



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data akan dilaksanakan dengan gabungan dari beberapa metode yang dinamakan. metode Hybrid, yaitu metode gabungan antara pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif menghasilkan data yang berupa angka, terukur, dan bisa dihitung secara statistik. Sedangkan, penelitian data kualitatif merupakan penelitian yang hasil datanya bersifat deskriptif, seperti kalimat atau gambar. Pada penelitian ini menggunakan model pendekatan dari kedua metode yang memiliki bobot yang sepadan. (Brynamman dalam Sarwono, 2006).

3.1.1 Wawancara

Wawancara Menurut Venus (2018) wawancara adalah teknik pengumpulan data untuk mendalami suatu masalah lebih dalam dengan narasumber yang relevan. Dalam aplikasi sumbang buku ini, wawancara akan dilakukan secara terstruktur. Narasumber dari wawancara yang akan dilakukan ialah merupakan salah satu aktivis penyaluran buku pelajaran ke pelosok yang bernama organisasi FLIGHT. narasumber bernama Nabila Fatma, informasi dari narasumber berguna untuk memberikan insight lebih dalam mengenai kondisi pendidikan serta buku pelajaran di pelosok. Narasumber kedua seorang ahli IT yang telah berpengalaman dalam membuat aplikasi yang bernama Alnodi Adnan. Hal tersebut berguna untuk mendapatkan ilmu serta insight dalam perancangan aplikasi sehingga dapat mengimplementasi Aplikasi yang bagus serta berfungsi dengan baik sehingga sesuai dengan tujuan..

3.1.1.1 Wawancara dengan Aktivis penyalur buku pelajaran

Pertanyaan

1. Pendapat anda mengenai kesetaraan buku di pelosok

2. Sudah berapa lama anda menjadi aktivis sumbang buku pelajaran ke pelosok ?
3. Apakah pendidikan di perkotaan dan di pelosok setara ?
4. Berapa banyak jumlah buku pelajaran yang anda salurkan ke pelosok ?
5. Dengan kurangnya buku, biasanya anak-anak di pelosok belajar menggunakan media apa ?
6. Apakah terdapat asosiasi lainnya yang bekerja sama dengan anda untuk menyalurkan buku ?
7. Bagaimana kondisi Literasi Buku di pelosok ?
8. Apakah anak-anak di pelosok mendapatkan bimbingan dari tenaga pengajar disana
9. Bagaimana kondisi buku-buku di pelosok sebelum mendapatkan bantuan penyaluran buku ?
10. Menurut anda, kesulitan apa yg dialami oleh para penerima buku dalam hal akses buku untuk donasi? (Buku tidak cocok/distribusi/ yg lain).Meeting.

Hasil Wawancara Aktivis penyalur buku dan edukasi

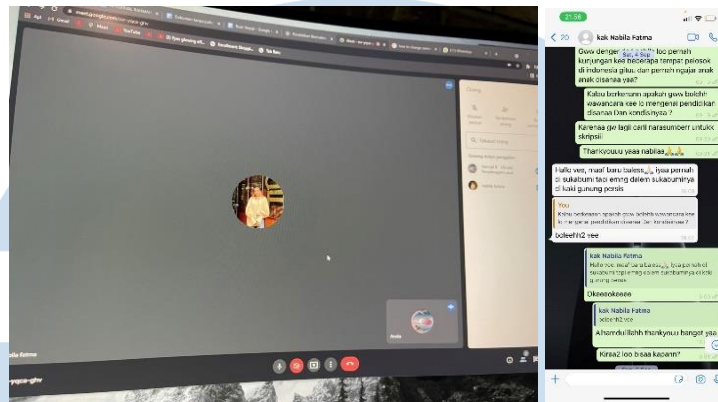
Menurut Nabila fatma kesetaraan buku itu semua daerah di Indonesia dari perkotaan hingga ke pelosok itu seperti buku-buku pelajarannya didapatkan dan dirasakan bersama dengan tingkat yang setara, tidak memandang wilayah, tempat , suku , ras, dan agama. Nabila Fatma telah ikut serta dalam organisasi aktivis penyaluran buku pelajaran dan memberikan edukasi ke pelosok selama 1,5 tahun. Dalam hal buku-buku di pelosok sangat jauh tertinggal keberadaannya dibandingkan di kota, dikarenakan di pelosok itu aktivitas edukasi yang sangat kurang, dari gedungnya, buku pelajaran dan tenaga

pengajarnya juga minim , bahkan sebenarnya masih banyak tenaga pengajar yang menumpuk di perkotaan. perkotaan dan pelosok dapat dikatakan tidak setara pendidikannya.

Jumlah buku yang disalurkan melalui organisasi nabila fatma adalah 80 buku. Buku pelajaran yang disalurkan juga sangat beragam seperti bahasa inggris, matematika, bahasa indonesia, buku pengetahuan alam dll. Anak anak di pelosok ketika belum mendapatkan penyaluran buku biasanya dia hanya mengulang buku-buku yang telah ada sebelumnya, terkadang hanya mencatat saja,lalu buku yang ada tergolong sangat sedikit sehingga buku digunakan secara bersama sama, dan tidak mendapat buku masing-masing untuk setiap anak. kondisi Literasi buku di sana kurang sekali, oleh karena itu relawan disana melakukan pengajaran dalam membaca dan memahami buku. Anak anak di pelosok sangat antusias apabila mendapatkan buku dikarenakan bagi mereka hal tersebut merupakan suatu hal yang jarang sekali didapatkan, dan bagi mereka hal tersebut merupakan sebuah hadiah.

