

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak orang beranggapan pendidikan itu penting dan merupakan kunci sukses di masa depan, karena dianggap mampu mempermudah dalam mendapat pekerjaan dan meningkatkan derajat atau status sosial dimasyarakat. Namun pada perkembangannya saat ini, level pendidikan S1 tidaklah cukup, pada masa sekarang pendidikan tingkat sarjana tidak hanya berhenti di strata1/S1 karena adanya tuntutan dari perkembangan zaman. Namun untuk menempuh pendidikan kejenjang yang lebih tinggi dibutuhkan biaya yang tidak sedikit, hal ini membuat banyak orang berhenti melanjutkan pendidikannya dan merasa puas hanya dengan gelar S1. Setelah lulus dan mendapatkan gelar S1, banyak orang lebih memilih untuk bekerja namun tidak sedikit juga yang memutuskan melanjutkan kuliah ke S2. Namun biaya yang dibutuhkan untuk melanjutkan kuliah ke S2 tidaklah sedikit, untungnya banyak lembaga-lembaga yang menyediakan beasiswa baik dalam maupun luar negeri untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

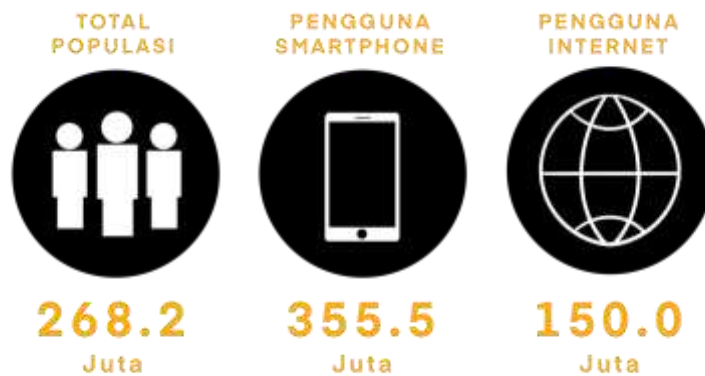
Beasiswa merupakan suatu upaya untuk membantu mahasiswa dalam menyelesaikan pendidikannya sampai selesai. Beasiswa dapat berupa dana sebagai penunjang biaya yang harus dikeluarkan oleh mahasiswa selama menempuh masa pendidikan di universitas. Beasiswa bisa didapat dari lembaga pemerintah, perusahaan ataupun yayasan, yang didapat dengan cara cuma-cuma atau dengan ikatan kerja. Pada dasarnya, menurut ketentuan pasal 4 ayat (1) Undang-undang PPH/2000, beasiswa merupakan penghasilan bagi penerimanya. Secara garis besar ada dua jenis beasiswa, yaitu beasiswa ekonomi dan beasiswa prestasi. Beasiswa ekonomi biasa diperuntukan untuk orang-orang yang secara materi kurang namun ahli dibidang tertentu, sedangkan beasiswa prestasi adalah beasiswa bagi orang yang berprestasi dibidang akademik maupun non akademik.

Pada tahun 2019, pemerintah mengalokasikan 20 persen dana APBN yang disalurkan ke lembaga-lembaga pendidikan dan lembaga penyalur beasiswa seperti LPDP, yaitu sebesar Rp.487,9 triliun dari 2.439,7 triliun, hal ini dilakukan guna mengontrol mutu SDM hingga mampu berdaya saing di tingkat nasional. Dana ini

selalu meningkat disetiap tahunnya, dengan adanya peningkatan dana anggaran pendidikan termasuk beasiswa diharapkan peminat beasiswa juga bertambah, namun sulitnya mencari informasi beasiswa mengakibatkan kurangnya minat mahasiswa untuk mengikuti program beasiswa sebagai biaya melanjutkan pendidikannya.

Masih banyaknya orang yang memilih melanjutkan pendidikannya di jalur reguler, hal ini dikarenakan kurangnya informasi mengenai beasiswa dan sulitnya persyaratan untuk mendaftar beasiswa. Terbatasnya informasi dan persyaratan beasiswa yang sulit, kerap kali membuat calon pengguna beasiswa bingung dan berujung dengan tidak jadinya mengikuti program beasiswa. Hal ini terbukti berdasarkan survey yang telah dilakukan kepada mahasiswa dengan responden sebanyak 107 orang, 81,3% diantaranya menjawab sulit dalam mencari informasi beasiswa. Dilihat dari hasil survey yang telah dilakukan, terbukti bahwa informasi beasiswa masih sulit untuk dicari dan ditemukan. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, sulitnya mahasiswa dalam mencari informasi beasiswa, maka dibutuhkan media informasi yang nantinya akan memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi mengenai beasiswa dan juga tata cara pendaftaran beasiswa yang mudah, sehingga mempermudah mahasiswa dalam mengikuti program beasiswa.

