

Perancangan website bidikmisi dan kip-k di upi kampus purwakarta sebagai solusi permasalahan kurangnya informasi bagi mahasiswa

Afika Rianti¹, Ayu Pangestu², Renisa Nur Kamelia Putri³, Rizki Gunawan⁴

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹afika@upi.edu, ²ayupangestu@upi.edu, ³renisanurkamelia@upi.edu, ⁴rizkigunawan@upi.edu

Info Artikel

Article history:

Received May 12, 2022

Revised Aug 03, 2022

Accepted Aug 08, 2022

Kata Kunci

Design Thinking

Perancangan Sistem Informasi

Riset Pengguna

ABSTRAK

Dampak Pandemi COVID-19 berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan. Adanya anjuran di rumah saja menyebabkan pembatasan kegiatan di luar rumah. Keterbatasan jarak menjadi salah satu penyebab adanya simpang siur dalam memperoleh informasi. Kurangnya informasi yang lengkap dapat juga dirasakan oleh para mahasiswa baru dari berbagai daerah di Indonesia. Jarak yang jauh dari lingkungan kampus mengharuskan para mahasiswa untuk bisa beradaptasi secara virtual. Pemberkasan daftar ulang, beasiswa, dan berkas lainnya yang berkaitan dengan perkuliahan menjadi salah satu topik yang sering dipertanyakan oleh mahasiswa baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan Mahasiswa KIP-K Universitas pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta dalam memperoleh Informasi mengenai KIP-K. Pada penelitian ini metode pengembangan aplikasi menggunakan *Design Thinking*. Berdasarkan Hasil survei Diperoleh bahwa sebanyak 20% mahasiswa KIP-K UPI Kampus Purwakarta mengalami beberapa kesulitan dalam mencari informasi untuk menyelesaikan permasalahan mengenai KIP-K. Sehingga dalam upaya membantu penyampaian Informasi peneliti membuat Sistem Informasi *Website* LINTAR-UP sebagai media penyampaian Informasi terkait KIP-K UPI Kampus Purwakarta. *Website* LINTAR-UP dirancang dengan fitur - fitur yang menyediakan berbagai Informasi yang lengkap dan diharapkan dapat membantu para Mahasiswa KIP-K UPI Kampus Purwakarta.

1. PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2020 dunia sedang digemparkan dengan adanya bencana virus Covid-19 atau yang sering disebut *Coronavirus Disease 2019* yang pertama kali teridentifikasi di Wuhan, China. Adanya wabah ini mengakibatkan adanya pembatasan aktivitas di luar rumah, hal ini disebabkan karena tingkat penularan virus yang tinggi. Penambahan kasus positif Covid-19 yang mengalami penambahan setiap harinya di seluruh dunia menjadi latar belakang adanya peraturan-peraturan yang diberlakukan di setiap negara dalam memutus rantai penyebaran seperti Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) dengan skala makro maupun mikro [1]. Dari berita *online* Kompas terbaru, menyebutkan adanya PPKM Jawa dan Bali yang masih diperpanjang. Ini artinya pembatasan akan terus berlanjut, meskipun saat ini sedang memasuki tahun baru 2022 dimana pastinya akan banyak orang yang berlalu lalang entah karena alasan pekerjaan atau liburan dalam rangka memperingati hari pergantian tahun.

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mengeluarkan pedoman pencegahan dan pengendalian *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) dengan nomor HK. 01.07/MENKES/413/2020 [2]. Adanya pedoman

ini di latar belakang oleh situasi Indonesia yang darurat akibat bencana non-alam seperti meningkatnya angka kematian dan menimbulkan kerugian terhadap ekonomi yang cukup besar. Pencegahan penyebaran virus ini dapat dilakukan dengan pelaksanaan kegiatan sehari-hari dirumah seperti bekerja dari rumah / WFH (*work from home*) dan belajar (pembelajaran jarak jauh). Menurut Purwanto, WFH memiliki keuntungan dan kerugian [3]. Salah satu kerugian yang di maksud adalah adanya anjuran di rumah saja menyebabkan pembatasan kegiatan di luar rumah. Keterbatasan jarak menjadi salah satu penyebab adanya simpang siur dalam memperoleh informasi. Sumber informasi yang beredar saat ini disebar oleh individu ataupun kelompok yang kebenarannya masih belum jelas atau dikenal dengan istilah hoax. Hoax merupakan suatu pernyataan berupa informasi yang tidak benar [4].