Banyak orang tua yang tidak berharap lebih akan pendidikan sehingga anak-anak tidak berkembang dan tidak ada kemauan untuk belajar. Di pelosok juga terdapat tenaga pengajar, tetapi sangat sedikit sekali jadi tidak seluruh kelas di sekolah tidak mendapatkan ilmu yang merata dari tenaga pengajar. Pemerintah pun sudah melakukan aksi menyumbang buku, tetapi memang masih kurang, dan memang harusnya dari kita sebagai masyarakat yang tercukupi memiliki inisiatif untuk membantu donasi buku, tetapi memang belum ada media yang dapat menjangkau orang dalam berdonasi buku. Organisasi dari Nabila fatma belum pernah kolaborasi untuk penyaluran langsung ke pelosok, tetapi banyak dari beberapa masyarakat yang ingin mendonasikan bukunya, bisa langsung diberikan pada organisasinya, orang luar negeri pun pernah turut ikut

serta mendonasikan bukunya melalui organisasi Nabila fatma.



Gambar 3.1 Wawancara Nabila Fatma

3.1.1.2 Wawancara dengan Ahli IT

Pertanyaan

1. Apa hal yang terpenting dalam membuat suatu aplikasi, untuk menjangkau masyarakat terutama untuk pengguna di pelosok ?
2. kesetaraan Pendidikan di Indonesia menurut anda ?
3. Apa yang harus diperhatikan untuk merancang UI UX platform online untuk masyarakat di pelosok.
4. Saran anda dalam membuat fitur-fitur yang pas untuk perancangan platform online sumbang buku.

Hasil Wawancara App Developer

Menurut Alnnodi salah satu faktor penting dalam pembuatan aplikasi yang dapat menjangkau masyarakat dengan ruang lingkup yang besar berada pada elemen aksesibilitas dalam proses penggunaan aplikasi. Aksesibilitas yang dimaksud bertujuan untuk membuka ruang akses bagi seluruh kalangan calon pengguna aplikasi dari berbagai faktor (Umur, gender, latar pendidikan, keterbasan fisik/mental, dll) sehingga mereka semua dapat menggunakan aplikasi dengan mudah dan nyaman, sesuai kebutuhan, Salah satu faktor yang dapat meningkatkan tingkat aksesibilitas pada suatu aplikasi menurut

saya terdapat pada perancangan UI dan UX. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah UI dan UX platform media online sumbang buku antara lain :

Konsistensi (Baik dari segi warna, bentuk elemen,), Daya ingat pengguna dalam menggunakan aplikasi Meminimalisir tingkat kesalahan penggunaan (miss click, salah input, dll) . Pembuatan Aplikasi juga menurut Alnodi terdiri dari Berbagai sumber faktor perancangan UI UX (buat searching 2):

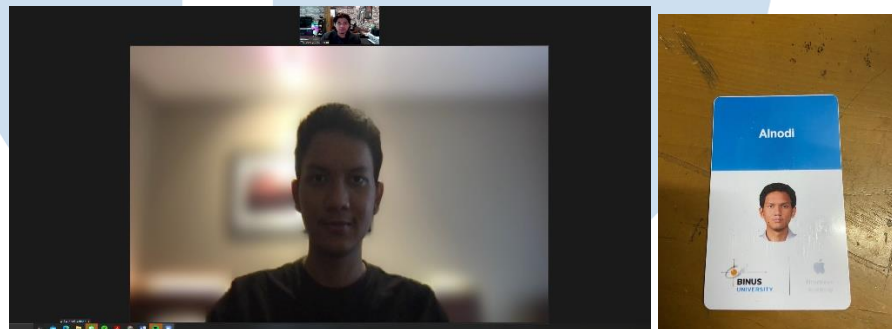
- 1 Eight Golden Rules of User Interface
- 2 5 Faktor manusia terukur
- 3 Human Interface Guideline (Untuk desain lebih dalam di platform iOS)

Fitur Fitur tambahan pada aplikasi menurut Alnodi juga sangat berpengaruh untuk menentukan kualitas aplikasi tersebut. buatlah sekreatif mungkin dan berikan penjelasan sejelas mungkin seperti contoh:

- 1 Tambahan fitur deteksi pengguna app, antara penyumbang atau penerima donasi buku
- 2 Elemen Gamification berupa adanya minigames,doorprize pada aplikasi sumbang buku, untuk menarik para donatur untuk berdonasi lebih banyak lagi
- 3 Fitur deteksi lokasi pengiriman buku, mungkin dapat bekerjasama dengan beberapa stakeholder seperti jne, dan kurir lainnya. hal ini memudahkan pengguna yaitu donatur dan penerima dapat mendeteksi status bukunya apakah sudah tersalurkan dengan baik dan benar
- 4 fitur belajar pada aplikasi, sedikit rangkuman dari buku buku pelajaran dan buatlah per-kategori kelas berapa.

