

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

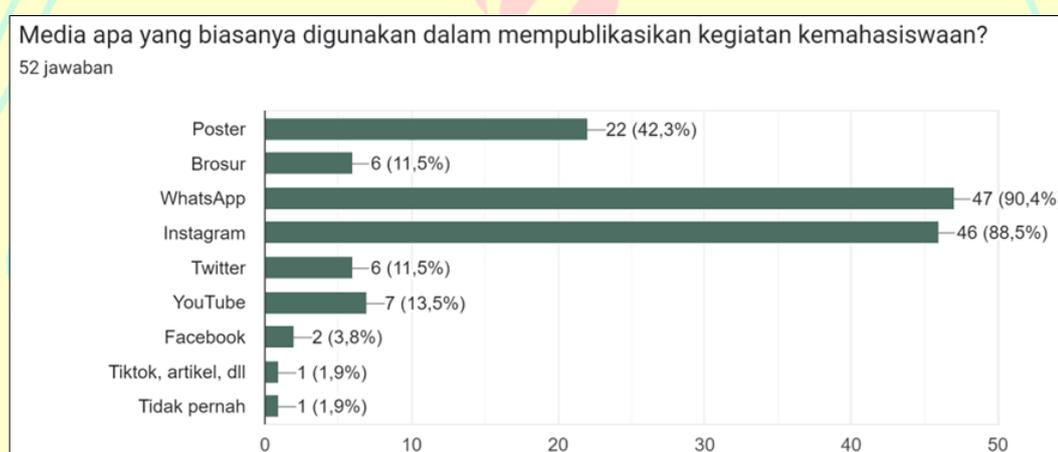
Mahasiswa merupakan salah satu komponen penting dari sebuah institusi atau perguruan tinggi. Selain menimba ilmu di perkuliahan, mahasiswa perlu mempersiapkan diri dengan meningkatkan kompetensi, kecakapan dan keterampilan yang relevan sebagai penerus pembangunan bangsa yang berkualitas. Salah satu cara yang dapat dilakukan mahasiswa untuk mengembangkan dirinya adalah dengan mengikuti kegiatan kemahasiswaan.

Kegiatan kemahasiswaan merupakan kegiatan kokurikuler maupun ekstrakurikuler yang dapat diikuti oleh mahasiswa di luar kurikulum perkuliahan. Melalui kegiatan kemahasiswaan, mahasiswa dapat menyalurkan bakat, memperkaya wawasan, serta membekali diri melalui berbagai keahlian dan keterampilan tambahan yang didapatkan. Sehingga mahasiswa berkesempatan untuk tidak hanya menguasai kompetensi akademik, tetapi juga memiliki *soft skill* yang baik (Ginantra & Atmaja, 2018).

Kegiatan kemahasiswaan di Universitas Negeri Jakarta (UNJ) diselenggarakan oleh Organisasi Kemahasiswaan (Ormawa) yang dibentuk atas persetujuan rektor, baik di tingkat program studi, fakultas, maupun universitas. Menurut Peraturan Rektor UNJ Nomor 15 tahun 2019, Ormawa di UNJ terdiri dari Organisasi Pemerintahan Mahasiswa (Opmawa) dan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Opmawa dan UKM di UNJ ada di bawah naungan Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Alumni UNJ (WR III UNJ). Masing – masing Opmawa dan UKM di UNJ memiliki berbagai program kerja berupa kegiatan yang direncanakan dan dipublikasikan untuk dapat diikuti oleh mahasiswa UNJ maupun umum, seperti kegiatan seminar, kompetisi, lokakarya, hingga pameran.

