

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi telah mengubah paradigma dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang desain. Desain tidak lagi hanya dipandang sebagai proses yang terbatas pada pembuatan produk atau layanan, tetapi juga sebagai suatu bentuk ekspresi dan pengalaman yang dapat disampaikan melalui berbagai media. Di tengah perkembangan ini industri terus berkembang dengan cepat, menyesuaikan dengan perubahan teknologi dan kebutuhan pasar yang dinamis sedangkan perkembangan di bidang akademik cenderung lebih lambat, seringkali tertinggal dalam mengikuti tren dan inovasi terbaru. Adanya celah keilmuan antara industri dan pendidikan terjadi ketika tidak adanya kolaborasi yang memadai antara lembaga pendidikan dan industri yang dapat menyebabkan perbedaan antara keterampilan yang diajarkan di kelas dan keterampilan yang diperlukan di tempat kerja (Manta et al., 2023).

Dalam mengisi celah antara industri dan dunia akademik, kontribusi praktisi sangat diperlukan untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman yang telah diperolehnya kepada kalangan akademisi. Salah satu cara utama untuk memperbarui pengetahuan pada bidang akademik melalui riset yang kemudian didokumentasikan berupa publikasi jurnal, skripsi, tesis, dan disertasi. Peran para ahli dalam proses penelitian tidak hanya menegaskan pentingnya kontribusi mereka dalam menyediakan pengetahuan yang relevan, tetapi juga meningkatkan kredibilitas, kedalaman, dan interpretasi temuan penelitian, serta memberikan wawasan dan perspektif yang berharga untuk analisis dan pemahaman yang komprehensif (Lisa et al., 2022).

Pada observasi awal didapatkan praktisi ahli dan dosen ahli memiliki keinginan dalam berbagi ilmu, pengetahuan, dan pengalaman mereka. Ada beragam metode yang dilakukan dalam membagikan ilmu dan pengalaman yang dapat mereka lakukan saat ini yaitu secara langsung maupun tidak

langsung. Metode langsung yang biasanya digunakan adalah seminar. Kegiatan seminar diselenggarakan oleh institusi pendidikan tinggi dengan pembicara dari praktisi ahli maupun dosen ahli. Metode tidak langsung menggunakan media sosial seperti *Instagram*, *Tiktok*, *Youtube*. Kolaborasi antara akademisi dan profesional dapat meningkatkan inovasi, pertukaran pengetahuan, dan pengembangan produk yang bertujuan untuk merangsang interaksi antara akademisi dan profesional industri (Rossoni et al., 2023).

Praktisi dan dosen sebagai pembicara dalam acara seminar seringkali menghadapi sejumlah tantangan. Faktor-faktor ini meliputi topik diskusi yang telah ditetapkan oleh penyelenggara, yang mungkin tidak selalu sesuai dengan keahlian atau minat pembicara. Selain itu, pembicara perlu meluangkan waktu yang cukup untuk persiapan dan penelitian guna menyampaikan presentasi yang koheren dan menarik mengenai topik yang telah ditentukan. Aspek logistik dari acara tersebut juga dapat menjadi tantangan, karena tempat penyelenggaraan seringkali berlokasi di kota-kota yang berbeda dari tempat tinggal, menyebabkan potensi masalah terkait perjalanan, akomodasi.

Tantangan muncul ketika memanfaatkan media sosial untuk berbagi pengetahuan ilmiah. Informasi yang salah menyebar dengan cepat di platform media sosial sehingga menyulitkan dalam membedakan ahli yang memiliki keahlian yang sesungguhnya di media sosial (Yaqub dan Alsabban, 2023). Situasi tersebut menyulitkan praktisi dan dosen dalam menjangkau audiens dan dapat mengurangi kredibilitas praktisi atau dosen yang terampil. Kolom komentar dan pesan langsung berfungsi sebagai saluran interaksi antara praktisi atau dosen dan audiens. Praktisi atau dosen yang menjalin hubungan baik dengan audiensnya akan merespons komentar dan pesan langsung, tetapi dapat menghadapi kesulitan ketika terlalu banyak interaksi dari audiens.