Menurut pandangan Alnodi, di Indonesia saat ini persebaran kualitas pendidikan terutama dari akses bahan ajar yang baik masih belum

merata. Dalam situasi pandemi saat ini, perubahan pola perilaku dalam belajar mengalami perubahan drastis dengan munculnya skenario pembelajaran jarak jauh yang mayoritas ditentukan oleh faktor teknologi, baik dari segi jaringan internet, kualitas hardware, dan lainnya sehingga teknologi dapat menjadi salah satu faktor penentu tingkat kualitas pendidikan saat ini. Dari pandangan saya, saya belum melihat perkembangan teknologi di Indonesia sudah tersebar dengan baik, masih banyak daerah-daerah yang tertinggal sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi tingkat kualitas pendidikan di daerah-daerah tersebut.



Gambar 3.2 Wawancara Alnodi

3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh Nabila Fatma Selaku aktivis organisasi FLIGHT yang memiliki kegiatan untuk memberikan buku serta mengajar didaerah pelosok, dapat disimpulkan bahwa kondisi di anak di pelosok dari system pengajaran disana sangatlah jauh tertinggal dan memprihatinkan, sangat jarang sekali anak-anak di pelosok mendapatkan doansi buku sebagai bahan ajar mereka untuk menuntut ilmu.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Bersama dengan App Developer IT, Alnodi, Dalam pembuatan suatu aplikasi diperlukan suatu aksesibilitas bagi seluruh kalangan pengguna aplikasi, sesuai dengan terget yang dituju. Setelah menemukan itu

dalam merancang UI UX yang sesuai dengan tema, contohnya dalam perancangan ini berhubungan dengan edukasi, oleh karena itu asset didalmnya harus selaras. Alnodi pun juga menambahkan fitur apa saja yang sekiranya dapat meningkatkan mutu Aplikasi yang nanti akan dibuat, seperti gamification, fitur deteksi pengiriman buku, fitur belajar dsb.

3.1.2 Survei

Menurut Venus (2018) survei adalah salah satu cara mengumpulkan informasi dengan membagikan pertanyaan pada sampel dari suatu populasi. Survei dibagikan dalam bentuk kuesioner online dengan Google Form melalui social media. Teknik yang digunakan untuk mengambil sampel dengan random/probability sampling dengan teknik Simple Random Sampling. Alasan menggunakan random sampling karena subjek penelitian mudah didapatkan dan masalah yang dikaji dapat terjadi ke siapa saja. Populasi yang terdapat dalam penelitian ini adalah anak- anak remaja laki dan perempuan berusia 19-30 tahun di seluruh Jabodetabek (sekunder).

Rumus Slovin:

$N = 1.476.283$ jiwa

$$E = 10\% \quad n = \frac{N}{N \cdot e^2 + 1}$$

$$n = 1.476.283 / (1 + (1.476.283 \times 10\%))$$

$$n = 1.476.283 / (1 + (1.476.283 \times 0,01\%))$$

$$n = 1.476.283 / 148,6283$$

$$n = 9,932,71806$$

$$n = 100 \text{ orang.}$$

Dari 100 responden yang telah mengisi kuesioner mayoritas dari responden berjenis kelamin perempuan yang berjumlah 58 orang

dengan persentase 58% dan dilengkapi dengan laki- laki yang berjumlah 42 responden dengan persentase 42 %

Tabel 3.1 Jenis Kelamin

Pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
jenis kelamin	Laki-laki	58	58%
	perempuan	42	42%

Dari 100 Responden, mayoritas responden berdomisili di wilayah Jakarta Selatan dengan jumlah 55 responden dengan persentase 55%. Disusul dengan wilayah tangerang yang berjumlah 22 responden dengan persentase 22%. Wilayah Jakarta Utara dengan jumlah responden 10 presentase 10%. Lalu wilayah Jakarta Pusat dengan presentase 8 % dan diakhiri oleh wilayah dari responden tersedikit di bekasi dengan presentase 5%.

Tabel 3.2 Asal Daerah

Pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
Asal daerah	bekasi	5%	
	Tangerang	22	
	jakut	10	
	jaksel	55	
	jakpus	8	

Dari 100 Responden, 59 orang suka membaca buku dengan presentase 60%. 41 responden tidak suka membaca buku dengan presentase 41%

Tabel 3.3 Suka Membaca Buku

Pertanyaan	Jawaban	Jumlah	Presentase
------------	---------	--------	------------

Suka membaca buku	ya	59	59%
	tidak	41	41%

Dari 100 Responden, mayoritas responden yang berjumlah 75 orang, Ketika selesai membaca buku, mereka akan mengoleksi buku tersebut. Presentase nya adalah 75%. Lalu 18 responden dengan presentase 18% , apabila telah selesai membaca buku, mereka akan menyumbangkan buku tersebut. Yang terakhir adalah 7 orang responden dengan presentase 7% apabila telah selesai membaca buku, mereka akan membuang buku tersebut

Tabel 3.4 Yang dilakukan Setelah Membaca Buku

pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
yang dilakukan setelah baca buku	Dibuang	7	7%
	dikoleksi	75	75%
	disumbang	18	18%

Dari jumlah 100 responden 63 orang dengan presentase 63% pernah menyumbang buku dan 37 orang dengan presentase 37% tidak pernah menyumbang buku.