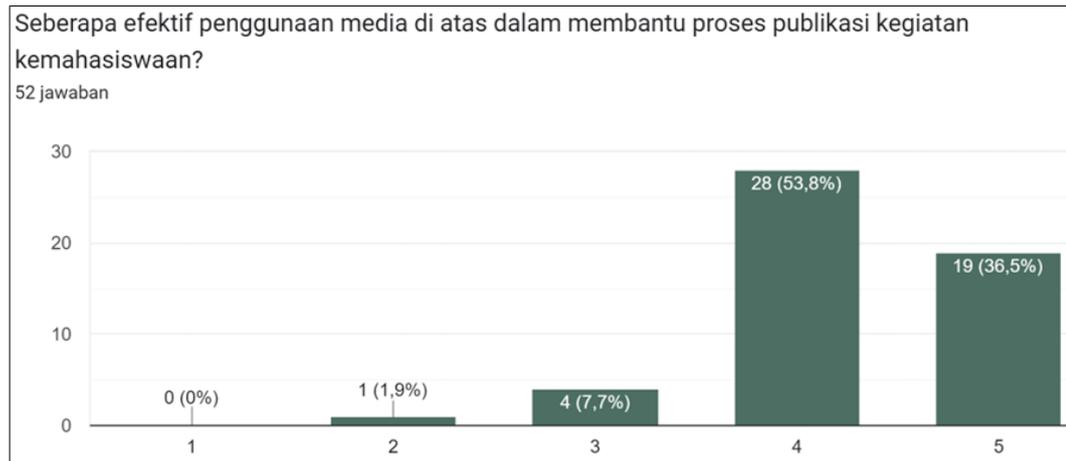
Semenjak pandemi COVID-19, Ormawa di UNJ telah beradaptasi dengan melakukan kegiatan mereka secara *online*. Hal ini menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya sosialisasi atau publikasi kegiatan kemahasiswaan secara *online*. Seiring perkembangan teknologi sepanjang pandemi hingga tahun 2023, publikasi kegiatan kemahasiswaan di UNJ semakin intens dalam memanfaatkan media sosial masing – masing Ormawa.

Peneliti telah melakukan observasi penelitian dengan menyebarkan kuesioner kepada mahasiswa aktif UNJ yang terlampir pada Lampiran 7 hingga Lampiran 10. Kuesioner tersebut diisi oleh 52 mahasiswa aktif dari delapan fakultas di UNJ. Jawaban responden menunjukkan bahwa WhatsApp dan Instagram merupakan media sosial yang paling sering digunakan sebagai media publikasi kegiatan kemahasiswaan kepada mahasiswa UNJ. Media sosial tersebut digunakan untuk memberikan informasi terbaru mengenai kegiatan yang akan datang, pendaftaran kegiatan, serta hasil kegiatan yang telah terlaksana. Terdapat 47 dari 52 (90,4%) responden memilih WhatsApp dan 46 dari 52 (88,5%) responden memilih Instagram seperti pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Media Publikasi Yang Paling Sering Digunakan

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa aktif di UNJ, media sosial yang selama ini digunakan dalam memperoleh informasi ataupun mempublikasikan kegiatan kemahasiswaan memiliki rata-rata nilai efektifitas sebesar 4,25 dari skala 1 sampai 5, atau sebesar 85% seperti pada Gambar 1.2. Hasil ini menunjukkan bahwa media sosial yang digunakan selama ini telah cukup efektif dalam membantu proses publikasi kegiatan kemahasiswaan.



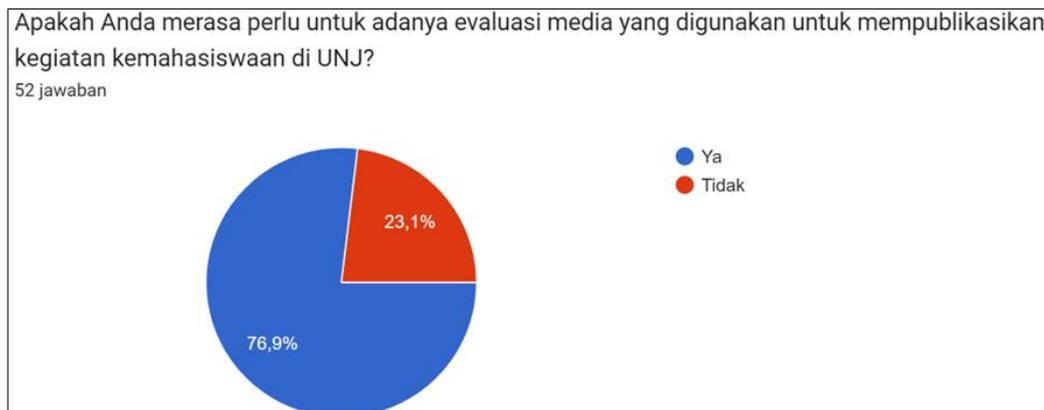
Gambar 1.2 Hasil Kuesioner Penilaian Keefektifan Media Publikasi

Namun di samping itu, 29 dari 36 pengurus organisasi/panitia kegiatan yang mengisi kuesioner tersebut juga menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memperoleh peserta untuk kegiatan kemahasiswaan, sehingga hal ini menunjukkan bahwa meskipun dinilai efektif, proses publikasi kegiatan kemahasiswaan perlu untuk dievaluasi seperti pada Gambar 1.3.