Kurangnya informasi yang lengkap dapat juga dirasakan oleh para mahasiswa baru dari berbagai daerah di Indonesia. Jarak yang jauh dari lingkungan kampus mengharuskan para mahasiswa untuk bisa beradaptasi secara virtual. Pemberkasian daftar ulang, beasiswa, dan berkas lainnya yang berkaitan dengan perkuliahan menjadi salah satu topik yang sering dipertanyakan oleh mahasiswa baru. Di Universitas Pendidikan Indonesia terdapat mahasiswa pelamar Kartu Indonesia Pintar Kuliah (KIP-K) yang setiap tahunnya mengalami penambahan. Para mahasiswa akan sibuk dengan mencari informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan KIP-K.

Mahasiswa KIP-K merupakan mahasiswa yang kurang mampu dan memperoleh beasiswa pendidikan di perguruan tinggi. Sebelumnya KIP-K dikenal dengan nama Bidikmisi, hingga tahun 2020 nama tersebut diubah menjadi KIP-K. KIP-K merupakan suatu program kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang bertujuan membebaskan biaya pendidikan di perguruan tinggi.

Menurut hasil survei yang telah dilakukan terhadap mahasiswa baru KIP-K UPI Kampus Purwakarta untuk melihat masalah yang dialami oleh para mahasiswa yang berkaitan dengan KIP-K. Diperoleh bahwa sebanyak 20% mahasiswa mengalami permasalahan. Namun para responden belum menemukan sumber informasi yang jelas dan lengkap dalam mengatasi permasalahan yang dialami. Para mahasiswa akan menghubungi tim advokasi atau pengurus lain di LINTAR UPI Purwakarta. Dengan permasalahan dapat berupa seputar ATM, mengajukan sebagai mahasiswa KIP-K, alur KIP-K, dan sebagainya.

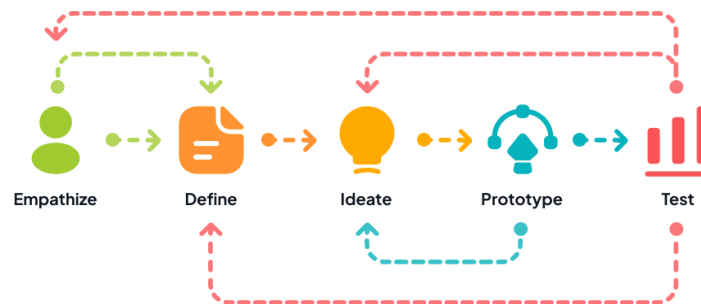
Dalam menyampaikan informasi pada kepada mahasiswa baru terdapat beberapa kendala seperti kurangnya media dalam menyalurkan informasi keadvokatan, kurangnya informasi terbaru mengenai kegiatan, dan tidak memberikan tahapan pada saat penyelesaian masalah. Permasalahan yang disebutkan merupakan permasalahan yang dialami oleh mahasiswa Bidikmisi dan KIP-K serta pengurus LINTAR UPI Purwakarta. Selain itu, dari hasil survei diperoleh bahwa diperlukannya platform untuk penyaluran informasi.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka tim penulis akan memberikan solusi berupa pengembangan aplikasi LINTAR-UP berbasis *website* sebagai platform yang menyediakan solusi dari permasalahan para mahasiswa Bidikmisi dan KIP-K. LINTAR-UP dikembangkan menggunakan situs *wordpress* dengan desain yang diambil berupa tampilan *landing page*

2. METODE PENELITIAN

Penelitian terhadap pengguna untuk mengembangkan *prototype* platform pada penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. *Design thinking* adalah metodologi desain yang memberikan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. *Design Thinking* dilakukan untuk menggali permasalahan/kebutuhan yang dihadapi oleh target pengguna sehingga bisa menentukan solusi terbaik untuk dapat menyelesaikannya. *Design thinking* ini sangat berguna dalam mengatasi masalah kompleks dengan cara [5][6]:

1. Memahami kebutuhan manusia yang terlibat
2. Membingkai ulang masalah,
3. Berpusat pada manusia,
4. Menciptakan banyak ide dalam sesi brainstorming, dan
5. Mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan ide prototipe dan pengujian.



Gambar 1. Alur *Design Thinking*

Berdasarkan gambar 1 diatas, *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu:

1. *Empathize*

Pada tahap ini dilakukan pendekatan terhadap target pengguna. Tahap ini juga adalah tahap untuk kita dapat memahami kebutuhan pengguna, tujuan bisnis dan kapasitas/kemampuan teknologi. Apa yang dikatakan oleh pengguna belum tentu apa yang sebenarnya mereka lakukan, maka dalam proses ini kita harus mencari tahu tahu:

- a. Apa yang *user* pikirkan dan rasakan
- b. Kebiasaan apa yang mereka lakukan
- c. Apa saja kegelisahan yang mereka rasakan
- d. Hal apa saja yang dapat membuat mereka senang/bahagia.