Tabel 3.5 Pernah Sumbang Buku

Pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
Pernah menyumbang buku	ya	63	63%
	tidak	37	37%

Berdasarkan jawaban ringkas yang diberikan melalui kuesioner ini Mengenai pengalaman responden yang pernah menyumbang buku, dari jumlah 78 Responden yang menjawab “pernah menyumbang buku” dapat disimpulkan Mayoritas dari hasil jawaban responden, bahwa mereka menyumbangkan buku yang sudah tidak terpakai melalui media sekolah, dikarenakan disekolah sering menggalang donasi untuk sekolah – sekolah lain yang lebih membutuhkan. Selain sekolah Adapun media sumbang buku melalui lembaga lembaga seperti panti asuhan dan lembaga yatim piatu.

Tabel 3.6 Tempat sarana menyumbang buku (menjawab Ya dari pertanyaan pernah sumbang buku)

pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
Tempat menyumbang buku	Sekolah	62	62%
	Panti Asuhan	10	10%
	Yatim Piatu	5	5%
	Media Online	1	1%

Dari 100 responden, 74 orang dengan persentase 74% memilih buku pelajaran sebagai buku yang layak untuk disumbangkan. 10 orang dengan persentase 10% memilih buku novel sebagai buku yang layak untuk disumbang. 7 orang responden dengan persentase 7% memilih buku komik sebagai buku yang layak untuk disumbangkan. 8 orang dengan presentase 8% menambahkan opsi lainnya dan mengatakan semua buku layak untuk disumbang dan 1% menjawab buku ensiklopedia.

Tabel 3.7 Buku yang layak Disumbang

pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
------------	---------	--------	------------

Buku yang layak untuk disumbangkan	buku pelajaran	74	74%
	buku novel	10	10%
	komik	7	7%
	Ensiklopedia	1	1%
	Semua Buku Layak	8	8%

Dari 100 Responden, berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas masyarakat, menggunakan media online ketika mengakses sebuah informasi dengan bukti 78 orang dengan persentase 78% dan 22% masyarakat menggunakan media terdahulu

Tabel 3.8 Rata-rata responden untuk mengakses info)

pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
Untuk mengakses informasi menggunakan media ?	Online	78	78%
	Terdahulu	22	22%

Dari 100 Responden, jika dirangkum keseluruhan jawabannya, seluruhnya menyadari bahwa kesetaraan bahan ajar di pelosok Indonesia masih sangat kurang dan tidak dapat mendapatkan ilmu seperti kita semua.

Tabel 3.9 Kesadaan kesetaraan Akses Bahan Ajar di Pelosk

pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
Kesadaran bahwa kesetaraan	Sadar	100	100%

buku dipelosok yang kurang			
	Tidak sadar	0	0%

Berdasarkan Jawaban singkat yang diberikan melalui kuesioner, dari 100 Responden, jika dirangkum jawaban keseluruhan, mereka menjawab untuk membangun akses buku yang disalurkan ke pelosok-pelosok Indonesia sehingga buku dapat sampai ke masyarakat pelosok. Pemerintah dan kita semua (masyarakat) harus lebih meningkatkan *awareness* akan masalah ini.

Dari 100 responden, disimpulkan bahwa 78 orang dengan persentase 78 % tidak pernah mendengar aplikasi sumbang buku. 22 orang responden dengan persentase 22% pernah mendengar aplikasi sumbang buku.

Tabel 3.10 Pernah mendengar Aplikasi Sumbang Buku

pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
pernah mendengar aplikasi sumbang buku	pernah	22	22%
	tak pernah	78	78%

Dari 100 Responden, 40 orang dengan persentase 40% memberikan poin 5 yang menandakan bahwa refrensi desain aplikasi, sangat menarik. 30 responden dengan persentase 30% memberikan poin no 4 yang menandakan bahwa tampilan aplikasi tergolong cukup menarik. 28 responden dengan persentase 28% memilih poin 3 yang berarti tampilan pada aplikasi, biasa saja. 2 responden dengan presentase 2% memberikan poin 2 yang bagi

mereka tampilan aplikasi kurang menarik. Tidak ada responden yang memilih poin 1.

Tabel 3.11 Tampilan desain refrensi

pertanyaan	jawaban	jumlah	presentae
Tamplan desain	poin 1	0	0%
	poin 2	2	2%
	poin 3	28	28%
	poin 4	30	30%
	poin 5	40	40%

Dari 100 Responden, 44 orang dengan persentase 44% memberikan poin 5 yang menandakan bahwa dengan adanya aplikasi ini sangat dapat membantu untuk kesetaraan Pendidikan di pelosok Indonesia dapat teratasi. 46 responden dengan persentase 46% memberikan poin no 4 yang menandakan bahwa aplikasi ini cukup membantu kesetaraan Pendidikan di pelosok Indonesia dapat teratasi. 9 responden dengan persentase 9% memilih poin 3 yang berarti aplikasi ini biasa saja dalam membantu kesetaraan Pendidikan di pelosok Indonesia . 1 responden dengan presentase 1% memberikan poin 2 yang bagi mereka cukup tidak membantu dalam kesetaraan Pendidikan di pelosok Indonesia. Tidak ada responden dengan persentase 0% yang memberikan poin 1 .

