

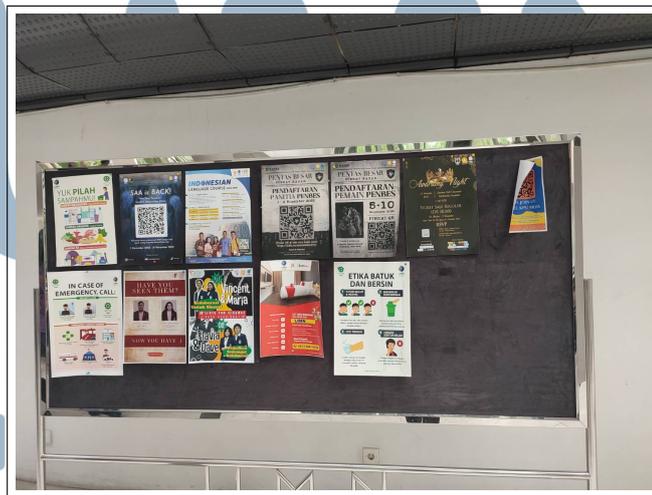
# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan sebuah universitas yang terdiri dari empat fakultas dengan berbagai program studi [1]. Fakultas tersebut terdiri dari Fakultas Teknik dan Informatika, Fakultas Bisnis, Fakultas Ilmu Komunikasi, dan Fakultas Seni dan Desain [1]. Berdasarkan data terakhir dari Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDikti) pada 2022 lalu, fakultas-fakultas di UMN memiliki jumlah total kurang lebih 8.415 mahasiswa [2]. UMN juga memiliki beberapa organisasi akademik atau non-akademik seperti unit kegiatan mahasiswa (UKM) dan himpunan mahasiswa [1].

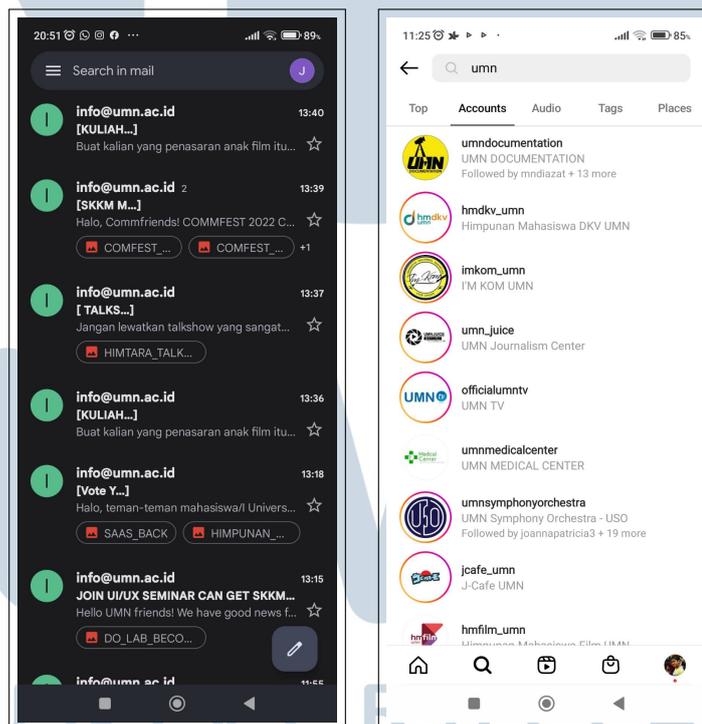
Dalam kegiatan di kampus, mahasiswa UMN memiliki kegiatan yang membutuhkan koneksi hubungan sosial seperti pameran hasil karya mata kuliah dimana individu mahasiswa membutuhkan mahasiswa lain untuk melihat atau berkunjung untuk menikmati hasil karyanya, proses penerimaan informasi terkait acara-acara yang dilaksanakan oleh organisasi di kampus serta keperluan penyebaran informasi untuk memperoleh responden demi memenuhi kebutuhan tugas baik secara akademik maupun non-akademik.



Gambar 1.1. Gambar area majalah dinding UMN  
sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 1.2. Gambar area pameran UMN  
sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 1.3. *Screenshot* media email student (kiri) dan *screenshot* media sosial organisasi / UKM UMN (kanan)

sumber: Dokumentasi pribadi

Pada saat ini, penerimaan dan penyebaran informasi terkait kegiatan atau acara organisasi serta pameran hasil karya di UMN memanfaatkan beberapa media seperti yang terlihat pada Gambar 1.1 yaitu majalah dinding, Gambar 1.2 yaitu

pameran *event*, dan Gambar 1.3 yaitu *e-mail student* dan beberapa media jejaring sosial organisasi UMN. Sementara untuk penyebaran dan penerimaan informasi antar-individu atau grup, mahasiswa memanfaatkan ruang obrolan atau "*chat*" pada platform media sosial.

