

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Memasuki era dimana informasi memegang kunci menuju kesuksesan, informasi menjadi salah satu faktor penting dalam kehidupan, Sutabri dalam Trimahardhika dan Sutinah (2017:250) mengatakan bahwa “Informasi merupakan suatu data yang telah diolah, diklasifikasikan dan diinterpretasikan serta digunakan untuk proses pengambilan keputusan”. Didalam dunia kerja, informasi menjadi hal vital yang dapat menentukan proses efektifitas dan kecepatan dalam bekerja, pentingnya informasi dapat memberikan *outcome* yang diinginkan oleh suatu institut maupun perusahaan.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012, Institut merupakan Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan pendidikan akademik dan dapat menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam sejumlah rumpun Ilmu Pengetahuan dan/atau Teknologi tertentu dan jika memenuhi syarat, institut dapat menyelenggarakan pendidikan profesi. Institusi Pendidikan memiliki peranan penting untuk kemajuan dan kecerdasan bangsa, sebagai tempat menimba ilmu untuk beroperasi secara optimal, insitusi membutuhkan akses informasi yang cepat dan efektif demi melancarkan kegiatan pembelajaran.

Telkom University merupakan salah satu Institusi Pendidikan terkemuka di Indonesia yang terletak di Kabupaten Bandung, Jawa Barat, tepatnya di Jalan Telekomunikasi – Terusan Buahbatu. Berdiri pada tanggal 14 Agustus 2013 Telkom University merupakan hasil penggabungan dari empat Institusi terpisah yang dibawah oleh Yayasan Pendidikan Telkom, keempat institusi tersebut adalah Institut Teknologi Telkom (IT Telkom), Intitut Manajemen Telkom (IM Telkom), Politeknik Telkom, dan Sekolah Tinggi Seni rupa dan Desain Indonesia Telkom (STISI Telkom). Telkom University mempunyai 7 Fakultas yang berlokasi dalam satu area kampus, salah satu fakultas nya adalah Fakultas Industri Kreatif (FIK).

Fakultas Industri Kreatif (FIK) adalah salah satu bagian dari 7 fakultas yang ada di Telkom University, FIK merupakan fakultas yang berfokus pada bidang seni, desain, dan industri kreatif menjadi rumah bagi Civitas Akademika dari berbagai

jurusan seni yang ada didalam FIK. Terdapat 6 program studi yang terakreditasi unggul dan internasional, dipandu oleh 150 dosen, 4 kelompok keahlian, dan 21 fasilitas laboratorium yang mendukung para civitas akademika di FIK.

FIK dihuni oleh beberapa Civitas Akademika yang berkegiatan langsung didalamnya, salah satu civitas tersebut adalah dosen sebagai pemangku kepentingan dalam Institusi Pendidikan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Selain dosen, institusi pendidikan juga didukung oleh staff sebagai tenaga kerja yang berperan penting untuk memastikan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Target audiens pembelajaran yang dimaksud adalah civitas lain, yaitu mahasiswa. Menurut undang-undang no 12 tahun 2012, mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang Pendidikan Tinggi, yang mempunyai tujuan untuk menimba ilmu dalam institusi pendidikan dan penerima informasi dari pihak kampus.

Informasi menjadi bagian penting dalam kehidupan kampus, sistem informasi yang ada telah membentuk arus informasi yang menopang kegiatan pembelajaran saat ini, dengan adanya arus informasi yang terorganisasi, minim kemungkinan terjadinya misinformasi ataupun kejadian-kejadian yang tidak diinginkan. Informasi yang dimaksud berupa informasi-informasi akademik seperti kalender akademik, jadwal ujian, jadwal kuliah, jadwal rapat, event, seminar, dan sebagainya. Informasi-informasi tersebut biasa tersalurkan melalui media media resmi kampus seperti website kampus IGracias, social media kampus seperti Instagram, Twitter, dan lain-lain.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat dikatakan bahwa dengan terlalu banyaknya media penyebaran informasi yang digunakan, civitas akademika FIK merasakan beberapa kendala seperti informasi menjadi sulit untuk dikelola, adanya penumpukan informasi, informasi yang tidak terkategori, informasi yang telah tersampaikan sulit ditemukan kembali, dll. Dengan adanya kendala-kendala tersebut penyerapan informasi menjadi tidak efektif, informasi seperti pemberitahuan jadwal, rapat, acara, dan hal-hal bersifat akademik lainnya yang

sering kali disebarkan melalui media *whatsapp* yang sesungguhnya tidak efektif menyebabkan informasi sering kali menumpuk dan terlewat oleh pesan atau informasi yang lain.

Mengingat pentingnya pengelolaan informasi untuk memastikan setiap kegiatan yang dilakukan dapat terlaksana dengan baik maka timbul adanya urgensi dan kebutuhan untuk membuat platform pengelolaan informasi. Salah satu media yang memiliki karakter aplikatif dan interaktif adalah aplikasi. Menurut Jorgiyanto dikutip oleh Ramzi (2013) aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri. Pemilihan aplikasi sebagai media aplikatif dan interaktif berdasarkan pertimbangannya yaitu karena faktor mobile yang mudah dibawa dan digunakan dalam setiap situasi dan kondisi untuk para civitas dapat mengakses informasi lebih leluasa.