Tabel 3.12 Jika dibentuk Aplikasi Sumbang Buku

Pertanyaan	jawaban	jumlah	presentase
Jika adanya aplikasi sumbang buku, apakah akses bahan	poin 1	0	0%

ajar di pelosok dapat direalisasikan dengan baik			
	poin 2	1	1%
	poin 3	9	9%
	poin 4	46%	46%
	poin 5	44%	44%

Dari kuesioner diatas dapat disimpulkan bahwa rata rata responden yang pernah menyumbang buku, mereka menyumbang buku menggunakan media secara langsung seperti, sekolah, panti asuhan. Hanya ada 1% yang menjawab pernah menggunakan media online. Seluruh responden pun menyadari bahwa pemerataan akses bahan ajar di pelosok sangat tertinggal jauh , responden pun meyakini untuk membangun akses buku yang disalurkan ke pelosok-pelosok Indonesia sehingga buku dapat sampai ke masyarakat pelosok. Pemerintah dan kita semua (masyarakat) harus lebih meningkatkan awareness akan masalah ini.

Oleh Karena itu dibutuhkan Sebuah media online yang dapat membantu anak di pelosok mendapatkan donasi buku dari masyarakat.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.3 Studi Eksisting

1) Gerakan Indonesia Membaca



Gambar 3.3 Gerakan Indonesia Membaca

Gerakan Indonesia Membaca merupakan kampanye sosial yang dikelola oleh kementerian Pendidikan dan kebudayaan dan gagasan kampanye ini dibentuk oleh “Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan”, dengan bekerja sama oleh Forum Taman Bacaan Masyarakat. Kampanye ini memiliki tujuan mulia yaitu Masyarakat yang tidak memiliki akses Pendidikan seperti buku dan sekolah dapat merasakan serta mendapatkan kemampuan dalam membaca, berhitung serta menulis, Bagi yang telah mendapatkan akses Pendidikan seutuhnya dapat meningkat lagi kemampuan kreativitas, kecerdasan dan keproduktifannya.

Kampanye ini bergerak dengan cara memberikan donasi buku serta mendirikan perpustakaan sosial berupa truk yang berisi buku kepada masyarakat yang tidak memiliki akses Pendidikan yang memadai. Sangat disayangkan Kampanye ini dilakukan secara offline, sehingga tidak semua wilayah mendapatkan fasilitas dari kampanye ini. Dengan adanya kampanye “Gerakan Indonesia Membaca” dapat digunakan sebagai referensi dalam menciptakan inovasi baru yang secara konsep sama yaitu Aplikasi Sumbang Buku.

Tabel 3.13 Analisis SWOT Studi Eksisting

<p><i>Strengths</i></p>	<p>Kampanye sosial langsung dibuat oleh pemerintah untuk mengajar ke beberapa daerah pelosok.</p>
<p><i>Weaknesses</i></p>	<p>Gerakan indonesia membaca tidak memiliki platform online, mulai dari sosial media hingga aplikasi</p>
<p><i>Opportunities</i></p>	<p>kegiatan secara langsung ke pelosok untuk mengajar anak disana, serta memberikan bahan ajar cenderung sangat jarang dilakukan oleh stakeholder lain. hal ini menjadi nilai yang baik dalam kampanye ini</p>
<p><i>Threats</i></p>	<p>sekarang kita hidup dimana masyarakat membutuhkan sesuatu yang instan, apabila gerakan ini tidak memiliki platform seperti aplikasi, sosmed yang dapat bergerak secara instan maka, akan terkalahkan oleh kampanye lain yang telah memiliki platform online</p>

2) Website Donasi Buku Daring Kemdikbud



Gambar 3.4 Tampilan Donasi Buku Daring kemdikbud

Website Donasi Buku Daring Kemdikbud merupakan suatu website yang terdiri dari informasi terkini mengenai pendidikan di Indonesia, yang dibuat langsung oleh pemerintah, disertai dengan adanya akses untuk masyarakat yang ingin membantu pemerintah dalam memberikan donasi buku bagi anak-anak yang kurang mampu, hidup di pelosok dan lainnya. Cara kerja website ini dalam berdonasi buku adalah donatur memasuki website donasi buku daring kemdikbud, setelah itu donatur melengkapi profil dan dapat membaca ketentuan dari jenis buku yang dapat didonasikan. Tahap akhir dalam proses donasi buku adalah donatur dapat memilih untuk berdonasi buku secara langsung, atau berdonasi buku melalui tim pengelola donasi buku. Apabila memilih akses donasi secara langsung maka donatur dapat langsung mendonasikan bukunya ke alamat yang diberikan sesuai dengan kebutuhan. Apabila memilih akses donasi melalui tim donasi, maka harus langsung menghubungi tim pengelola donasi dan butuh konfirmasi

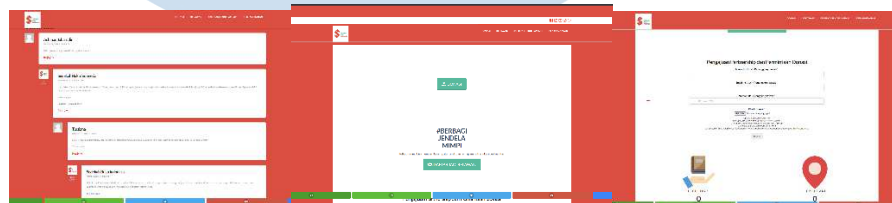
dari pihak pengelola, setelah melewati tahap konfirmasi, maka buku diambil langsung oleh pihak pengelola atau kita dapat mengirimkan ke alamat pengelola donasi.

