



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 III

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini akan mengumpulkan data terkait kemahasiswaan UMN, meliputi masalah keuangan, beasiswa, organisasi-organisasi, UKM, dan juga instansi-instansi yang ada di UMN. Kemudian *platform* wiki yang sudah siap digunakan nantinya akan diberikan kepada UMN setelah penulis menyelesaikan studinya di UMN. Nantinya *website* berbasis KMS ini akan digunakan untuk kebutuhan mahasiswa UMN.

3.1. Objek Penelitian

Penelitian ini mengambil topik seputar Kemahasiswaan UMN dengan studi kasus Program Studi Sistem Informasi UMN yang meliputi berbagai kategori, yaitu:

1. Himpunan Mahasiswa
2. *Student services*
3. *Student development*
4. B.A.A.K (Badan Administrasi Akademik Kampus)
5. Unit Kegiatan Mahasiswa
6. Standar Operasi Prosedur Kemahasiswaan
7. Standar Operasi Prosedur Dosen

3.1.1. Sejarah Universitas Multimedia Nusantara

Pada tahun 2005, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) mendapat izin Menteri Pendidikan Nasional RI untuk beroperasi pada 25 November 2005. UMN berjalan

dalam naungan Yayasan Multimedia Nusantara yang didirikan oleh Kompas Gramedia.

Pada tahun 2006, keberadaan UMN diumumkan (resmi) di Hotel Santika oleh Dr. Ir Dodi Nandika, Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan Nasional.

Pada tahun 2007, kuliah perdana angkatan pertama dilaksanakan pada 3 September 2007, dengan mengangkat tema “Pengembangan Sumber Daya Manusia Menyongsong Era ICT.” Guna menyukseskan kuliah perdana, UMN mendatangkan dosen tamu seperti Prof. Dr. Ir. Mohamad Nuh (Menteri Komunikasi dan Informasi), Dr(Hc) Jakob Oetama (Pendiri Kompas Gramedia), Roy Suryo (Pakar telematika), Dra. Puspita Zorawar, M.PsiT (Pakar Komunikasi dan Psikologi).

Pada tahun 2009, dua gedung UMN di Scientia Garden diresmikan oleh Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh, DEA selaku Menteri Pendidikan Nasional.

Di tahun 2011, UMN mulai membangun gedung ketiganya. Gedung bernama *New Media Tower* ini diresmikan pada tanggal 28 September 2012. Konsep hemat energi yang diusung oleh *New Media Tower* membawanya keluar sebagai juara pertama *Energy Efficient Building* kategori *Tropical Building* pada *ASEAN Energy Award* 2014 dan juara pertama kategori gedung baru hemat energi dalam ajang Penghargaan Efisiensi Energi Nasional (PEEN) 2013.

Skystar Ventures, inkubator bisnis UMN lahir pada 12 Desember 2013. Melalui Skystar Ventures diharapkan UMN dapat mencapai visi untuk melahirkan enterpreneur di bidang teknologi (technopreneur).

Munculnya 4 Program Studi Baru Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2016 :

- Program Studi Teknik Elektro dan Teknik Fisika berada di bawah naungan Fakultas Teknik dan Informatika.
- Program Studi Arsitektur berada di bawah naungan Fakultas Seni dan Desain.
- Peminatan Sinematografi dan Animasi yang sebelumnya berada di bawah Program Studi Desain Komunikasi Visual menjadi program studi tersendiri, yaitu Program Studi Film dan Animasi.
- Pada tahun 2017, UMN kembali membangun sebuah gedung berkonsep hemat energi pada Januari 2016. Pada tanggal 27 Januari 2017, dilakukan topping off untuk *Tower 3* UMN. UMN kembali membuka 2 program studi baru, yaitu D3 Perhotelan dan Multimedia Journalism. Multimedia Journalism sebelumnya merupakan salah satu peminatan dari Program Studi Ilmu Komunikasi.

3.1.2. Visi dan Misi UMN

Visi :

- Universitas Multimedia Nusantara menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompetensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur.