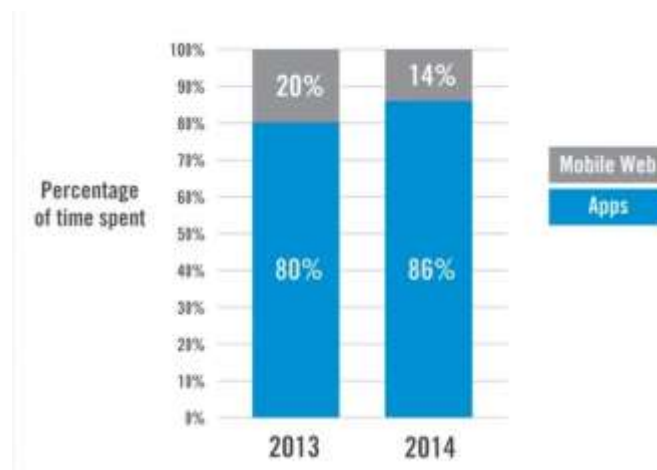
Media informasi yang sekarang ini sangat banyak peminatnya yaitu *mobile phone* atau *smartphone*, menurut data survey yang dilakukan oleh *We Are Social* jumlah penduduk Indonesia pada 2019 yaitu sebanyak 268.2 juta sedangkan pengguna *mobile* sebanyak 355,5 juta, yang berarti peredaran *smartphone* lebih banyak dari jumlah penduduk di Indonesia dengan satu orang bisa memiliki lebih dari satu *smartphone*. Pengguna internet juga semakin meningkat yaitu sebanyak 150 juta pengguna internet aktif. Hal ini membuktikan bahwa *smartphone* merupakan sarana informasi yang paling besar jangkauannya dalam memberikan informasi.



Gambar 1. 1 Data digital Indoneasia 2019

Sumber : diadaptasi dari We are Social

Pada tahun 2014 *Flurry Analytics* melakukan penelitian yang menyatakan bahwa pengguna ponsel pintar sekitar 86% menghabiskan waktu untuk menggunakan aplikasi *mobile* dan hanya 14% yang menggunakan jejaring (website) versi *mobile*. Selain itu, peningkatan waktu rata-rata yang dibutuhkan pengguna aplikasi seluler meningkat sekitar 9,5% pada 2014.



Gambar 1. 2 Pengguna aplikasi mobile dan website

Sumber : *Flurry Analytic*

Disebabkan sulitnya dalam mendapatkan informasi mengenai beasiswa dan persyaratan pendaftaran beasiswa yang sulit, maka perancangan tugas akhir ini berupa aplikasi *mobile* sebagai media informasi untuk mahasiswa yang ingin mencari informasi seputar beasiswa dalam negeri, yang diharapkan mampu mempermudah mahasiswa dalam mencari informasi beasiswa. Target pasar dari aplikasi ini adalah mahasiswa tingkat akhir yang ingin melanjutkan pendidikannya ke S2 namun kesulitan dalam biaya dan kesulitan dalam mendapatkan informasi beasiswa serta cara pendaftarannya. Aplikasi ini nantinya akan dirancang dengan tampilan yang menarik dan menyediakan informasi selengkap mungkin, mulai dari informasi seputar beasiswa dalam negeri *terupdate*, sampai dengan tata cara pendaftaran beasiswa, yang diharapkan mampu mempermudah mahasiswa yang ingin mencari informasi beasiswa.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena tersebut, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Saat ini pendidikan strata1/S1 saja tidak cukup
2. Biaya yang dibutuhkan untuk melanjutkan pendidikan ke S2 sangat mahal
3. Persyaratan pendaftaran beasiswa yang sulit
4. Media aplikasi yang ada saat ini belum memberikan informasi secara lengkap beserta tata cara pendaftaran mengenai beasiswa

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka dapat dirumuskan pokok permasalahannya yaitu, Bagaimana merancang media informasi aplikasi *mobile* yang menarik, mudah digunakan, dan memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi seputar beasiswa dalam negeri, untuk melanjutkan pendidikan ke S2?

