



### **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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Menurut (Lahinta, 2009), beasiswa merupakan bantuan keuangan yang diberikan kepada individu dengan tujuan untuk mendukung kelancaran pendidikan yang sedang dijalani. Beasiswa dapat dikategorikan sebagai sebuah pemberian ikatan kerja dan lama ikatan tersebut tergantung kepada lembaga yang memberikan beasiswa tersebut kepada pelajar yang memiliki potensi. Beasiswa juga dibagi dalam berbagai beberapa kategori sumber pembiayaan seperti beasiswa dari pemerintah, pihak swasta, negara internasional, yayasan, atau perguruan tinggi. Keberadaan beasiswa sudah menjadi sumber bantuan bagi para pelajar untuk mendapatkan tunjangan dalam meringankan biaya pendidikan mereka.

Berdasarkan data dari Susenas yang melakukan survei melalui Modul Sosial Budaya dan Pendidikan (MSBP) pada tahun 2018, semakin tingginya jenjang pendidikan biaya yang diperlukan akan semakin lebih mahal, sehingga banyak pelajar yang tidak memiliki kesempatan untuk melanjutkan ke pendidikan lebih tinggi karena keadaan ekonomi yang tidak mendukung. Seiring berkembangnya zaman, teknologi terus berkembang menjadi era digital sehingga mempermudah masyarakat untuk mencari informasi dan edukasi secara online melalui gawai. Setidaknya terdapat 30 juta remaja di Indonesia yang merupakan pengguna internet (Kominfo, 2014).

Dengan banyaknya pengguna internet di masa era digital sekarang, sangat memungkinkan untuk remaja hingga dewasa muda untuk mengakses internet demi memenuhi kebutuhan mereka dalam mencari informasi beasiswa untuk membantu biaya pendidikan mereka. Melalui studi yang dilakukan oleh Aina & Oladokun (2009) serta Zozie & Chawinga (2016), yang dikutip oleh Thindwa et al. (2019), melihat bahwa informasi adalah suatu hal yang penting bagi mereka dan informasi beasiswa adalah salah satunya. Menurut Dr. Abdul Kahar (2022) dalam bukunya

“Meretas Batas Impian dengan Beasiswa”, mengatakan bahwa kondisi saat ini yang penuh dengan jutaan informasi beasiswa yang tersebar di mana-mana, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana meningkatkan kemampuan dalam memilah dan memilih informasi beasiswa yang benar-benar relevan dan dibutuhkan. Hal ini menjadi penting karena seringkali sulit menentukan prioritas informasi yang diterima, akibat banjir informasi yang terus mengalir.

Menurut studi yang dilakukan oleh (Putri, 2019) dan (Prasetyawan, 2019) mengenai perilaku pencarian beasiswa terhadap para mahasiswa, terdapat mahasiswa yang mengalami hambatan dalam mencari suatu informasi beasiswa dengan media internet. Hal ini terjadi dikarenakan mahasiswa ingin mencari suatu informasi beasiswa dari berbagai sumber untuk memastikan kredibilitasnya serta untuk mengetahui informasi penting lainnya yang tidak hanya tercantum pada satu media internet. Permasalahan kredibilitas pada suatu media informasi ditemukan karena terdapat media informasi beasiswa yang sudah *expired*, informasi *hoax*, dan tidak akurat. Berdasarkan media informasi yang telah diteliti, kesulitan atau hambatan yang dialami pada pengguna terjadi disaat mencari informasi beasiswa pada *website* dan media sosial, kedua dari media tersebut memiliki kekurangan dan kelebihan sendirinya. Seperti, terdapatnya informasi beasiswa yang tidak relevan pada sumber website penyedia beasiswa namun informasi yang diberikan lengkap dan sebaliknya pada media sosial, informasi yang diberikan tidak lengkap namun informasi yang diberikan lebih *update* dibandingkan dengan informasi pada *website*.

Tentunya perilaku setiap orang berbeda dalam mencari informasi beasiswa, namun berdasarkan permasalahan yang telah diangkat dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa mahasiswa tidak berniat untuk menghabiskan waktu lama dalam mencari informasi beasiswa, mereka ingin mendapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan atau spesifikasi mereka secara cepat dan tepat serta mencari informasi beasiswa yang akurat, relevan, dan dapat dipercaya kredibilitasnya. Terdapat hambatan lain seperti modusnya penipuan beasiswa hoaks melalui media platform digital seperti *chat WhatsApp* ataupun *website* yang tidak

terpercaya dengan mengatasnamakan suatu instansi atau lembaga pendidikan (Kominfo, 2019), hal ini tentunya menjadi salah satu urgensi yang membuat pentingnya suatu informasi yang akurat dan kredibel.

