

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut struktur organisasi yang terdapat pada *website* kemahasiswaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Institut Teknologi Telkom Purwokerto atau IT Telkom dipimpin oleh Rektor dan dibantu oleh tiga Wakil Rektor. Tanggung jawab atas pemasaran, kemahasiswaan dan *Career Development Center* (CDC) dibantu oleh Wakil Rektor III [1]. Menurut hasil wawancara dengan kemahasiswaan yang terdapat pada Lampiran 1, bagian kemahasiswaan memiliki ruang lingkup kerja untuk menangani Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), Organisasi Mahasiswa (Ormawa), beasiswa, Transkrip Aktivitas Kemahasiswaan (TAK) dan perkuliahan.

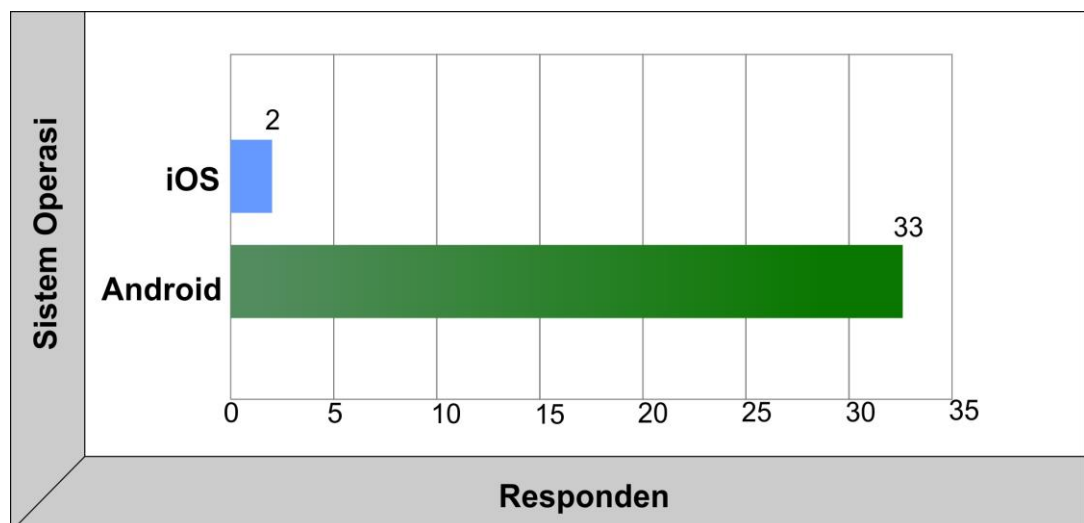
Pengetahuan dibuat, didapat, dan ditemukan oleh seseorang atau individu. Sebuah organisasi tidak akan dapat membuat pengetahuan jika tidak memiliki individu. Artinya, individu memiliki peranan yang sangat penting terhadap terbentuknya pengetahuan dari suatu organisasi [2]. Saat dilakukannya wawancara dengan Bapak Novanda selaku Kepala Urusan Kemahasiswaan di kampus IT Telkom Purwokerto, beliau mengungkapkan bahwa penyebaran pengetahuan untuk mahasiswa di kampus IT Telkom Purwokerto masih menggunakan *website*, *blog* dan media sosial seperti WhatsApp. Hal tersebut diperkuat juga dengan data hasil kuisisioner yang melibatkan para mahasiswa dengan menyatakan bahwa media sosial seperti Line, Facebook, WhatsApp dan Instagram adalah sumber pengetahuan terbesar untuk mendapatkan pengetahuan tentang kampus IT Telkom Purwokerto. Hasil wawancara secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 1.

Organisasi kemahasiswaan didukung pihak kampus untuk dapat memberikan kesempatan mahasiswa dalam mengembangkan diri, dalam berbagai aspek melalui kegiatan-kegiatan positif. Kemahasiswaan memiliki peran penting dalam penyebaran pengetahuan kepada mahasiswa. Dengan manajemen

penyebaran pengetahuan yang baik maka akan membantu kemahasiswaan untuk mencapai tujuannya [3].