Terkait dengan media penerimaan dan penyebaran informasi, beberapa kekurangan seperti lokasi majalah dinding yang sulit ditemukan, informasi *e-mail student* yang kurang relevan serta banyaknya akun media sosial organisasi yang harus dicari pada platform media sosial yang berbeda untuk mendapatkan informasi dapat menyebabkan kurang tereksposnya pameran karya mahasiswa dan informasi terkait kegiatan atau acara organisasi. Sementara dalam hal penyebaran dan penerimaan informasi antar-individu atau grup mahasiswa dengan ruang obrolan atau "*chat*" pada platform media sosial yang beragam juga dapat menyebabkan pencarian responden tugas kuliah yang memakan waktu dan juga akan menjadi cukup sulit apabila mahasiswa tidak terlalu banyak mengenal mahasiswa lainnya.

Dalam memperkuat pemahaman tentang keadaan hubungan sosial mahasiswa dan proses penerimaan serta penyebaran informasi di UMN pada saat ini, dilakukan *preliminary study* dalam bentuk survei melalui kuesioner kepada mahasiswa UMN menggunakan platform Google Form (terlampir). Ringkasan hasilnya adalah sebagai berikut.

1. Ditemukan bahwa mahasiswa responden sangat setuju mengenal lebih dari sepuluh mahasiswa dari berbagai angkatan dan fakultas, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei yang mencapai 80,66%. Hal tersebut tentunya menunjukkan bahwa mahasiswa UMN sangat mudah untuk bergaul satu sama lain.
2. Ditemukan bahwa mahasiswa responden setuju bahwa sangat jarang mengetahui informasi terkait dengan hasil-hasil karya mahasiswa lain dengan mudah karena kurang ter-ekspos, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 73%. Hal tersebut menunjukkan meskipun mahasiswa responden dinyatakan mengenal lebih dari sepuluh mahasiswa dari berbagai angkatan dan fakultas lain, tetapi mahasiswa responden masih sangat jarang mengetahui informasi karya mahasiswa lain karena kurang ter-ekspos.
3. Ditemukan bahwa responden mahasiswa masih ragu-ragu mengenai pernyataan selalu berkunjung ke pameran karya studi mahasiswa lain atau *event* di kampus, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai

56,66%. Hal tersebut menunjukkan kurang ter-eksposnya informasi mengenai hasil karya mahasiswa lain dan *event* di kampus bisa menjadi penyebab.

4. Ditemukan bahwa responden mahasiswa melalui hasil analisis survei juga menyatakan sangat setuju bahwa hasil-hasil karya mahasiswa perlu untuk lebih diekspos kedepannya, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 89%.
5. Ditemukan bahwa mahasiswa sangat setuju bahwa *e-mail student* UMN membantu dalam proses penerimaan informasi akademik dan non-akademik, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 90%.
6. Ditemukan bahwa saat membuka *e-mail student*, mahasiswa sangat setuju bahwa hanya informasi yang relevan yang dibaca oleh responden mahasiswa, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 92,33%. Hal ini menunjukkan responden mahasiswa selektif dan tidak ingin membaca keseluruhan informasi dari *e-mail* yang dikirimkan.
7. Ditemukan bahwa responden mahasiswa setuju bahwa lokasi majalah dinding di UMN sulit untuk ditemukan, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 71,66%.
8. Ditemukan bahwa responden mahasiswa ragu-ragu bahwa mereka sering membaca informasi pada majalah dinding UMN, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 44,66%.
9. Ditemukan bahwa mahasiswa responden juga sangat setuju bahwa informasi melalui platform digital lebih mudah diterima dibandingkan informasi melalui poster atau pamflet, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 90%.
10. Ditemukan bahwa responden mahasiswa sangat setuju bahwa mereka tidak selalu mengikuti setiap akun media sosial organisasi atau UKM, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 83,66% yang berarti responden mahasiswa tidak selalu "*update*" mengenai informasi terkait organisasi atau UKM di UMN.
11. Ditemukan bahwa mahasiswa responden sangat setuju membutuhkan responden untuk kebutuhan penelitian, tugas, atau proyek serta hasil karya

yang dihasilkan, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 88,33%. Adanya persetujuan menunjukkan bahwa responden mahasiswa kerap melakukan proses penyebaran informasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

12. Ditemukan bahwa mencari responden via pesan secara berulang melalui *channel* personal atau grup cukup memakan waktu menurut mahasiswa responden, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 83,33%.
13. Ditemukan bahwa responden mahasiswa sangat setuju apabila penerimaan informasi tentang UKM, organisasi, prodi, bahkan hasil karya mahasiswa dapat ditemukan secara langsung dalam sebuah platform ketimbang menerima dari platform atau media yang berbeda beda, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 81,33%.
14. Ditemukan bahwa responden mahasiswa sangat setuju apabila dapat memanfaatkan *e-mail student* untuk melakukan penyebaran informasi ke teman-teman mahasiswa lain di UMN karena dinilai akan sangat membantu dalam pencarian responden tugas atau konten karya responden mahasiswa, ditunjukkan dengan nilai akhir perhitungan survei mencapai 90,66%.