Melalui Permasalahan yang telah diangkat, Penulis mengambil kesimpulan bahwa mencari Informasi beasiswa yang kredibel melalui media internet sesuai dengan kebutuhan mereka menjadi suatu hambatan atau kesulitan bagi para pelajar. Maka dari itu, penulis ingin merancang sebuah media informasi interaktif yang berbasis aplikasi untuk mencari informasi beasiswa dengan metode *scraping data* dari media internet. Perancangan ini difokuskan untuk menyediakan informasi beasiswa yang sesuai dengan spesifikasi atau profil pelajar, serta pencarian yang mudah dan efisien bagi pelajar Indonesia (*Bussiness to Consumer*). Dengan adanya aplikasi ini, penulis bertujuan untuk membuat para pelajar dapat mencari beasiswa lebih mudah dan efektif dimana para pelajar dapat menyimpan informasi beasiswa dan mencari informasi beasiswa yang lengkap dan terpercaya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, terdapat masalah yang dirumuskan terkait dengan topik perancangan, yaitu:

1. Pencarian informasi beasiswa menjadi sebuah kesulitan karena adanya hambatan dalam memperoleh informasi yang kredibel.

Dari permasalahan diatas, penulis merumuskan masalah dengan pernyataan: Bagaimana cara membuat media informasi interaktif untuk mencari informasi beasiswa yang kredibel, akurat, dan terpercaya untuk pelajar Indonesia?

## **1.3 Batasan Masalah**

Dari Latar belakang dan masalah yang sudah dibuat oleh penulis, berikut batasan masalah yang disimpulkan pada perancangan ini:

### **1. Demografis**

- a. Usia : 17-27 tahun (Berdasarkan data ketersediaan beasiswa S1, S2, dan S3 yang disediakan oleh instansi pemerintah dan swasta)

- b. Jenis Kelamin : Laki-laki & perempuan
- c. Status Ekonomi : SES B-C

Penentuan SES didapat melalui riset kusioner dan *expert interview*. Berdasarkan hasil *expert interview* bersama spesialis beasiswa, narasumber mengatakan bahwa rata-rata pendaftar beasiswa berasal dari kelas menengah kebawah dan keatas (SES B) untuk tingkat perguruan tinggi. Namun tidak memungkinkan bila kandidat yang berprestasi akan mendapatkan beasiswa terlepas dari SES nya apa. Berdasarkan hasil kusioner rata-rata responden yang merasa membutuhkan informasi beasiswa serta pernah mencarinya sebesar 37 (36.6%) responden untuk SES C yang paling besar.

## 2. Geografis

- a. Target Primer : Jawa Barat

Berdasarkan laporan yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang berjudul Indonesia dalam Angka 2022, provinsi Jawa Barat merupakan daerah dengan jumlah perguruan tinggi terbanyak di Indonesia, mencapai 392 perguruan tinggi dengan rincian 12 perguruan tinggi negeri dan 380 perguruan tinggi swasta. Kota Bandung sebagai Ibukota Provinsi Jawa Barat juga dijuluki sebagai kota Pendidikan.

- b. Target Sekunder : Jakarta

Berdasarkan laporan Badan Pusat Statistik (BPS), pada tahun 2021 persentase penduduk Indonesia yang menggunakan internet mencapai 62,1%. Terjadi peningkatan sebesar 15,6% poin dibandingkan tahun sebelumnya yang sebesar 53,73%. Dilihat dari segi wilayah, provinsi DKI Jakarta memiliki persentase penduduk yang menggunakan internet tertinggi yaitu mencapai 85,55%. Sementara itu, DKI Jakarta yang juga dikenal sebagai kota pendidikan terbaik di Indonesia memiliki total 279 perguruan tinggi, dengan mayoritas perguruan tinggi swasta sebanyak 275 unit dan 4 perguruan tinggi negeri lainnya (BPS, 2022).

## 3. Psikografis

- a. Pelajar yang ingin melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi namun membutuhkan bantuan biaya beasiswa.
- b. Pelajar yang ingin mencari informasi beasiswa sesuai dengan kebutuhan profil dan spesifikasinya.
- c. Pelajar yang mempunyai prestasi dan akademik yang bagus.

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Merancang suatu media interaktif yang berbasis *scraping data* untuk mencari informasi beasiswa yang mudah digunakan dan terpercaya sehingga dapat membantu pelajar dalam mencari informasi beasiswa yang sesuai dengan spesifikasi mereka, efisien dan akurat.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Dengan adanya perancangan media interaktif untuk mencari informasi beasiswa bagi pelajar Indonesia, manfaat yang ingin didapatkan oleh penulis, masyarakat, dan universitas diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Manfaat untuk penulis**

Penulis dapat melatih penelitian dan ketekunan serta wawasan dalam membuat penulisan laporan tugas akhir. Mempelajari cara menyelesaikan masalah dengan menggunakan prinsip – prinsip desain serta mempelajari lebih dalam tentang informasi beasiswa di Indonesia yang akan berguna untuk kedepannya

##### **2. Manfaat untuk masyarakat**

Masyarakat dapat menambahkan wawasan serta ilmu baru dan meningkatkan pengetahuan atas masalah yang terjadi untuk menyelesaikan suatu masalah terhadap pencarian informasi beasiswa

##### **3. Manfaat untuk Universitas Multimedia Nusantara**

Universitas Multimedia Nusantara dapat menambah wawasan serta ilmu baru dari karya Tugas Akhir yang dibuat oleh penulis dan diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penulisan karya ilmiah lain kedepannya.