Untuk memusatkan penyebaran pengetahuan kemahasiswaan, maka dibuatlah sistem manajemen pengetahuan atau *Knowledge Management System* (KMS). KMS berperan penting karena dengan sistem manajemen yang baik, pengetahuan akan dapat terpelihara dan dapat tersebar luas. Dengan begitu, pengetahuan dapat diturunkan dan diakses oleh semua mahasiswa dimanapun dan kapanpun [4]. Untuk memudahkan mahasiswa dalam memanajemen pengetahuan dibuatlah aplikasi *mobile* KMS kemahasiswaan.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan untuk mahasiswa IT Telkom Purwokerto pada Minggu, 8 Desember 2019, didapatkan sebanyak 35 responden yang dapat dilihat pada Gambar 1. 1.



Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Pengguna Sistem Operasi *Mobile* di IT Telkom Purwokerto

Berdasarkan pada Gambar 1. 1 diatas dapat dilihat bahwa jumlah pengguna *smartphone* dengan menggunakan sistem operasi berbasis Android di IT Telkom Purwokerto lebih banyak dibandingkan dengan pengguna *smartphone* dengan menggunakan sistem operasi berbasis iOS. Dari total 35 responden, sistem operasi Android mempunyai 33 pengguna, sedangkan untuk sistem operasi iOS hanya mempunyai 2 pengguna saja. Hasil kuisisioner secara lengkap dapat dilihat pada Lampiran 3.

Pernyataan tersebut juga dikuatkan dengan data yang diungkapkan pada *website* gs.statcounter.com. Pada *website* tersebut menyatakan bahwa pengguna *smartphone* dengan sistem operasi Android di Indonesia adalah sebesar 72,70%, iOS sebesar 26,91%, Windows Phone 0,02% dan sisanya menggunakan sistem operasi lain [5]. Data tersebut diambil dalam rentan waktu 12 bulan terakhir dari bulan Januari 2021.

Penelitian yang berkaitan mengenai KMS contohnya adalah *website* komunitas hidroponik yang dilakukan oleh Ariq Cahya Wardana [6]. *Website* tersebut bertujuan untuk memanajemen pengetahuan budidaya hidroponik di Kota Bogor. Sistem ini memiliki fitur klasifikasi KMS yaitu *knowledge capture*, *knowledge sharing*, dan *knowledge discovery*. *Website* tentang budidaya tanaman hidroponik ini dibuat dengan menggunakan metode *Knowledge Management Life Cycle* melalui identifikasi pengetahuan *tacit* dan *explicit* dari komunitas hidroponik.

Penelitian lain yang berkaitan dengan metode Lean UX contohnya adalah perancangan *website* pelayanan perizinan pemerintah yang dilakukan oleh Dean Apriana Ramadhan dan J Arnold Parlindungan Gultom [7]. Perancangan antarmuka diimplementasikan berupa *high fidelity prototype* dalam bentuk *website*. Fitur *website* yang dikembangkan adalah status perizinan, ubah profil, pengajuan perizinan dan fitur pesan kotak masuk. UX merupakan indikator kesuksesan sebuah sistem / aplikasi. Dengan menggunakan UX aplikasi yang dirancang dapat lebih efektif dalam mencapai tujuan-tujuan suatu sistem / aplikasi [8].

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang aplikasi *mobile user experience* sistem manajemen pengetahuan kemahasiswaan di kampus IT Telkom Purwokerto dengan tampilan yang mempertimbangkan pengalaman pengguna.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *mobile user experience* sistem manajemen pengetahuan kemahasiswaan di kampus IT Telkom Purwokerto yang mempertimbangkan pengalaman pengguna menggunakan metode Lean UX.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam perancangan *mobile user experience* sistem manajemen pengetahuan kemahasiswaan di kampus IT Telkom Purwokerto yaitu aplikasi hanya digunakan pada kampus IT Telkom Purwokerto.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Rancangan *mobile user experience* diharap memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam mengembangkan aplikasi sistem manajemen pengetahuan kemahasiswaan kampus IT Telkom Purwokerto melalui tampilan yang sesuai dengan mahasiswa IT Telkom Purwokerto.