Tabel 3.14 Analisis SWOT Studi Eksisting

<p><i>Strengths</i></p>	<p>Website langsung secara resmi yang dibuat oleh pemerintah untuk perantara para donatur dan penerima donasi buku, diakses melalui website</p>
<p><i>Weaknesses</i></p>	<p>Hanya memiliki website, yang hanya dapat diakses melalui komputer atau tablet. apabila menggunakan smartphone, website tidak menjadi efektif dan tampilan UI UX yang tidak tertata dengan baik di Smartphone. flow yang kurang simpel mulai dari pendaftaran donatur hingga donatur yang harus mengirimkan buku secara langsung.</p>
<p><i>Opportunities</i></p>	<p>Dengan donatur dapat menyalurkan buku secara langsung ke alamat penerima donasi, dapat melihat kondisi secara langsung disana. Website dengan nama “kemdikbud” cenderung lebih dapat dipercaya oleh masyarakat dan resmi. Di website juga terdapat informasi terkini terkait pendidikan di Indonesia, secara singkat seperti info</p>

	mengenai pendidikan di daerah pelosok dan lainnya
<i>Threats</i>	hanya dapat diakses menggunakan website, lebih sulit dibandingkan adanya aplikasi. tidak ada fitur menarik dalam website.

3) Sedekah Buku Indonesia



Gambar 3.5 Tampilan Sedekah Buku Indonesia

Sedekah Buku Indonesia merupakan platform online berupa website yang dibuat oleh perkumpulan relawan yang ingin mensejahterakan masyarakat yang tidak memiliki akses buku pelajaran dan buku lainnya. Melalui platform Sedekah Buku Indonesia, buku yang telah disumbangkan telah mencapai lebih dari 25.000 dan titik distribusi yang telah lebih dari 50 tempat dan taman baca. Dalam website ini dalam berdonasi tidak hanya untuk berdonasi buku, tetapi juga dapat berdonasi berupa dana. Selain sebagai donatur, website ini juga dapat diperuntukan sebagai media untuk masyarakat yang membutuhkan donasi buku, dengan cara mencantumkan nama institusi, email institusi serta nomor hp penanggung jawab, dan

proposal. isi proposal terdiri dari Nama Program / Rumah Baca / Sekolah / Panti Asuhan, Alamat Lengkap dan Lokasi Desa / Kota, Kebutuhan Buku yang meliputi jumlah anak (total, jumlah laki-laki dan jumlah perempuan) serta range usia anak.

Tabel 3.15 Analisis SWOT Studi Eksisting

<p><i>Strengths</i></p>	<p>Website yang dibuat oleh para relawan yang ingin mensejahterakan masyarakat yang membutuhkan. website terdiri dari fitur berdonasi serta media untuk para penerima donasi dapat mengakses untuk mendapatkan donasi.</p>
<p><i>Weaknesses</i></p>	<p>Hanya memiliki website, yang hanya dapat diakses melalui komputer atau tablet. apabila menggunakan smartphone, website tidak menjadi efektif dan tampilan UI UX yang tidak tertata dengan baik di Smartphone.</p>
<p><i>Opportunities</i></p>	<p>Dalam website terdapat kolom diskusi untuk para pendonasi dan juga penerima donasi.</p>

<p><i>Threats</i></p>	<p>hanya dapat diakses menggunakan website, lebih sulit dibandingkan adanya aplikasi. Website memiliki warna yang kurang mendukung dan tidak menarik. Apabila tidak dikembangkan maka akan banyak kompetitor lain yang sudah memiliki aplikasi serta website dengan tampilan yang bagus</p>
-----------------------	---

3.1.4 Studi Referensi

1) Aplikasi Kita Bisa



Gambar 3.6 Tampilan Aplikasi Kita Bisa

Aplikasi Kita Bisa merupakan suatu inovasi baru di era digital ini. Sumbang menyumbang biasanya hanya dapat dilakukan secara langsung tanpa adanya media digital, tetapi melalui “Kita Bisa” masyarakat dapat menggalang dana dan juga berdonasi untuk masyarakat yang membutuhkan bantuan. Aplikasi “Kita Bisa” merupakan aplikasi yang dikelola serta dinaungi oleh PT KITA BISA INDONESIA. Aplikasi “Kita Bisa” hanya dapat berdonasi secara digital tanpa pembayaran secara langsung (cash). Tujuan aplikasi ini sudah sangat terlihat sebagai wadah yang sangat mudah bagi