1.3 Ruang Lingkup

Batasan yang akan dibahas dalam tugas metode penelitian ini berdasarkan dengan kaitannya dengan program studi Manajemen Desain, yaitu :

a. Apa?

Merancang aplikasi mobile sebagai media informasi untuk mempermudah mahasiswa mencari informasi Beasiswa

b. Dimana?

Penelitian Aplikasi Informasi Beasiswa ini ditujukan kepada mahasiswa se Jabodetabek, Indonesia

c. Kapan?

Perancangan tugas akhir ini dilaksanakan selama penyusunan tugas akhir, sejak Januari 2020 hingga Juni 2020

d. Siapa?

Target dari media aplikasi ini adalah mahasiswa tingkat akhir Jabodetabek yang ingin melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi

e. Mengapa?

Untuk mempermudah mahasiswa dalam mencari informasi beasiswa agar mahasiswa mau melanjutkan pendidikannya ke jenjang lebih tinggi menggunakan beasiswa

f. Bagaimana?

Membuat purwarupa aplikasi informasi beasiswa dengan informasi yang lengkap beserta tata cara pendaftarannya dengan *interface* yang menarik dan mudah digunakan

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah merancang media informasi aplikasi *mobile* yang menyediakan informasi beasiswa pascasarjana dalam negeri, dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, untuk memudahkan mahasiswa saat mencari informasi beasiswa.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

A. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan guna memperoleh informasi mengenai penelitian yang dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan atau aktivitas pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui sesuatu dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan. Pada tahap ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan observasi terhadap aplikasi yang sejenis

2. Wawancara

Wawancara adalah proses Tanya jawab antara pewawancara dan narasumber guna mendapatkan informasi dan pengetahuan dari sumber. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah dengan melakukan sesi tanya jawab kepada praktisi aplikasi, dan lembaga penyedia beasiswa.

3. Kuesioner

Kuesioner merupakan daftar pertanyaan dalam penelitian yang diberikan kepada responden baik secara langsung maupun tidak langsung. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membuat pertanyaan di Google form dan disebarakan ke target audiens yaitu mahasiswa S1 tingkat akhir melalui media sosial LINE dan Whatsapp

4. Studi pustaka

Studi pustaka yaitu sebuah cara mempelajari berbagai buku referensi atau hasil penelitian sebelumnya yang sejenis guna mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti. Bentuk kegiatan yang dilakukan adalah mempelajari dan mengumpulkan data melalui buku dan jurnal mengenai aplikasi, multimedia dan beasiswa.

B. Analisis

1. Analisis Visual

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif interpretatif dengan metode analisis semiotika Peirce, dengan pola visual menurut

Edmund Feldman dalam Aland & Darby (1992) dalam Widiatmoko, menganalisis karya visual dapat dibagi dalam tahapan-tahapan yaitu:

- **Deskripsi**, mengidentifikasi karya, dimana informasi yang didapatkan akan menjadi petunjuk tentang arti dan maksud dari karya.
- **Analisis**, ditunjang oleh landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan masalah.
- **Interpretasi**, merupakan tahapan yang paling imajinatif dan kreatif dan juga bermanfaat bagi tahapan lainnya.
- **Penilaian**, penetapan nilai-nilai tentang apa yang telah terlihat dan apa yang telah dideskripsikan, dianalisis serta diinterpretasikan, penilaian merupakan sintesa dari analisis antar kasus yang terjadi dalam karya seni yang di analisis (Soewardikoen, 2013: 49)

