

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Universitas Multimedia Nusantara adalah sebuah kampus yang terletak di kawasan Gading Serpong, Kabupaten Tangerang. Universitas Multimedia Nusantara beroperasi sejak tahun 2005, Universitas Multimedia Nusantara terdiri dari 4 fakultas didalamnya, yaitu Fakultas Teknik dan Informatika, Fakultas Seni dan Desain, Fakultas Bisnis, dan Fakultas Ilmu Komunikasi. Berdasarkan data yang berasal dari *website* PDDikti, jumlah mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2022 yaitu 8.415 mahasiswa [1].

Mahasiswa UMN dalam kegiatannya di kampus membutuhkan hubungan sosial seperti memamerkan karya-karyanya, menerima informasi terkait acara-acara yang digelar di kampus, membutuhkan responden penelitian dengan mudah. Kondisi saat ini untuk memamerkan karya-karya mahasiswa, media yang ada pada kampus adalah mading, namun kurang ter-ekspos oleh orang lain. Kondisi selanjutnya adalah terkait informasi acara-acara pada kampus diberitahu melalui atau mading yang juga jarang ter-ekspos, dan untuk kasus kebutuhan responden pun cukup sulit apabila terdapat mahasiswa yang hanya kenal sedikit mahasiswa lainnya.

Untuk memperkuat pemahaman kondisi hubungan sosial mahasiswa UMN pada saat ini dilakukan *preliminary study* dalam bentuk survei melalui kuesioner kepada mahasiswa UMN menggunakan *platform* Google Form (terlampir). Rekapitulasi temuannya adalah sebagai berikut.

1. Ditemukan bahwa responden sangat setuju (nilai = 80,66%) mengenal lebih dari 10 mahasiswa dari berbagai angkatan maupun antar program studi, hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara mudah dalam menambah relasi bahkan tidak hanya sesama program studi namun dari program studi lain.
2. Ditemukan bahwa responden setuju (nilai = 73%) bahwa jarang melihat atau mengetahui karya yang dibuat oleh mahasiswa dari angkatan dan program studi lain karena kurang ter-ekspos.
3. Ditemukan bahwa responden sangat setuju (nilai = 89%) karya-karya

mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara perlu lebih di-ekspos berdasarkan hasil survei.

4. Ditemukan bahwa responden sangat setuju (nilai = 90%) email Universitas Multimedia Nusantara dapat membantu para mahasiswa dalam menerima informasi akademik maupun non-akademik.
5. Ditemukan bahwa responden sangat setuju (nilai = 92,33%) hanya membaca informasi yang relevan dengan mahasiswa tersebut dari email Universitas Multimedia Nusantara.
6. Ditemukan bahwa responden sangat setuju (nilai = 83,66%) tidak selalu mengikuti setiap akun media sosial Unit Kegiatan Mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara, dapat diartikan bahwa mahasiswa hanya mengikuti akun media sosial Unit Kegiatan Mahasiswa yang relevan dan diminati.
7. Ditemukan bahwa responden ragu-ragu (nilai = 44,66%) sering membaca informasi yang ada pada mading di Universitas Multimedia Nusantara.
8. Ditemukan bahwa responden setuju (nilai = 71,66%) lokasi mading kampus di Universitas Multimedia Nusantara sulit untuk ditemukan.
9. Ditemukan bahwa responden ragu-ragu (nilai = 56,66%) berkunjung ke booth atau pameran karya studi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara.
10. Ditemukan bahwa responden sangat setuju (nilai = 88,33%) seringkali membutuhkan responden untuk kebutuhan tugas atau penelitian yang sedang dilakukan.
11. Hasil perhitungan jawaban survei lainnya menunjukkan persentase sebesar 83,33% yang artinya mahasiswa sangat setuju bahwa mencari responden melalui chat personal atau grup kelas untuk kebutuhan tugas atau penelitian cukup memakan waktu.
12. Ditemukan bahwa responden sangat setuju (nilai = 90%) informasi melalui platform digital lebih mudah diterima dibandingkan informasi dari poster atau pamflet.
13. Ditemukan bahwa responden sangat setuju (nilai = 81,33%) informasi yang berkaitan dengan akademik maupun non-akademik bahkan mengenai hasil

karya dari mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara dapat ditemukan dalam sebuah platform media sosial dibandingkan platform yang berbeda-beda akan sangat mempermudah penerimaan informasi.

