



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di jaman serba modern ini, semua dapat dilakukan dengan mudah dan cepat serta serba instan (Kompasiana, 2012). Tidak sulit untuk kita mendapatkan sebuah informasi yang beredar luas saat ini. Teknologi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan informasi dan komunikasi. dibuktikan dengan adanya komputer dan layana internet, informasi dapat dengan mudah didapatkan hanya dengan menggunakan *Google* untuk mencari segala bentuk informasi yang diigninkan. Dapat dikatakan, hampir tidak ada hambatan untuk mencari informasi yang beredar luas sekarang ini.

Teknologi memang sudah menjadi kebutuhan hidup sehari-hari, khususnya kaum muda saat ini. Menurut Oetodjo (2002), Pentingnya penguasaan terhadap teknologi informasi dan komunikasi sangatlah penting khususnya dalam upaya meningkatkan produktifitas dan daya saing di pasar global Teknologi yang berkembang pesat dari tahun ke tahun, membawa perkembangan yang signifikan khususnya dalam bidang *Information Technology and Communication*. Salah satunya adalah Teknik visualisasi yang berguna untuk memvisualkan data-data yang belum memiliki makna yang jelas ketika dilihat, menjadi berarti dan bermakna ketika kita melihat hasil dari visualisasi data yang ada. Manfaat visualisasi bagi pengguna ialah dapat melihat data yang berbasis tempat/lokasi akan lebih mudah apalagi ketika divisualisasikan di atas peta.

Lalu memvisualisasikan perkembangan status atau *progress* suatu hal melalui *workflow representation* sehingga dapat dengan mudah ketika ingin melihat status atau *progress* serta masih banyak lagi jenis visualisasi yang lainnya (Yulianto, 2014)

Oleh karena hal tersebut, dengan dukungan teknologi yang mumpuni banyak dari perusahaan yang memanfaatkan teknologi dan informasi untuk memvisualkan data-data yang mereka miliki untuk menunjang kegiatan bisnis sehingga semakin berkembang dan berkembang.

Salah satu universitas yang mengusung konsep *Information Communication and Technology* adalah Universitas Multimedia Nusantara (UMN, 2018), yang memang sudah seharusnya menerapkan suatu penggunaan Teknologi untuk mengelola informasi yang ada dan turut serta mendukung kegiatan belajar mengajar.

Universitas Multimedia Nusantara yang berdiri sejak tahun 2007 di kota Tangerang ini, sudah berkembang pesat. didukung dengan bertambahnya jumlah mahasiswa yang mendaftar Universitas Multimedia Nusantara dari tahun ke tahun pun sudah dapat dilihat bahwa adanya perkembangan dari segi *marketing dan branding*. Tidak hanya dapat menarik siswa/i Tangerang, namun siswa/i dari berbagai daerah di Indonesia pun tertarik masuk Universitas Multimedia Nusantara. Kurang lebih jumlah mahasiswa di tahun 2017 ini seluruhnya berjumlah 7000 mahasiswa dari berbagai kalangan dan daerah, yang beaur menjadi satu di Universitas Multimedia Nusantara ini. (UMN, 2017)