Misi :

- Turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan berdasarkan metodologi *Human Centered Distributed Information Design*, yang mengutamakan pengguna sebagai pusat dari sistemnya. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

3.2.1. User Analysis

Di tahap ini survey yang berisi beberapa pertanyaan terkait pengalaman responden selama mereka berkuliah di UMN, dan juga terkait dengan kebutuhan data-data kemahasiswaan disebarkan kepada responden.

Penulis menyebarkan survey untuk mengetahui pengalaman dari para responden terkait pencarian informasi mengenai kemahasiswaan di UMN, yang menjadi dasar pengumpulan data untuk mengisi *Knowledge Management System* ini.

Sehingga dari ketentuan diatas, dipilih kuisioner dengan jenis kuisioner tertutup, dikarenakan kuisioner tertutup memiliki jawaban yang sudah terukur, dengan indikator yang sudah disiapkan terlebih dahulu, sehingga kesimpulan pada kuisioner tertutup lebih mudah untuk ditarik (Karya Tulisku, 2016).

Hasil survey ditahap *User Analysis* menjadi dasar untuk menjalankan penelitian ini, dimana para responden menyatakan bahwa mereka membutuhkan sebuah sistem yang bisa membantu mereka dalam pencarian informasi terkait kemahasiswaan.



Gambar 3. 1 Hasil Survey *User Analysis*

3.2.2. *Functional Analysis*

Goals dari implementasi sistem ini adalah untuk mempermudah para mahasiswa aktif untuk mencari informasi terkait kemahasiswaan.

Hubungan antara mahasiswa dengan sistem merupakan mahasiswa yang kesulitan mencari informasi bisa menggunakan sistem ini sebagai sarana untuk mempermudah pencarian informasi mereka.

3.2.3. *Task Analysis*

Ditahap ini, hasil survey ditahap *User Analysis* menjadi dasar untuk melanjutkan penelitian. Untuk mengidentifikasi kategori dan struktur dari *Knowledge*

Management System tersebut, maka dilakukan survey lanjutan untuk mengetahui kategori detail sebagai bahan menu untuk Wiki ini.

Ditahap ini juga akan dilakukan penentuan *rules* untuk penyusunan konten di dalam *website* serta pembaharuan data kedepannya.

Survey dilakukan dengan jenis kuisisioner tertutup yang dibagikan kedalam berbagai pertanyaan.

3.2.4. *Representational Analysis*

Di tahap ini akan dilakukan pencarian data berdasarkan hasil survey yang menyatakan data apa saja yang dibutuhkan oleh mahasiswa.

Setelah data dikumpulkan dan disusun sesuai dengan kategori-kategorinya, maka akan dilakukan UAT sebelum sistem ini diluncurkan untuk umum.

3.3 Teknik *Data Sampling*

Teknik *Data Sampling* yang digunakan didalam survey untuk penelitian ini adalah *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* dinyatakan sederhana karena pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Simple Random Sampling adalah teknik untuk mendapatkan sampel yang langsung dilakukan pada unit sampling. Maka setiap unit *sampling* sebagai unsur populasi yang terpencil memperoleh peluang yang sama untuk menjadi sampel atau untuk mewakili populasinya. Cara tersebut dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen. Teknik tersebut dapat dipergunakan bila jumlah unit *sampling* dalam

suatu populasi tidak terlalu besar. Cara pengambilan sampel dengan *simple random sampling* dapat dilakukan dengan metode undian, ordinal, maupun tabel bilangan random.

Survey pada tahap *User Analysis* dan *Functional Analysis* menggunakan Formula Slovin dengan *margin of error* sebesar 11 persen dengan *level confidence* sebesar 90 persen, beserta jumlah populasi sebesar 200 orang dan *response distribution* sebesar 50 persen, sehingga didapatkan jumlah sampel sebesar 44 orang.

3.4 Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang saya gunakan sebagai acuan untuk menjalankan penelitian ini.