2. *Define*

Informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *Empathize*, dianalisis dan disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Tahap ini adalah tahapan dalam mendefinisikan masalah apa yang sebenarnya dialami oleh pengguna ketika berinteraksi dengan sebuah produk atau proses. Hasil akhir pada tahapan ini adalah:

- a. Masalah apa yang akan diselesaikan?
- b. Untuk siapa kita menyelesaikan masalah ini?
- c. Apa cara lain yang dapat menyelesaikan masalah ini?

3. *Ideation*

Tahap ini adalah tahap untuk menghasilkan ide. Semua ide-ide akan ditampung guna penyelesaian masalah yang telah ditetapkan pada tahap *define*. Penting untuk mendapatkan ide sebanyak mungkin atau solusi masalah di awal fase ide yang kemudian dipilih cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen yang diperlukan untuk menghindari masalah-masalah yang nantinya terjadi.

4. *Prototyping*

Pada tahap ini dihasilkan sejumlah versi produk yang murah dan diperkecil, atau fitur khusus yang ditemukan dalam produk. *Prototype* ini dapat diuji ke beberapa ke beberapa target pengguna pada fase berikutnya.

5. *Testing*

Dilakukannya pengujian dan evaluasi terhadap produk kepada pengguna dan hasilnya akan dilakukan perubahan dan penyempurnaan untuk menyingkirkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang produk dan penggunaanya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 yaitu *design thinking*, pembuatan *website*, dan pengujian akhir.

3.1. Design Thinking

Proses design thinking yang dibagi kedalam beberapa tahapan sebagai berikut.

3.1.1 Empathize

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap ini adalah teknik survei. Survei dilakukan dengan cara membuat daftar pertanyaan di dalam *google form*, yang selanjutnya diajukan kepada responden. Responden pada penelitian ini terdiri 41 mahasiswa KIP-K angkatan 2021 LINTAR UPI Purwakarta. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari sumber data dengan pertimbangan tertentu [7][8].

Dari hasil *empathize* yang dilakukan, peneliti memperoleh informasi sebagai berikut.

- a. Mahasiswa kebingungan dan merasa gelisah apabila tidak mendapat informasi yang dibutuhkan. Dari hasil penelitian yang dilakukan, sebesar 20% mahasiswa mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai KIP-K.
- b. Kebanyakan mahasiswa mencari informasi mengenai Bidikmisi dan KIP-K melalui internet seperti menggunakan media sosial.
- c. Informasi dari internet dinilai kurang sehingga mereka perlu mencari alternatif lain ketika tidak menemukan informasi yang sesuai mengenai KIP-K khususnya dari UPI seperti dengan cara menghubungi kakak tingkat / pengurus dan menanyakan kepada teman.
- d. 100% responden mengatakan sangat membutuhkan platform untuk menyampaikan informasi mengenai KIP-K.

3.1.2 Define Problem

Informasi yang telah dikumpulkan selama tahap *Empathize*, dianalisis dan disintesis untuk menentukan masalah inti yang akan diidentifikasi. Berikut adalah masalah yang telah didefinisikan untuk masing-masing *object research*:

Masalah :

1. Kurangnya media informasi terkait pemberian pelayanan advokasi.
2. Sering terjadi ketidaksesuaian data mahasiswa bidikmisi
3. Kurang informasi terbaru mengenai info kegiatan Bidikmisi dan KIP-K
4. Tidak memberikan tahapan dalam penyelesaian permasalahan Bidikmisi

3.1.2 Ideate

Berikut adalah ide solusi yang berhasil tim peneliti definisikan untuk menjawab permasalahan-permasalahan di atas:

Problem :