Informasi-informasi tersebut akan diorganisir dan dikategorikan ke dalam satu media yaitu aplikasi, dengan adanya aplikasi ini Civitas Akademika dapat mengakses dan mencari informasi yang diinginkan dan yang tersedia di area kampus, baik itu informasi tentang kegiatan maupun informasi himbuan dari pihak kampus. Harapannya dengan adanya penciptaan aplikasi pengelola informasi ini dapat membantu kegiatan kampus para Civitas Akademika Fakultas Industri Kreatif dalam hal memproses dan mengelola informasi secara efektif.

1.2 Permasalahan

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Informasi yang tidak terstruktur yang menjadi permasalahan utama.
2. Penyebaran informasi yang tidak efektif dikarenakan terlalu banyaknya media informasi yang digunakan.

3. Belum terdapat aplikasi pengelola informasi untuk Civitas Akademika Telkom University

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah adalah Bagaimana merancang media pengelolaan informasi untuk Civitas Akademika Fakultas Industri Kreatif yang efektif dalam bentuk aplikasi mobile

1.3 Ruang Lingkup

Perancangan ini difokuskan pada perancangan prototype aplikasi *mobile apps* sebagai media pengelola informasi yang efektif untuk Civitas Akademika Telkom University. Target audiens dari perancangan prototype aplikasi ini adalah remaja dan dewasa dengan rentang usia 17-60 tahun, difokuskan kepada Civitas Akademika Telkom University seperti mahasiswa, dosen, dan staff. Perancangan prototype aplikasi pengelola informasi ini dilakukan dengan jangka periode beberapa bulan. Perancangan ini dilakukan demi memberikan solusi terhadap Civitas Akademika yang ingin memperoleh informasi dengan efektif dan efektif melalui satu media informasi saja dengan cara berfokus pada perancangan pengelolaan informasi dengan menggunakan landasan teori *User Interface* dan juga *User Experience* agar dapat menjadi aplikasi yang menarik, efektif, tepat dan juga nyaman digunakan untuk pengguna

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah Merancang media aplikasi pengelola informasi online dalam bentuk *mobile apps* untuk Civitas Akademika Telkom University yang efektif

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam perencanaan ini, digunakan dua metode pengumpulan data, yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi postpositivisme, yang digunakan untuk menganalisis keadaan hal-hal yang alami, (sebagai lawan dari eksperimen) di mana peneliti sebagai alat utama, teknik pengumpulan data digunakan dengan cara menggabungkan triangulasi. Data penelitian bersifat induktif/kualitatif, dan temuan penelitian kualitatif lebih menekankan pada arah generalisasi. Sedangkan menurut Arikunto (2019:27) analisis kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang banyak mewajibkan penggunaan angka-angka, melalui pengumpulan data, interpretasi data dan analisis hasil.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk pengumpulan data, menggunakan dua sumber yaitu :

1. Sumber Data Primer

a. Observasi

Observasi adalah “pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap hal-hal yang tampak dalam konteks penelitian” (Widoyoko 2014: 46). Dalam tahap ini akan dilakukan pengamatan terhadap media-media informasi seperti Website kampus, grup *whatsapp*, E-Memo, dan Sosial Media agar dapat mengetahui dan memperkirakan system dan sifat objek yang diteliti.

b. Kuesioner

Menurut Soewardikoen (2019:60), kuesioner merupakan suatu daftar pertanyaan tentang suatu objek atau bidang yang harus ditulis secara tertulis oleh orang yang menjawabnya, yaitu orang yang menjawab pertanyaan tersebut. Pada tahap ini kuesioner akan disebar kepada Civitas Akademika seperti Dosen, Staff, dan Mahasiswa dengan tujuan untuk mengetahui preferensi audiens terhadap aplikasi yang akan dirancang.

c. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015:72) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Pada tahap ini akan dilakukan wawancara dengan beberapa pihak seperti Dosen, dan Narasumber yang ahli dalam bidang pembuatan aplikasi.

