi beberapa bagian berupa identifikasi masalah, rumusan masalah. Ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, pengumpulan data dan analisis, serta kerangka perancangan. Bab ini kemudian ditutup oleh bagian Pembabakan yang menguraikan isi dari tiap bab.

B. BAB II – Landasan Teori

Berisi teori sebagai titik pemecahan masalah yang disebutkan pada Bab. Terori yang akan digunakan antara lain terkait dengan Desain Komunikasi Visial, Multimedia, UI (*User Interface*) UX (*User Experience*), *Environmental Graphic Design*, *Desain Thinking*, Ilustrasi. Bab ini diakhiri dengan kerangka teori serta asumsi.

C. BAB III – Data dan Analisis Data

Bab ini berisi data yang dikumpulkan melalui Observasi, Wawancara, Kuesioner, serta Tinjauan Pustaka. Kemudian dilanjutkan dengan analisis visual dan analisis matrik komperatif, dan diakhiri dengan Kesimpulan hasil analisis.

D. BAB IV – Konsep dan Hasil Perancangan

Bagian ini menjelaskan tentang konsep desain dan hasil desain dari rancangan pertama hingga selesai.

E. BAB V – Penutup

Berisikan kesimpulan dari seluruh pembahasan yang telah dipaparkan dalam laporan ini.