Disamping semua itu, ada satu masalah yang tengah dihadapi oleh Universitas Multimedia Nusantara ini. Sebenarnya Universitas Multimedia Nusantara bisa untuk mendapatkan lebih dari sejumlah mahasiswa yang ada saat ini. Untuk mahasiswa yang mendaftar dipastikan lebih dari 7000, namun tidak semuanya memantapkan diri untuk masuk dan mengancam pendidikan di Universitas Multimedia Nusantara. Pendaftar di sini merupakan para siswa/siswi yang mendaftar ke UMN, hanya sebatas pada proses pendaftaran dan pengembalian formulir pendaftaran, belum sampai kepada tahap pembayaran DP (*Down Payment*). Contohnya saja mahasiswa yang mendaftar di Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2014 berjumlah 3688 orang, namun yang melakukan daftar ulang dan menjadi mahasiswa tetap di Universitas Multimedia Nusantara hanya berjumlah 1628, dengan persentase 44,1% pendaftar yang masuk menjadi mahasiswa UMN. Berdasarkan jumlah tersebut kita tahu ada selisih antara jumlah mahasiswa yang telah melakukan pendaftaran dan yang resmi menjadi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Begitu pula untuk tahun 2015 dan 2016 dimana jumlah pendaftar di tahun 2015 berjumlah 4210 orang, tetapi yang resmi menjadi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara hanya berjumlah 1741, dengan persentase 41,4% pendaftar yang masuk menjadi mahasiswa UMN. Pada tahun 2016, jumlah pendaftar adalah 4995 dan jumlah yang resmi menjadi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara berjumlah 1718, dengan persentase 34,4% pendaftar yang masuk menjadi mahasiswa UMN, pada tahun 2017 pendaftar berjumlah 6272 dan 1803 mahasiswa, dengan persentase 30% pendaftar yang masuk menjadi mahasiswa UMN. (UMN, 2017)

Penelitian ini, bertujuan untuk membantu divisi *marketing* khususnya, untuk menemukan alasan mengapa para pendaftar memutuskan untuk tidak masuk menjadi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara untuk menjadi bahan pertimbangan. Digunakan teknik analisa data, dimana yang dianalisa adalah alasan-alasan yang diberikan oleh narasumber (pendaftar yang tidak jadi memutuskan untuk masuk di Universitas Multimedia Nusantara). Untuk mendapatkan hasil analisa tersebut akan digunakan metode *kansei engineering*. *Kansei Engineering* adalah jenis teknologi yang menerjemahkan perasaan pelanggan ke dalam spesifikasi desain (Nagamachi, 2008). Setelah melakukan *kansei engineering* dilakukan pengelompokkan alasan-alasan yang akan diberikan oleh narasumber atau dengan kata lain *me-listing* alasan tersebut sehingga nantinya dapat dilakukan analisa dan ditampilkan dalam bentuk *chart*. Diharapkan dengan penelitian ini, nantinya pihak *marketing* Universitas Multimedia Nusantara dapat menentukan apa yang akan dilakukan untuk ke depannya guna meminimalisir perbedaan jumlah antara pendaftar dengan mahasiswa masuk, dan hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mereka.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengetahui alasan mengapa pendaftar memutuskan untuk tidak menjadi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara?
2. Bagaimana cara visualisasi alasan-alasan pendaftar yang memutuskan untuk tidak menjadi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara?

1.3 Pembatasan Masalah

1. Data pendaftar dan daftar ulang yang diteliti hanya terdiri dari angkatan 2016 & 2017.
2. Menganalisa alasan pendaftar yang tidak menjadi mahasiswa UMN dari JABODETABEK
3. Data pendaftar yang akan diteliti adalah data pendaftar yang telah melakukan pembayaran *DP (Down Payment)*
4. Metode *kansei* yang digunakan adalah *Kansei Words*.
5. *Sample kansei words* yang diambil adalah 20% dari populasi pendaftar yang tidak menjadi mahasiswa UMN di daerah JABODETABEK.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

1. Untuk mengetahui alasan mengapa mereka yang telah melakukan pendaftaran tetapi tidak melanjutkan untuk menjadi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.
2. Memberi gambaran lebih jelas mengenai alasan-alasan yang dimiliki pendaftar dan tidak memutuskan untuk masuk di UMN.

1.4.2 Manfaat

1. Dapat dijadikan referensi untuk meminimalisir resiko kesenjangan jumlah pendaftar dengan jumlah mahasiswa yang masuk ke UMN

2. Membantu divisi *marketing* untuk mengambil teknik *marketing* seperti apa yang harus digunakan untuk alasan-alasan yang sudah diteliti nanti.