Penelitian ini berfokus untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Permasalahan tersebut memberikan peluang dalam merancang suatu model bisnis yang sesuai untuk media platform berbasis web dengan format *desktop*. Platform tersebut sebagai media konsultasi yang dapat menjembatani praktisi industri ataupun dosen akademisi dalam berbagi ilmu dalam suatu penelitian

yang dilakukan suatu institusi secara langsung dalam memperbarui keilmuan pada bidang akademik. Praktisi ahli dan dosen ahli berperan sebagai ahli sebagai aspek penawaran dan peneliti sebagai aspek permintaan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut, didapatkan identifikasi masalah diantaranya:

- a. Perkembangan industri yang kurang cepat diterima dalam bidang akademik
- b. Keterbatasan media digital yang kredibel untuk praktisi dan dosen dalam berbagi atau konsultasi mengenai ilmu pengalaman
- c. Belum ada platform khusus bagi profesional dan dosen untuk membagikan ilmu dan pengalaman secara fleksibel dan dapat berkontribusi dalam pembaruan keilmuan pada bidang akademik

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Apa saja kendala yang dihadapi praktisi atau dosen ketika menjadi narasumber dalam suatu forum atau riset?
- b. Bagaimana membentuk suatu sistem dan model bisnis yang dapat memfasilitasi praktisi dan dosen dalam membagikan ilmu?
- c. Bagaimana bentuk platform konsultasi yang sesuai memenuhi kebutuhan narasumber yang memenuhi kepuasan pengguna?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah platform konsultasi riset berbasis web dengan fokus utama memenuhi kebutuhan narasumber ahli membagikan ilmu, pengetahuan dan pengalaman sekaligus berkontribusi dalam mengembangkan keilmuan di bidang akademik. Dengan

merinci rumusan masalah sebelumnya, tujuan penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Menganalisa kendala dan hal-hal yang dibutuhkan praktisi atau dosen dalam menjadi narasumber
- b. Merancang bentuk model bisnis yang sesuai untuk platform konsultasi dengan narasumber ahli
- c. Merancang platform konsultasi yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan narasumber yang memenuhi kepuasan pengguna

1.5 Manfaat Penelitian

Perancangan platform riset ini memiliki manfaat diantaranya:

1.5.1 Aspek Teoritis

- a. Sebagai rujukan atau referensi dalam penelitian yang berhubungan *business model navigator, business model canvas, value proposition canvas*
- b. Sebagai rujukan atau referensi dalam penelitian yang berhubungan dengan perancangan platform konsultasi

1.5.2 Aspek Praktis

- a. Sebagai rekomendasi rancangan *business model navigator, business model canvas, value proposition canvas* untuk platform konsultasi
- b. Sebagai rekomendasi rancangan platform konsultasi digital berbasis web

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini memiliki sistematika penulisan diantaranya:

1.6.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang celah ilmu antara industri dan akademik khususnya bidang desain, serta masalah yang dihadapi praktisi dan dosen ketika menjadi narasumber ahli. Masalah tersebut diformulasikan menjadi rumusan masalah serta menguraikan tujuan dan dampak positif dari penelitian.

1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan rangkaian teori yang relevan dengan penelitian, digunakan sebagai landasan untuk menjelaskan fenomena dan sebagai panduan dasar dalam melakukan analisis terhadap objek kajian. Teori-teori yang digunakan adalah *business model navigator*, *business model canvas*, *value proposition canvas*, platform digital, *user experience*, *user interface*, *task flow*, *user persona*, *wireframe*, *usability testing*. Bab ini juga memaparkan penelitian terdahulu sebagai perbandingan untuk memperoleh pembar

uan dalam konteks penelitian.

1.6.3 BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini mencakup metode yang diterapkan dalam penelitian, pendekatan yang digunakan, melibatkan aspek-aspek seperti populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, langkah-langkah penelitian, dan metode analisis dan validasi data.

1.6.4 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini diawali dengan memberikan gambaran umum mengenai objek penelitian, pemaparan hasil analisa data, identifikasi masalah berdasarkan data penelitian, ide yang menyelesaikan masalah yang ada, hasil perancangan *business model canvas*, *value proposition canvas*, platform digital dan penyajian visual sebagai representasi *output* yang mencerminkan hasil dari proses perancangan.

1.6.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini mencakup rangkuman kesimpulan dari hasil penelitian, memberikan saran dan rekomendasi kepada perusahaan, praktisi, dosen, serta peneliti untuk penelitian mendatang. Bab ini juga melibatkan lampiran yang mendukung informasi tambahan yang relevan.