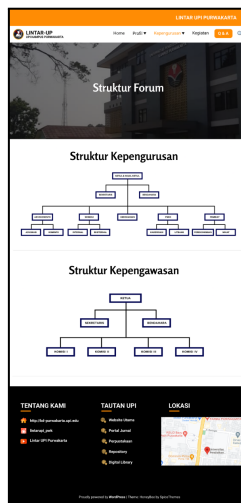
1. HMW : Membuat media yang menjelaskan peran dari pengurus sebagai fasilitator advokasi.
Solusi :
 - a. Membuat fitur yang berisikan tugas dan peran dari pengurus dan pengawas.
 - b. Membuat fitur struktur kepengurusan LINTAR UPI Purwakarta
 - c. Membuat fitur daftar nama pengurus terbaru.
2. HMW : Memberikan informasi daftar nama mahasiswa yang terdaftar Bidikmisi-KIP-K setiap tahun ajaran baru.
Solusi : Membuat fitur berisi daftar nama mahasiswa Bidikmisi & KIP-K berdasarkan angkatan dan prodi
3. HMW : Memberikan info kegiatan terbaru untuk mahasiswa Bidikmisi & KIP-K
Solusi : Membuat fitur berisi informasi kegiatan untuk mahasiswa Bidikmisi & KIP-K
4. HMW : Memberikan ruang Q&A untuk informasi lebih lanjut
Solusi : Membuat fitur Q&A untuk mahasiswa Bidikmisi & KIP-K

3.1.4. Prototype

Prototype disini terdiri dari beberapa halaman seperti halaman tugas dan peran, struktur kepengurusan, daftar nama pengurus dan pengawas, daftar nama mahasiswa Bidikmisi dan KIP-K, halaman kegiatan dana halaman Q&A. Berikut adalah beberapa halaman *prototype* yang dibuat melalui figma.

a. Desain halaman struktur kepengurusan

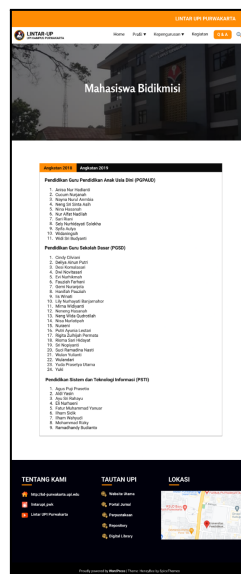
Desain pada gambar 2 merupakan tampilan dari struktur kepengurusan yang terdiri dari struktur pengurus dan pengawas. Dengan adanya informasi ini, diharapkan mahasiswa Bidikmisi dan KIP-K dapat mengetahui bagaimana struktur yang ada dalam LINTAR UPI Purwakarta.



Gambar 2. Desain halaman struktur kepengawasan

b. Desain halaman nama mahasiswa Bidikmisi dan KIP-K

Desain pada gambar 3 merupakan tampilan dari daftar nama mahasiswa Bidikmisi dan KIP-K UPI Purwakarta. Dengan adanya informasi ini, diharapkan mahasiswa Bidikmisi dan KIP-K dapat mengetahui siapa saja yang termasuk dalam LINTAR.

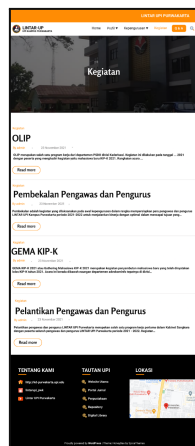


Gambar 3. Desain halaman nama mahasiswa Bidikmisi dan KIP-K

Informasi ini akan bermanfaat juga untuk pengurus apabila perlu melakukan pendataan sesuatu.

c. Desain halaman kegiatan

Desain pada gambar 4 merupakan tampilan dari kegiatan. Ketika nama kegiatan di klik, maka user akan diarahkan ke halaman selanjutnya dimana informasi yang akan ditampilkan adalah detail dari kegiatan yang dimaksud.

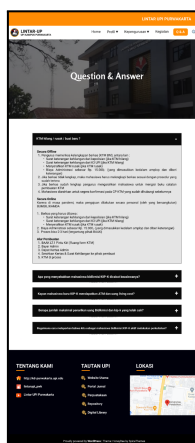


Gambar 4. Halaman desain kegiatan

Dengan adanya informasi ini, diharapkan mahasiswa Bidikmisi dan KIP-K dapat mengetahui kegiatan apa saja yang ada dalam LINTAR UPI Purwokarta.

d. Desain halaman Q&A

Desain pada gambar 5 merupakan tampilan dari daftar pertanyaan dan jawaban dari permasalahan yang ada terkait Bidikmisi dan KIP-K.



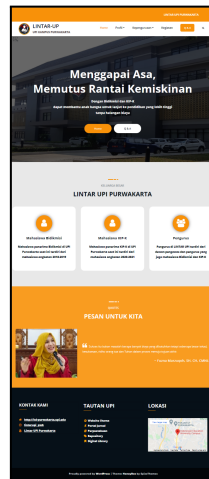
Gambar 5. Desain halaman Q&A

3.1.5. Test

User testing dilakukan kepada 3 mahasiswa dimana 1 orang merupakan mahasiswa Bidikmisi angkatan 2019 dan 2 lainnya adalah mahasiswa KIP-K angkatan 2020. Dari hasil testing yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa desain yang dibuat mudah dipahami. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana *user* menyelesaikan tugas yang diberikan. Meskipun demikian, beberapa *user* juga mengalami kendala seperti membutuhkan waktu yang sedikit lebih lama ketika mencari beberapa informasi.