Gambar 1.3 Hasil Kuesioner Kesulitan Perolehan Peserta Kegiatan

Kesulitan pengurus organisasi/panitia dalam memperoleh peserta untuk kegiatan kemahasiswaan ini juga selaras dengan pendapat 40 dari 52 (77%) responden yang menganggap perlu adanya evaluasi mengenai media yang digunakan untuk mempublikasikan kegiatan kemahasiswaan di UNJ seperti pada Gambar 1.4.



Gambar 1.4 Hasil Kuesioner Perlunya Evaluasi Media Publikasi

Teknologi informasi di era digital ini berkembang dengan sangat pesat. Media teknologi informasi telah menjadi bagian penting dalam berbagai aktivitas masyarakat, seperti komunikasi, transaksi, dan sumber segala informasi. Proses pengiriman informasi dengan menggunakan teknologi tentu dapat menghemat biaya dan waktu yang diperlukan. Salah satu teknologi yang digunakan dalam hal ini adalah teknologi web, yang memungkinkan informasi untuk dapat diakses dan diterima melalui jaringan internet kapan saja dan di mana saja (Muharam & Persada, 2020).

Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada mahasiswa aktif di UNJ, ditemukan bahwa sebuah media khusus seperti sistem informasi berbasis web atau *website* merupakan media yang paling banyak diusulkan sebagai sarana publikasi kegiatan kemahasiswaan di UNJ, yaitu sebanyak 23 responden (46%). Selain itu, terdapat variasi saran dari responden yang lainnya. Delapan responden menyarankan untuk tetap memanfaatkan media sosial yang sedang tren, tujuh responden menyarankan agar organisasi lebih optimal dan meluas dalam menyebarkan informasi kegiatan, dan tiga responden menyarankan peningkatan kualitas desain dan materi publikasi kegiatan yang disebarkan. Di samping itu, terdapat juga sembilan responden yang tidak memberikan saran apapun.

*Website* atau sistem informasi berbasis web yang banyak disarankan oleh responden merupakan hal yang diperlukan, karena saat ini belum ada solusi yang dapat memfasilitasi publikasi kegiatan kemahasiswaan berupa sistem informasi berbasis web yang terpusat di UNJ. Selain itu, dalam riset yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa dari total 24 Ormawa UNJ tingkat universitas, hanya 12

organisasi yang memiliki *website*, dan dari 12 organisasi tersebut, hanya delapan organisasi yang *website* nya masih berstatus aktif.

Peneliti telah melakukan wawancara dengan Kepala Bidang Kesejahteraan, Kewirausahaan dan Keuangan Kantor WR III UNJ, Bapak Shandy Aditya, BIB., MPBS selaku perwakilan dari pihak Kantor WR III UNJ. Dalam wawancara tersebut, beliau mengonfirmasi bahwa belum ada sistem informasi berbasis web yang memfasilitasi Opmawa maupun UKM untuk mempublikasikan kegiatan mereka secara terpusat. Dengan sistem informasi berbasis web yang akan dihasilkan dari penelitian ini, Bapak Shandy Aditya mengharapkan adanya luaran yang interaktif dan dapat digunakan oleh mahasiswa aktif UNJ khususnya Opmawa dan UKM dalam mempublikasikan kegiatan kemahasiswaan. Bapak Shandy Aditya juga berharap sistem informasi ini pada akhirnya dapat digunakan secara mudah dan efektif bagi Opmawa dan UKM di bawah naungan WR III UNJ.