14. Ditemukan bahwa responden sangat setuju (nilai = 90,66%) apabila email student dapat dimanfaatkan untuk mengirim informasi ke sesama mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara.

Dari temuan *preliminary study* tersebut dikonfirmasi bahwa diperlukan sebuah media hubungan sosial yang dapat mengakomodir keperluan khusus dari mahasiswa UMN. Oleh sebab itu pada penelitian yang dilakukan ini, sistem media komunitas sosial dirancang dan dibentuk menggunakan metode *Rapid Application Development*. Alasan dibentuknya sistem media komunitas sosial baru ini adalah disebabkan adanya keperluan eksklusivitas media khusus mahasiswa UMN. Lebih lanjut lagi, metode *Rapid Application Development* mengedepankan proses pengembangan sistem yang efektif dalam waktu yang cukup singkat namun terstruktur sehingga diharapkan sistem media komunitas sosial dapat selesai dalam waktu yang efektif dengan hasil yang baik [2].

1.2 Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah pada penelitian yang dilakukan:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun *front end* sistem *website* media komunitas sosial Universitas Multimedia Nusantara menggunakan metode *Rapid Application Development*?
2. Bagaimana cara mengukur tingkat kepuasan terhadap tampilan *front end* sistem *website* media komunitas sosial Universitas Multimedia Nusantara menggunakan instrumen metode *User Acceptance Testing*.

1.3 Batasan Permasalahan

Berikut batasan masalah yang ada pada penelitian ini:

1. Penelitian ini merupakan sebuah sistem *website* media komunitas sosial yang hanya dapat diakses oleh civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara.

2. Sistem media komunitas sosial melakukan *login* menggunakan Google memakai akun email *student* sehingga tidak ada fitur *sign up* atau membuat akun baru.
3. Dokumen berbentuk foto dapat diunggah dengan ukuran maksimum sebesar 5 MB sedangkan video sebesar 20 MB.
4. Kolom komentar hanya dapat diisi dengan maksimum 500 kata.
5. *Back-end website* hasil penelitian dibuat oleh sesama anggota yang bertugas merancang dan membangun *website* media komunitas sosial dengan studi kasus Universitas Multimedia Nusantara.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan dari penelitian yang dilakukan:

1. Merancang dan membangun *front end* sistem *website* media komunitas sosial Universitas Multimedia Nusantara menggunakan metode *Rapid Application Development*
2. Mengukur dan mengetahui tingkat kepuasan terhadap tampilan *front end* sistem *website* media komunitas sosial Universitas Multimedia Nusantara.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Membantu civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara dalam memamerkan hasil karya yang dibuat.
2. Membantu civitas akademika dalam menambahkan relasi dengan civitas akademika lain dari berbagai angkatan maupun program studi di Universitas Multimedia Nusantara.
3. Membantu civitas akademika mengetahui informasi-informasi akademik maupun non-akademik di Universitas Multimedia Nusantara.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- **Bab 1 PENDAHULUAN**
Pada Bab 1 dijelaskan mengenai latar belakang masalah dari penelitian yang dilakukan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- **Bab 2 LANDASAN TEORI**
Pada Bab 2 dijelaskan mengenai tinjauan teori yang ada pada penelitian yang dilakukan.
- **Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN**
Pada Bab 3 dijelaskan mengenai metode yang digunakan pada penelitian yang dilakukan.
- **Bab 4 HASIL DAN DISKUSI**
Pada Bab 4 dijelaskan mengenai spesifikasi sistem, perhitungan hasil dan pembahasan terkait dengan penelitian yang dilakukan
- **Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN**
Pada Bab 5 dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan serta penjabaran saran-saran untuk kelanjutan penelitian kedepannya.

U I M N
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