3.2. Pembuatan Website

Pembuatan *website* merupakan tahap lanjut dimana dari desain *high fidelity* yang telah dibuat, selanjutnya diaplikasikan ke dalam sebuah *website*. Pembuatan *website* disini dibuat menggunakan *wordpress*. Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan instalasi di *localhost* kemudian pemilihan tema. Setelah itu, menentukan isi di dalam konten sesuai yang ada dalam *high fidelity*. Berikut adalah tampilan awal *website* yang merupakan *landing page*.



Gambar 6. Halaman home

3.3. Pengujian Akhir

Tahap pengujian akhir dalam pembuatan *website* dilakukan setelah melakukan *hosting*. *Hosting* dilakukan menggunakan *hosting* gratis dari 000webhost. Setelah itu, *website* dapat diakses menggunakan berbagai jenis gadget melalui *link* URL. Berikut adalah hasil pengujian *website* dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian

Pengujian	Hasil
Dapat diakses melalui <i>link</i> URL	Berhasil
Dapat menyesuaikan berbagai jenis gadget (desktop, tablet, android)	Berhasil
Pencarian	Masih belum sepenuhnya
Terhubung ke media sosial, map dan dapat menampilkan informasi	Berhasil
Dapat menampilkan daftar mahasiswa LINTAR secara lengkap	Berhasil
Q&A dapat menampilkan sesuai kategori	Berhasil

4. KESIMPULAN

Dari Pembahasan diatas penulis dapat menyimpulkan Responden pada penelitian ini terdiri 41 mahasiswa KIP-K angkatan 2021 LINTAR UPI Purwakarta, sebanyak 20% mahasiswa mengalami kesulitan dalam mencari informasi dikarenakan belum menemukan sumber informasi yang jelas dan lengkap dalam mengatasi permasalahan yang dialami.

LINTAR-UP merupakan sistem informasi berbasis *website* yang berisi informasi mengenai Bidikmisi dan KIP-K khususnya untuk UPI Purwakarta. Informasi yang terdapat dalam *website* LINTAR yaitu mengenai daftar mahasiswa, tugas dan peran pengurus, daftar pengurus, daftar kegiatan serta section tanya jawab mengenai permasalahan seputar Bidikmisi dan KIP-K.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan penulis menyarankan bahwa Informasi yang terdapat dalam *Website* LINTAR-UP harus selalu melakukan update supaya sesuai dengan info dan kegiatan terbaru yang dilaksanakan oleh para pengurus LINTAR UPI Purwakarta.

5. REFERENSI

- [1] Darmalaksana, Wahyudin, and Titi Ratna Garnasih. "Pulih dari Covid melalui Psikologi: Studi Kasus PPKM Di Indonesia." *Pre-Print Kelas Menulis UIN Sunan Gunung Djati Bandung* (2021): 1-8.
- [2] Keputusan Menteri Kesehatan No. HK.01.07/MENKES/413/2020 tentang Pedoman Pencegahan dan Pengendalian Coronavirus Disease 2019 (Covid-19).
- [3] Purwanto, Agus. "Studi eksplorasi dampak Work from Home (WFH) terhadap kinerja guru selama pandemi COVID-19." *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling* 2.1 (2020): 92-100.
- [4] Simarmata, Janner., dkk. *Hoaks dan Media Sosial: Saring Sebelum Sharing*. Medan: Yayasan Kita Menulis. 2019
- [5] Andrian, Rian. *Pengantar Technopreneurship*. Purwakarta: CV Phika Media. 2021
- [6] Plattner, Hasso, Christoph Meinel, and Larry Leifer, eds. *Design thinking: understand–improve–apply*. Springer Science & Business Media, 2010.
- [7] Rosdianto, Haris, and Eka Murdani. "The implementation of POE (Predict Observe Explain) model to improve student's concept understanding on Newton's law." *Jurnal Pendidikan Fisika* 6.1 (2017): 55-57.
- [8] N. W. A. Majid and T. Ridwan, "Development of the traditional digital games for strengthening childhood's verbal skill," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 9, no. 1, pp. 75–82, 2019.