masyarakat yang ingin menolong dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Cara kerja dari “Kita Bisa” adalah penggalang dana memberikan keterangan seseorang yang membutuhkan bantuan, dengan mengunggah foto serta memberikan deskripsi mengenai kondisi yang dihadapi oleh seseorang yang membutuhkan tersebut. Setelah itu penggalang dana memberikan jumlah angka donasi yang diharapkan dapat segera terkumpul. Ketika galang dana telah berhasil di unggah melalui aplikasi “Kita Bisa”, Penggalang dana dapat menyebarkan halaman galang dana tersebut ke masyarakat luas, melalui social media. Masyarakat luas dapat mengakses galang dana melalui aplikasi “Kita Bisa” tersebut, dan memberikan nominal uang yang ingin didonasikan. Setelah memberikan nominal, aplikasi langsung mengarahkan ke mbanking atau mendapatkan kode virtual yang dapat diakses menggunakan bank manapun. Pencairan dana dapat dilakukan melalui penggalang dana. Dalam proses menggalang dana donasi, “Kita Bisa” menggunakan sosok yang dapat menjangkau masyarakat luas sehingga aplikasi mendapatkan lebih banyak atensi dan dapat menolong pihak yang mendapatkan donasi, seperti Influencer, artis, dan orang berpengaruh lainnya.

Tabel 3.16 Analisis SWOT Studi Refrensi

<i>Strengths</i>	Aplikasi ini dapat dijangkau dan digunakan dengan mudah, informasi yang singkat padat jelas dan tidak menyulitkan pengguna.
------------------	---

<p><i>Weaknesses</i></p>	<p>Kita bisa cenderung tidak memiliki hal yang menarik serta memberikan benefit atau keuntungan dari penggunaanya, pengguna hanya bisa menyumbang dan disumbang tetapi tidak ada fitur menarik lainnya.</p>
<p><i>Opportunities</i></p>	<p>Kita bisa memiliki banyak support dari para influencer, dan masyarakat sudah banyak sekali yang menggunakan aplikasi ini untuk menyumbang dana dan menggalang dana.</p>
<p><i>Threats</i></p>	<p>apabila fitur utama tidak ada peningkatan seperti hanya menyumbang dan disumbang, maka akan terkalahkan apabila terdapat aplikasi yang memiliki fitur yang memberikan benefit lebih banyak , seperti voucher , gamification untuk penggunaanya.</p>

2) Aplikasi Peduli Sehat



Gambar 3.7 Tampilan Peduli Sehat

Aplikasi Peduli Sehat merupakan suatu aplikasi yang bergerak di bidang kesehatan masyarakat. Aplikasi ini memiliki kegunaan sebagai donasi secara terbuka bagi siapapun yang ingin memberikan donasi kepada masyarakat yang butuh biaya pengobatan untuk kesehatan. Selain itu bagi yang ingin menggalang dana untuk pengobatan kesehatan juga dapat melalui aplikasi ini. Cara kerja aplikasi ini untuk menggalang dana cukup mudah. Tahap pertama, penggalang dana memasukkan nominal uang yang ingin dicapai, serta memberikan keterangan, seperti penyakit yang diderita dan lainnya. Setelah itu berikan keterangan lokasi / wilayah dari penggalang dana. Pada tahap akhir unggahlah foto pasien yang menderita penyakit, setelah itu kampanye penggalangan dana sudah dapat disebarluaskan melalui aplikasi peduli sehat, dan juga dapat disebarluaskan melalui media sosial lainnya seperti facebook, instagram, whatsapp dan lainnya.

Pada aplikasi peduli sehat ini juga terdapat informasi - informasi terkini seputar kesehatan pada home aplikasi. Bagi yang ingin memberikan donasi cukup tekan tombol donasi pada kampanye, lalu masukkan nominal uang yang ingin didonasikan beserta komentar positif yang ingin diberikan. Metode pembayaran donasi juga dapat digunakan melalui bank transfer, virtual account, gopay, ovo.

Tabel 3.17 Analisis SWOT Studi Referensi

<p><i>Strengths</i></p>	<p>Aplikasi ini memiliki tujuan yang kuat untuk mensejahterakan masyarakat yang membutuhkan untuk kesehatan. penggunaan aplikasi cukup mudah dan simpel serta jelas. Warna aplikasi juga sangat cocok dengan tema kesehatan , serta UI UX yang bagus.</p>
<p><i>Weaknesses</i></p>	<p>kurangnya fitur yang menarik , seperti hanya untuk menyumbang dan disumbang.</p>
<p><i>Opportunities</i></p>	<p>Aplikasi ini merupakan aplikasi yang bagus dan bertujuan mulia, jika melakukan lebih banyak promosi dan memperluas fitur maka akan banyak pemakai aplikasi ini</p>
<p><i>Threats</i></p>	<p>Pengguna aplikasi masih sangat sedikit, hanya 1000 pemakai. masih sangat jauh dengan kompetitor lainnya yang serupa</p>