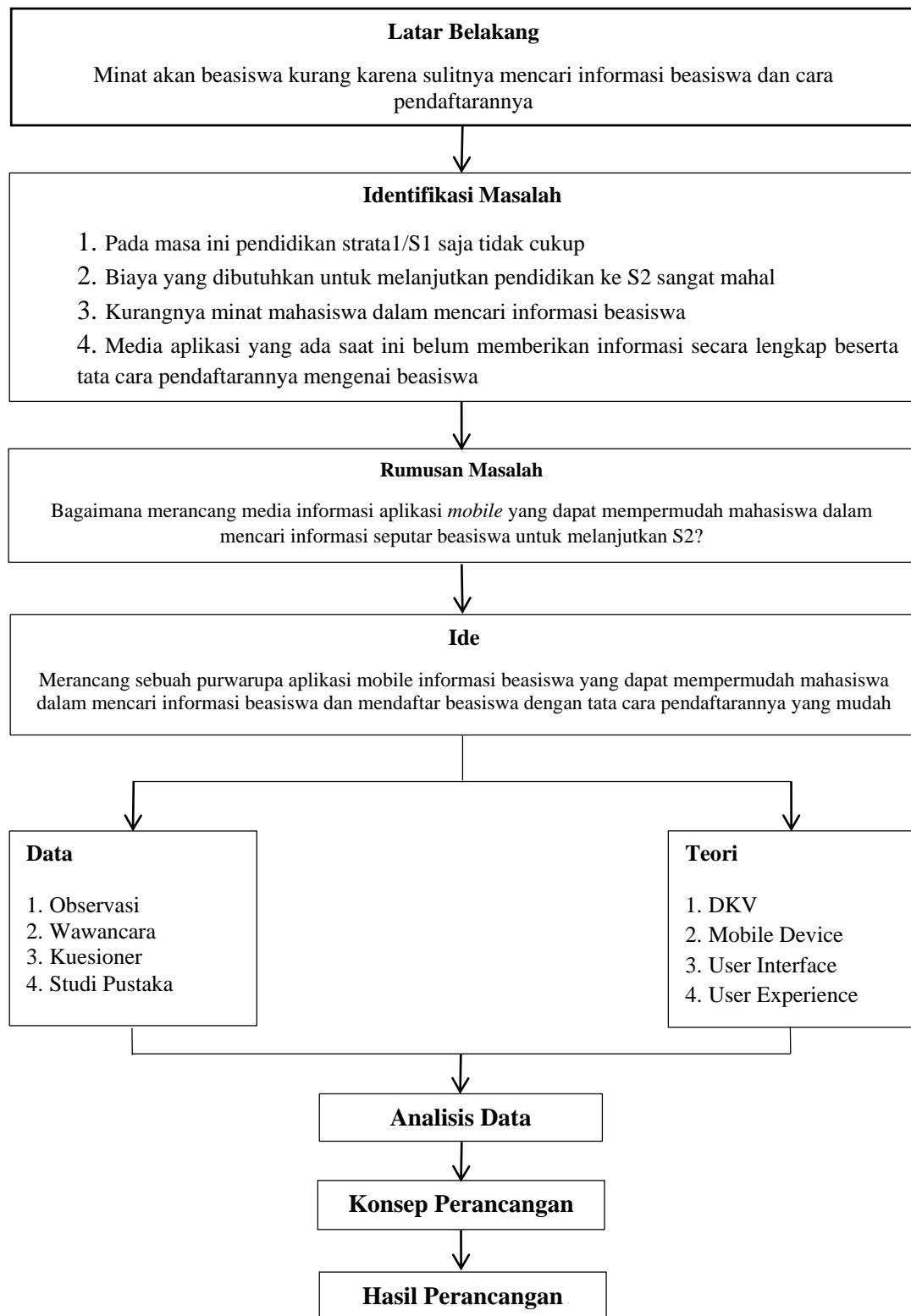
2. Analisis Data Kuesioner

Menganalisis dan membandingkan hasil data kuesioner yang telah didapat menggunakan frekuensi.

3. Analisis Matriks

Membandingkan karya visual satu dengan yang lain dengan cara mensejajarkannya dengan teori yang digunakan. Pada penelitian ini dilakukan pada proyek sejenis, yaitu aplikasi Informasi Beasiswa, aplikasi iKampus, dan aplikasi BeasiswaKu.

1.6 Kerangka Penelitian



Bagan 1. 1 Kerangka penelitian

Sumber : Dokumen pribadi

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, cara pengumpulan data, kerangka penelitian dan pembabakan.

2. BAB II DASAR PEMIKIRA

Menguraikan tentang teori atau pendapat para ahli sebagai acuan untuk menganalisa, kerangka pemikiran dan asumsi berdasarkan landasan pemikiran.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Uraian data hasil survey dan analisis visual yang memuat analisis data, ringkasan wawancara, data hasil kuesioner, analisis konten visual, analisis matriks perbandingan, analisis data kuesioner dan penarikan kesimpulan.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi konsep-konsep yang digunakan untuk merancang, dimulai dari penyusunan konsep pesan, konsep kreatif, dan konsep visual. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan awal, dimulai dari sketsa sampai digital.

5. BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan, saran, dan daftar pustaka