Produk berupa sistem informasi berbasis web ini akan dikembangkan menggunakan metode *Prototyping* dengan pendekatan *Throwaway Prototyping*. Metode *Prototyping* merupakan suatu proses pembuatan *prototype* yang berfungsi untuk mengidentifikasi secara rinci mengenai fungsi dan fitur dari sistem informasi yang akan dikembangkan (Pressman & Maxim, 2020: 27). Menurut Brooks (1995), diacu dalam Pressman & Maxim (2015: 46), pada banyak proyek, sistem yang pertama dibangun hanya sedikit yang bisa digunakan, alhasil sistem harus dibuat kembali menjadi versi terbaru yang telah memperbaiki masalah sebelumnya. Dalam hal ini, perubahan adalah suatu hal yang tidak bisa dihindari dalam pembangunan suatu sistem dan akan selalu ada baik dalam hal kebutuhan maupun persepsi pengguna. Oleh karena itu, sangat penting untuk menerima perubahan sebagai bagian dari proses pembangunan sistem, salah satunya dengan menerapkan konsep pendekatan *Throwaway Prototyping*. Pendekatan ini mengutamakan kecepatan dalam mengimplementasikan prototipe yang akan dibuang dan sistem yang nyata akan dibangun dari awal (Asri, dkk., 2020).

Melihat permasalahan dan saran mahasiswa aktif UNJ, khususnya pengurus Ormawa, serta melihat uraian penjelasan di atas, maka peneliti merasa perlu mengembangkan sebuah Sistem Informasi Portal Kegiatan Kemahasiswaan UNJ berbasis Web yang terintegrasi dan dapat diakses oleh seluruh mahasiswa UNJ

melalui internet. Diharapkan dengan dikembangkannya Sistem Informasi Portal Kegiatan Kemahasiswaan UNJ berbasis Web ini dapat meningkatkan efektifitas publikasi kegiatan bagi pengurus Ormawa di UNJ serta meningkatkan aksesibilitas informasi kegiatan kemahasiswaan bagi mahasiswa aktif UNJ.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Ormawa UNJ kesulitan dalam memperoleh peserta untuk kegiatan kemahasiswaan.
2. Perlunya evaluasi dalam pemanfaatan media publikasi kegiatan kemahasiswaan oleh Ormawa UNJ.
3. Belum adanya sistem informasi berbasis web yang terpusat sebagai media publikasi atau portal kegiatan kemahasiswaan bagi mahasiswa UNJ.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi berbasis web sebagai portal kegiatan kemahasiswaan yang digunakan di lingkungan UNJ.
2. Kegiatan kemahasiswaan pada web ini dapat dipublikasikan oleh Ormawa UNJ dan pihak Kantor WR III UNJ.
3. Kegiatan kemahasiswaan yang dipublikasikan pada web ini adalah kegiatan yang berskala program studi, fakultas, universitas dan umum.
4. Sistem informasi berbasis web yang dikembangkan akan diuji dengan standar ISO 25010 model *product quality* pada kriteria *functional suitability* dan *usability*.

## **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana mengembangkan Sistem Informasi Portal Kegiatan Kemahasiswaan UNJ Berbasis Web dengan menggunakan metode *Throwaway Prototyping*?".

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Sistem Informasi Portal Kegiatan Kemahasiswaan UNJ berbasis Web. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah publikasi kegiatan kemahasiswaan oleh Ormawa UNJ sebagai upaya meningkatkan partisipasi mahasiswa UNJ dalam kegiatan kemahasiswaan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi Ormawa UNJ
  - a. Memberikan kemudahan dalam mempublikasikan kegiatan kemahasiswaan UNJ dengan mengembangkan sistem informasi portal kegiatan kemahasiswaan UNJ berbasis web.
  - b. Membantu mengupayakan peningkatan partisipasi mahasiswa UNJ dalam kegiatan kemahasiswaan dengan menyediakan sistem informasi berbasis web yang terpusat.
2. Bagi Mahasiswa UNJ
  - a. Mempermudah akses informasi kegiatan kemahasiswaan UNJ dengan sistem informasi berbasis web yang terpusat.
  - b. Menyediakan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pengembangan sistem informasi portal kegiatan kemahasiswaan UNJ.
3. Bagi Pihak Pimpinan Kemahasiswaan UNJ di tingkat Universitas, Fakultas dan Program Studi
  - a. Memberikan kontribusi dalam meningkatkan produktivitas dan kualitas publikasi kegiatan kemahasiswaan di lingkungan UNJ.
4. Bagi Peneliti
  - a. Mengembangkan kompetensi yang telah didapatkan dari perkuliahan di Universitas Negeri Jakarta.
  - b. Meningkatkan kemampuan di bidang pengembangan sistem informasi berbasis web.