2. Sumber Data Sekunder

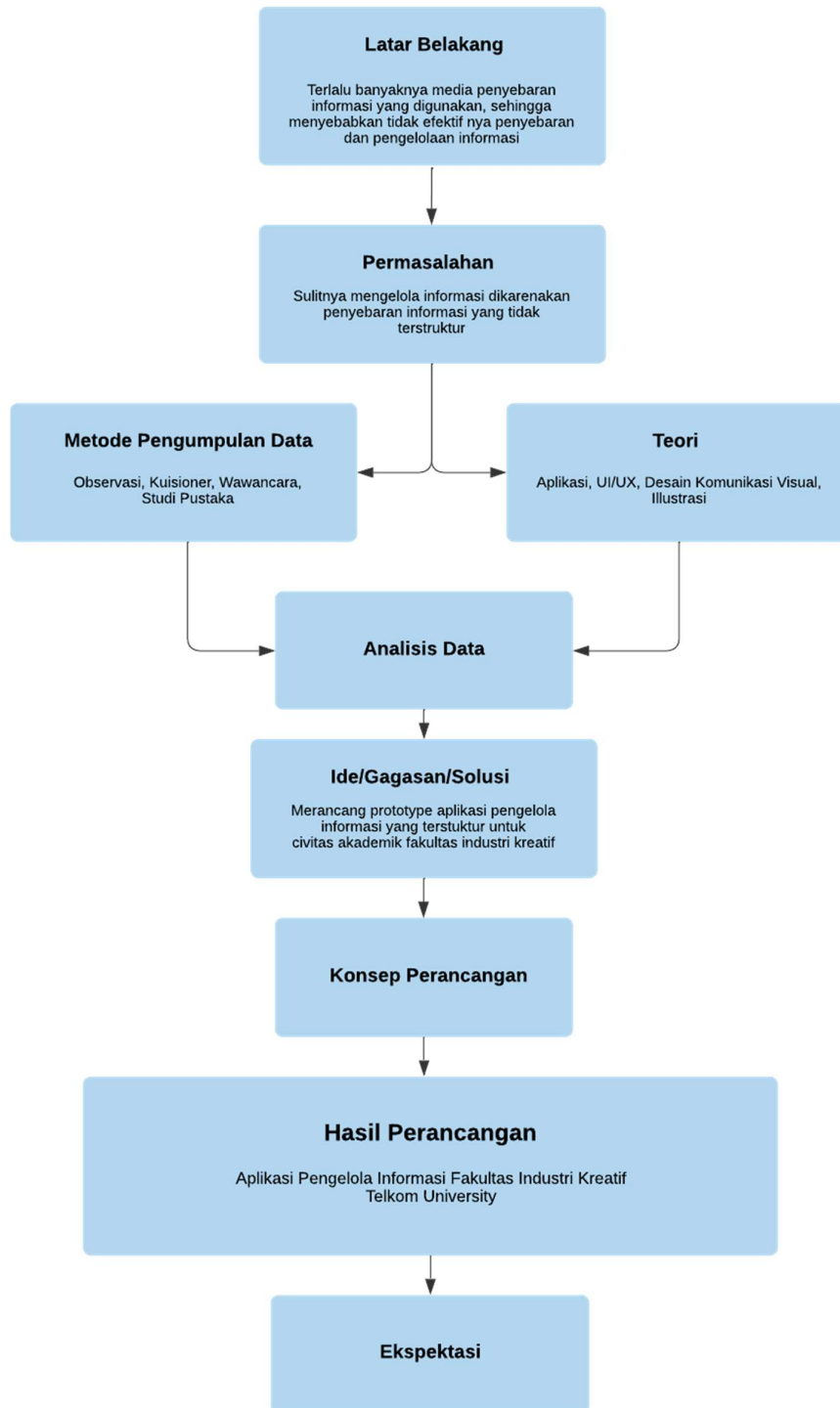
Studi Pustaka

Menurut George dalam buku Djiwandono (2015:201) mengatakan “studi pustaka adalah pencarian sumber-sumber atau opini pakar tentang suatu hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian”. Penulis menggunakan studi pustaka berupa buku-buku dan jurnal-jurnal terkait sebagai referensi yang membantu proses penulisan tugas akhir ini.

1.5.1. Metode Analisis

Data-data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan Matriks Perbandingan. Matriks terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda dan sangat berguna untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan (Soewardikun, 2019:104)

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian
(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.7 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, dan kerangka penelitian dari proses Perancangan prototype aplikasi pengolah informasi untuk Civitas Akademika Telkom University

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai uraian teori yang didapatkan dari metode studi Pustaka yang akan digunakan dalam penelitian sebagai landasan pemikiran utama untuk merancang aplikasi pengelola informasi

BAB III URAIAN DATA HASIL SURVEY DAN ANALISIS

Pada bab ini menjelaskan mengenai data-data yang sudah diperoleh dari proses pengumpulan data. Selanjutnya, data-data tersebut akan dianalisa dengan landasan teori yang telah dijelaskan pada bab II Landasan Teori dan disimpulkan menjadi dasar dari konsep perancangan

BAB IV KONSEP PERANCANGAN VISUAL

Pada bab ini menjelaskan mengenai konsep Perancangan prototype aplikasi pengelola informasi yang akan dibuat serta proses perancangan yang akan dicantumkan secara detail dari penjelasan konsep aplikasi, sampai finalisasi high fidel prototyping

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan yang telah didapat dari perancangan yang dilakukan untuk penulisan tugas akhir ini dan saran yang dapat melengkapi perancangan agar dapat menjadi lebih baik.