Tabel 3. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Metode Yang Digunakan	Hasil
1	<i>Examining the adoption of KMS in organizations from an integrated perspective of technology, individual, and organization</i>	Wei-Tsong Wang	2014	Multi-Dimensional Approach	Melalui penelitian ini ditemukan bahwa top management support menjadi penyebab orang-orang mau menggunakan KMS. Penulis akan memperketat perihal pembaharuan dan support.
2	<i>Methods of data collection in qualitative research: interviews and focus groups</i>	P. Gill, K. Stewart, E. Treasure & B. Chadwick	2008	Penelitian Kualitatif	Wawancara dan FGD merupakan cara yang paling efektif dalam mengumpulkan data kualitatif. Wawancara dilakukan untuk

No.	Judul Penelitian	Penulis	Tahun	Metode Yang Digunakan	Hasil
					mengumpulkan data awal
3	<i>Measuring user satisfaction with knowledge management systems: scale development, purification, and initial test</i>	Chorgn Shyong-Ong, Jung-Yu Lai	2007	<i>16-item instrument</i>	Didalam jurnal ini dijelaskan cara-cara untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap KM System yang digunakan.

Ada beberapa hal yang diterapkan oleh peneliti dari jurnal-jurnal diatas pada penelitian Wiki UMN, yaitu :

1. Dari jurnal pertama, bisa diketahui bahwa maintenance itu penting, sehingga peneliti memberikan saran berupa pembentukan sebuah divisi yang bisa memaintain KMS ini secara penuh.
2. Peneliti menggunakan metode wawancara sebagai cara pengumpulan data awal, seperti yang tertulis didalam jurnal kedua diatas.
3. Dari jurnal ketiga, penulis mengambil contoh pertanyaan yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna KMS. Ada 14 pertanyaan yang digunakan, dengan indikator pengukuran berupa “Ya” dan “Tidak”. KMS dinyatakan berhasil apabila lebih dari 50 persen pertanyaan mendapatkan jawaban “Ya”.

3.5 Pengukuran Kesuksesan Wiki UMN

Pada tahap evaluasi ini dilakukan pengukuran untuk mengetahui tingkat kesuksesan dari Wiki UMN. Pengukuran ini bertujuan untuk mengetahui apakah dosen dan mahasiswa bisa menggunakan portal wiki yang dibangun dengan baik. Selain itu test ini juga dapat mengetahui apakah tampilan navigasi menu hingga informasi yang ada mudah untuk dipahami dan digunakan.

Pertanyaan survey, seperti yang didapatkan dari jurnal *“Measuring user satisfaction with knowledge management systems: scale development, purification, and initial test”* karya Chorng-Shyong Ong dan Jung-YuLai. Sistem dinyatakan sukses apabila tingkat kesuksesan yang dijawab oleh pengguna mencapai 50% keatas. Berikut merupakan pertanyaan dari survey pengukuran kesuksesan Wiki UMN (Ong & Lai, 2007):

7. KMS yang dibuat menyediakan konten yang sesuai.
8. Konten yang ada didalam KMS mudah untuk dibaca
9. Website KMS ini mudah digunakan untuk mencari informasi secara langsung
10. Website KMS ini mudah digunakan untuk mengambil informasi secara langsung
11. Website KMS ini mudah digunakan untuk menciptakan informasi informasi baru secara langsung
12. Website KMS ini mudah digunakan untuk mengupload dan mendownload informasi berbentuk PDF secara langsung
13. Website KMS ini mudah digunakan untuk mengirimkan informasi berbentuk PDF secara langsung

14. Informasi yang ada di dalam KMS mudah untuk diedit
15. *Website* KMS memungkinkan saya untuk mengatur kategori favorit yang saya inginkan
16. *Website* KMS ini bisa menghitung dan mencatat history akses dan pengeditan saya
17. *Website* KMS ini menyediakan fitur Discussion untuk membahas hal yang ada didalam *website* didalam komunitas ini.
18. *Website* KMS ini menyediakan fitur comments bagi saya untuk membalas bahasan dari orang lain didalam komunitas ini.
19. Secara overall *website* ini memudahkan saya dalam mencari informasi mengenai kemahasiswaan UMN
20. Secara overall *website* ini memudahkan saya dalam membagikan informasi terkait kemahasiswaan UMN.

Pertanyaan diatas menjadi dasar untuk mengukur tingkat kesuksesan Wiki UMN.

UMN