

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) merupakan organisasi yang berada di lingkungan kampus dan bertujuan untuk mengembangkan minat, bakat, dan potensi mahasiswa di luar kegiatan akademik. UKM sering menjadi wadah bagi mahasiswa untuk belajar berorganisasi, mengembangkan keterampilan sosial, dan meningkatkan kemampuan non-akademik seperti kepemimpinan, kerja sama tim, dan manajemen waktu. Sebagai bagian dari sistem pendidikan di perguruan tinggi, UKM memainkan peran penting dalam mendukung pengembangan karakter mahasiswa agar lebih siap menghadapi dunia kerja dan kehidupan sosial [1].

Namun, dalam beberapa tahun terakhir, minat mahasiswa untuk bergabung dalam UKM terus menurun. Fenomena ini dapat dilihat pada data Universitas Jenderal Soedirman (Unsoed), di mana beberapa organisasi mahasiswa melaporkan penurunan jumlah anggota dan pengurus setiap tahunnya. Sebagai contoh, Keluarga Mahasiswa Islam (GAMAIS) Fakultas Peternakan mencatat penurunan jumlah pengurus dari 76 pada periode 2021/2022 menjadi 68 pada periode 2022/2023. Tren serupa juga dialami oleh Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset (UKMPR), yang jumlah anggotanya turun dari 194 orang menjadi hanya 112 anggota dalam periode yang sama (beritaunsoed.com, 2023). Penurunan ini menjadi tantangan serius bagi keberlanjutan UKM, mengingat organisasi ini sangat bergantung pada partisipasi aktif mahasiswa untuk menjalankan program kerja dan mencapai tujuannya.

Beberapa faktor utama yang berkontribusi terhadap penurunan ini adalah kurangnya promosi yang menarik, minimnya informasi mengenai kegiatan UKM, dan proses pendaftaran yang dirasa rumit oleh calon anggota. Sebagaimana dijelaskan oleh Rida Wati et al. (2023), proses rekrutmen yang tidak efektif sering kali disebabkan oleh kurangnya daya tarik promosi dan

informasi yang tidak mudah diakses oleh calon anggota [2]. Dalam beberapa kasus, organisasi hanya mengandalkan metode konvensional seperti selebaran, papan pengumuman, atau penyampaian lisan yang tidak sesuai dengan preferensi generasi muda saat ini. Selain itu, sistem administrasi yang tidak terstruktur juga menjadi hambatan, di mana calon anggota sering kali merasa kesulitan untuk mengetahui bagaimana cara bergabung atau bahkan ragu terhadap manfaat yang mereka dapatkan dari organisasi tersebut [3].

Selain tantangan internal, perubahan perilaku mahasiswa akibat perkembangan teknologi dan dampak pandemi COVID-19 juga berperan besar. Mahasiswa cenderung lebih fokus pada pencapaian akademik dan aktivitas individu melalui *platform* digital, sehingga partisipasi dalam organisasi kampus menurun [4]. Padahal, berpartisipasi dalam organisasi kampus memiliki banyak manfaat, seperti pengembangan keterampilan kepemimpinan, komunikasi, manajemen waktu, dan kerja sama tim. Organisasi mahasiswa juga menjadi tempat yang ideal untuk memperluas jaringan sosial, yang sangat penting bagi karier di masa depan [5].

Untuk mengatasi tantangan ini, organisasi mahasiswa, termasuk UKM KSR di Universitas Telkom Purwokerto, perlu beradaptasi dengan kebutuhan dan ekspektasi mahasiswa masa kini. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan teknologi digital melalui perancangan sebuah *Website* yang dirancang khusus untuk menarik minat mahasiswa [6]. Sebagaimana dijelaskan oleh Jatmiko et,al (2021), teknologi digital dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan daya tarik dan efisiensi proses rekrutmen [7]. *Website* dapat digunakan sebagai *platform* utama untuk menyampaikan informasi tentang UKM, program kerja, dokumentasi kegiatan, dan sistem pendaftaran online yang lebih mudah diakses [8].

Metode *Design Thinking*, yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna, dapat diterapkan dalam perancangan *Website* ini [9]. Metode ini melibatkan langkah-langkah seperti memahami kebutuhan calon

anggota (*empathize*), mendefinisikan masalah utama (*define*), mengembangkan ide-ide kreatif (*ideate*), membuat prototipe *Website* (*prototype*), dan menguji keefektifannya (*test*) [10]. Dengan pendekatan ini, *Website* diharapkan dapat memberikan pengalaman yang relevan, menarik, dan mudah digunakan oleh calon anggota, sehingga mampu meningkatkan minat mereka untuk bergabung [11].

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dihasilkan sebuah solusi digital yang tidak hanya membantu meningkatkan jumlah pendaftar di UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keberlanjutan organisasi di tengah persaingan yang semakin ketat dengan UKM lain. Dengan memanfaatkan teknologi ini, UKM KSR dapat memastikan keberlanjutannya sebagai salah satu organisasi mahasiswa yang relevan dan menarik bagi generasi muda di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto membutuhkan sebuah *Website* yang digunakan sebagai media untuk menarik minat bergabung mahasiswa baru Universitas Telkom Purwokerto.
2. Merancang sebuah *Website* menggunakan metode *Design Thinking*.
3. Menguji kelayakan tentang sistem *Website* UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Perancangan *website* UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan daya tarik organisasi melalui media digital yang informatif dan menarik. Dengan pendekatan metode *Design Thinking* dan pemanfaatan framework Laravel, *website* ini dirancang tidak hanya sebagai sarana penyampaian informasi kegiatan dan program, tetapi juga sebagai media yang menyuguhkan testimoni serta dokumentasi. Kehadiran *website* ini diharapkan dapat mempermudah proses pendaftaran anggota baru secara digital, sehingga lebih efisien dan mudah diakses. Selain itu, pengembangan ini

juga berperan dalam memperluas jangkauan promosi UKM kepada mahasiswa baru. Dari sisi akademis, hasil perancangan ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian sejenis yang menerapkan pendekatan desain berbasis pengguna dalam pengembangan *website* organisasi.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, penelitian ini akan memiliki batasan masalah yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini adalah *Website* sebagai media penarik minat bergabung UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto.
2. Target utama pengguna *Website* ini adalah mahasiswa baru Universitas Telkom Purwokerto.
3. *Website* ini hanya sebatas *platform* promosi, informasi dan pendaftaran anggota baru.
4. Pembuatan *Website* menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel*.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode Design Thinking sebagai kerangka kerja utama dalam merancang dan mengembangkan website UKM KSR Universitas Telkom Purwokerto. Metode ini berpusat pada pengguna, mencakup tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test untuk menghasilkan solusi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan calon anggota. Untuk evaluasi kelayakan website, penelitian ini akan menggunakan beberapa metode pengujian. Dimulai dari *System Usability Scale (SUS)* untuk menilai kenyamanan dan kepuasan pengguna. Kemudian, dilanjutkan dengan pengujian *black box* untuk memastikan seluruh fungsionalitas sistem telah bekerja dengan benar. Selain itu, untuk mengukur daya tarik dan potensi website dalam menarik minat bergabung mahasiswa baru, penelitian ini juga akan menggunakan kuesioner evaluasi daya tarik yang akan disebarakan kepada mahasiswa Universitas Telkom Purwokerto.