Berdasarkan beberapa temuan *preliminary study*, konsep penerapan sistem media sosial yang dibentuk secara khusus atau eksklusif untuk mengakomodir keperluan komunitas UMN berpotensi untuk diterapkan menjadi sebuah hasil penelitian. Media sosial merupakan sebuah kumpulan piranti lunak yang memungkinkan setiap individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam sebuah kasus saling berkolaborasi atau bermain [3]. Tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial dalam media sosial adalah pengenalan, komunikasi, dan kerja sama [3]. Media sosial sendiri terdiri dari beberapa jenis yaitu jejaring sosial, blog, *microblog*, *media sharing*, *social bookmarking*, dan wiki [3].

Perancangan dan pembangunan sistem media sosial yang akan dilaksanakan hanya sebatas *backend website* media komunitas sosial. Perancangan dan pembangunan akan menggunakan metode *rapid application development* (RAD) karena metode RAD merupakan sebuah model proses piranti lunak yang menekankan pada siklus pengembangan yang singkat [4]. Metode RAD dianggap sesuai mengingat jangka waktu penelitian yang tidak terlalu lama. Pengumpulan data di penelitian ini dilakukan dengan *user* dan mengetahui tingkat penerimaan

pengguna terhadap aplikasi dengan metode *user acceptance testing* (UAT) akan dilakukan juga oleh *user* sehingga sangat cocok dengan metode RAD yang selalu melibatkan *user* dalam proses perancangan dan pembangunannya [5].

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut merupakan beberapa rumusan masalah dalam penelitian.

1. Bagaimana merancang dan membangun *backend website* media komunitas sosial dengan metode *rapid application development* (RAD)?
2. Bagaimana mengukur tingkat penerimaan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara terhadap fungsi *website* media komunitas sosial dengan metode *user acceptance testing* (UAT)?

## 1.3 Batasan Permasalahan

Berikut merupakan beberapa batasan masalah dalam penelitian.

1. *Front-end website* hasil penelitian dibuat oleh sesama anggota yang bertugas merancang dan membangun *website* media komunitas sosial dengan studi kasus Universitas Multimedia Nusantara.
2. *Website* hasil penelitian hanya dapat dipergunakan oleh civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara tidak dapat melakukan proses *sign up* pada *website*. *Website* dapat diakses secara langsung melalui proses *login* menggunakan akun Google dengan *e-mail* pribadi domain universitas yang sudah terdaftar.
4. *Website* hasil penelitian hanya memungkinkan pengguna untuk melakukan proses *create data*, *read data*, *edit data*, dan *delete data* pada komponen *website* yang sesuai dengan *flowchart*.
5. Keamanan sistem pada *website* hasil penelitian baru sebatas adanya *encryption key* pada layanan autentikasi *supabase* dan pengaturan *policy* pada layanan *database* *supabase*.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan dari penelitian.

1. Merancang dan membangun *backend website* media komunitas sosial dengan metode *rapid application development* (RAD).
2. Mengukur tingkat penerimaan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara terhadap fungsi *website* media komunitas sosial dengan metode *user acceptance testing* (UAT).

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Berikut merupakan beberapa manfaat dari penelitian.

1. Membantu civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh informasi kegiatan akademik dan non-akademik yang sesuai dari organisasi atau lembaga yang ada di UMN.
2. Membantu civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara untuk memperkenalkan hasil karya pribadi/mata kuliah.
3. Membantu civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara untuk lebih saling bersosialisasi dan bertukar informasi.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

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

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut.

- Bab 1 PENDAHULUAN  
Bagian dengan isi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.
- Bab 2 LANDASAN TEORI  
Bagian dengan isi teori-teori yang berhubungan dan mendukung proses penelitian.

- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bagian dengan isi penjabaran metode yang akan dilaksanakan dalam penelitian.

- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Bagian dengan isi berupa penjabaran dan penjelasan mengenai spesifikasi sistem, *tools* yang digunakan, serta hasil dari penelitian yang dilaksanakan.

- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian dengan isi berupa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan saran yang dapat disampaikan terhadap hasil penelitian.