3) Tokopedia



Gambar 3.8 Tampilan tokopedia

Tokopedia merupakan suatu aplikasi *marketplace* sebagai platform jual beli untuk bertransaksi secara online, tanpa harus datang ke suatu toko. Service Tokopedia juga sangat meluas yaitu dengan menggabungkan belanja secara online dengan berdonasi online. fitur donasi terbagi menjadi dua , yaitu *top donasi 100*. fitur tersebut digunakan dengan cara pengguna yang melakukan transaksi pembelian dapat mendonasikan RP 100 sehingga dapat disalurkan kepada pihak atau lembaga yang membutuhkan. Selain itu terdapat fitur *Top Donasi Bebas*. Fitur tersebut dapat digunakan tanpa perlu melakukan transaksi pembelian terlebih dahulu, dan jumlah yang ingin didonasikan adalah bebas. Fitur lain yang menarik dari Tokopedia adalah semakin kita banyak melakukan transaksi dan berdonasi, maka kita akan mendapatkan voucher belanja, atau poin yang dapat digunakan untuk memberikan kita potongan harga dalam suatu pembelian barang.

Tabel 3.18 Analisis SWOT Studi Referensi

<p><i>Strengths</i></p>	<p>Aplikasi ini memiliki fitur yang banyak dan beragam sehingga dapat memanjakan mata konsumen, dengan banyaknya transaksi serta donasi maka konsumen dimanjakan dengan diberikan suatu poin dan diskon transaksi.</p>
-------------------------	--

<i>Weaknesses</i>	masih sering terjadi penipuan, dan adanya transaksi diluar tokopedia. contact service yang cenderung tidak responsif apabila terjadi masalah yang ada
<i>Opportunities</i>	Aplikasi ini bekerja sama dengan beberapa influencer dari dalam negeri maupun luar negeri, dengan promosi yang begitu besar sehingga namanya akan selalu terkenal.
<i>Threats</i>	Sudah lumayan banyak kompetitor yang akan menyainginya seperti Shopee

3.1.5 Kesimpulan

Berdasarkan dari kesimpulan dari studi eksisting dan studi refrensi diatas maka dapat disimpulkan bahwa sudah banyak platform mulai dari offline dan juga online yang bergerak di bidang donasi buku, tetapi belum tersusun dengan baik seperti desain UI UX pada “sedekah buku Indonesia” dan website dari kemdikbud yang tidak tertera dengan jelas mengenai sumbang buku.

Dari refrensi yang sudah dikumpulkan seperti aplikasi kita bisa , peduli sehat dan tokopedia, telah memiliki mekanisme yang baik dari *flow* cara kerja aplikasi, UI UX aplikasi yang sudah menarik. Ketiga aplikasi tersebut

dapat dijadikan acuan oleh penulis untuk mengembangkan media online sumbang buku.

3.2 Metodologi Perancangan

Menurut Elsbach and Stigliani (2018), memiliki Perancangan desain memiliki 5 tahapan proses design thinking Hal tersebut merupakan acuan untuk penulis dalam proses merancang aplikasi.

a) Emphatize

Emphatize merupakan suatu proses desain dengan melakukan empati terhadap masalah yang diangkat dan empati terhadap perkembangan pengguna. Riset ini perlu dilakukan sebagai bentuk interaksi dalam mencari informasi apa yang user lihat dan rasakan sehingga mendapatkan lebih banyak insight serta urgensi yang sesuai terhadap topik masalah yang diangkat. Dalam proses Emphatize tantangan terbesar untuk seorang desainer adalah menghilangkan idealisme mereka, karena desainer membuat aplikasi ini untuk user, jadi harus melihat kondisi dan experience dari para pengguna. Dalam proses Emphatize , sudah melakukan diskusi dengan ahli IT, dan mendapatkan insight yang menarik untuk pengembangan aplikasi Sumbang Buku ini.

b) Define

Define merupakan proses mengumpulkan hasil riset yang telah diteliti dalam tahap emphatize sehingga akan terbentuknya suatu poin utama dari permasalahan. Poin utama permasalahan tersebut kemudian diteliti kembali oleh pihak perancang untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah diangkat. Penyelesaian masalah dapat ditemukan melalui beberapa proses

c) Ideate

Ideate merupakan suatu proses dalam desain untuk mengembangkan suatu ide menarik yang telah ditemukan. Pada tahap

awal yaitu poin masalah ditemukan, pada tahap ideate poin permasalahan tersebut dikembangkan menjadi suatu eksplorasi ide yang menarik sehingga solusi dapat ditemukan untuk penyelesaian masalahExpert Interview

d) Prototype

Prototype merupakan tahap eksekusi akhir dari perancangan yang dibuat dan perancangan mulai dapat berinteraksi oleh penggunanya setelah melalui tahap ideate. Prototype merupakan gambaran besar dari yang hanya berupa ide menjadi suatu perancangan yang jadi (belum final), sebelum menuju tahap di publish, dan biasanya prototype diberikan terlebih dahulu kepada beberapa user dan menunggu insight dari user apakah perancangan sudah layak atau perlu diberikan sedikit revisi.

e) Test

Test dilakukan untuk mendapatkan feedback dari para pengguna yang telah mencoba perancangan dari platform online. Test berguna untuk mengetahui kesalahan teknis apa saja yang ada, pengalaman apa yang dialami user dan apa respon user terhadap rancangan

