



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek untuk mencapai kesejahteraan dalam hidup. Berbagai tahapan dilalui untuk menempuh jenjang pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi. Namun, besarnya biaya yang perlu ditanggung selama menempuh pendidikan hingga selesai tidaklah sedikit. Oleh karena itu, dalam dunia pendidikan terdapat program yang disebut beasiswa.

Menurut Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional dalam buku KBBI, beasiswa merupakan tunjangan yang diberikan kepada pelajar atau mahasiswa sebagai bantuan biaya belajar. Terdapat banyak jenis beasiswa yang telah disediakan. Murniasih (2009:21) memiliki kategori beasiswa berdasarkan jenis dan karakteristik dari program beasiswa yang dibedakan berdasarkan segi pendanaan dan sumber penyedia beasiswa. Hal tersebut menyebabkan syarat dan ketentuan dari masing-masing beasiswa pun berbeda-beda berdasarkan masing-masing penyedia beasiswa tersebut.

Selain itu, penulis juga meneliti dari pihak para pencari beasiswa dengan cara survei melalui penyebaran kuesioner. Hasilnya menunjukkan 115 dari 124 responden menyatakan bahwa mereka pernah mencari informasi beasiswa. Alasan mereka mencari beasiswa sangat beragam, ada yang untuk meringankan biaya pendidikan saja, mencari pengalaman, dan adanya ikatan dinas dengan instansi tertentu.

Terdapat banyak media informasi yang digunakan para pencari beasiswa, seperti *social media*, website atau *search engine*, *student center* sekolah atau kampus, dan juga mengunjungi ke sebuah acara *education fair*. Namun, 76 persen dari responden menyatakan masih merasa kesulitan dalam mencari informasi beasiswa. Mayoritas responden mencari informasi beasiswa dari website dan *search engine*. Jika dilihat dari website yang sudah ada, informasi-informasi yang tersedia hanya berupa kumpulan tautan yang terintegrasi dengan website perusahaan atau lembaga penyedia beasiswa tersebut.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membahas masalah ini. Berbagai jenis beasiswa tersedia di Indonesia dan para pencari beasiswa juga berasal dari latar belakang dan kebutuhan yang berbeda-beda. Penulis bermaksud untuk membuat suatu media yang dapat memudahkan para penyedia dan pencari beasiswa dalam mengakses informasi yang terhimpun. Media yang akan digunakan adalah website. Pilihan media tersebut dikarenakan menurut Tapscott (2013:51), era ini merupakan era digital yang memiliki generasi bernama *Net Gener* (Generasi Internet). Para *Net Gener* ini memiliki kecenderungan mencari informasi melalui internet karena kemudahan dan kecepatannya. Pembahasan penelitian ini akan terfokus pada perancangan visual website tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang website sebagai media kumpulan informasi mengenai beasiswa?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

1. Perancangan website dengan target sasaran pelajar dan mahasiswa, laki-laki dan perempuan, dengan rentang usia 18-25 tahun.
2. Website ini dapat diakses melalui PC atau laptop.
3. Website ini difokuskan pada perancangan visual dan diterapkan pada sistem *front-end*.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang visual website portal sebagai media informasi beasiswa.
2. Memudahkan para pencari informasi beasiswa dalam mengakses informasi yang terhimpun dalam satu website.

1.5. Metodologi Pengumpulan Data

Metode dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan acuan teori dari buku yang ditulis oleh Jonathan Sarwono (2011). Metode kuantitatif ini dilakukan dengan cara mengumpulkan responden melalui penyebaran kuesioner *online*. Sedangkan untuk metode kualitatif dilakukan dengan cara studi literatur, *study existing*, wawancara, dan *focus group discussion* (FGD).

1.6. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan website yang digunakan oleh penulis adalah berasal dari buku yang berjudul *A Practical Guide to Designing for the Web* oleh Mark Boulton. Berikut adalah proses perancangannya:

1. *Brief*

Brief website harus terdiri dari beberapa hal, yaitu:

- *Client Brief*: *brief* ini umumnya diberikan oleh klien dan merupakan dokumen pertama yang diberikan.
- *Technical Brief*: umumnya *brief* ini dibuat oleh desainer untuk kebutuhan teknis dalam proyek website.
- *Creative Brief*: *brief* yang dibuat oleh desainer sebagai bentuk respon terhadap *client brief*. Digunakan sebagai dokumen utama dalam fase kreatif dalam sebuah proyek website.
- *Idea Brief*: digunakan untuk menjelaskan proyek dan sebagai batu loncatan perkembangan ide-ide selanjutnya.

2. Penelitian

Dasar dalam melakukan analisis ini adalah skematika perancangan alur dari website itu sendiri. Penulis juga akan menganalisis mengenai proses perancangan website dan pembahasan mengenai *user interface* dan *user experience*.

Sedangkan dalam penelitiannya dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan *market segmentation*. Segmentasi tersebut dilihat dari lokasi, usia, dan juga jenis kelamin. Penulis juga melakukan studi literatur

terkait dalam acuan teori mengenai website dan beasiswa. Berikut acuan studi literturnya:

- Boulton, M. (2009). *A Practical Guide to Designing for the Web* sebagai acuan untuk proses perancangan desain website.
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Universal Principles of Design* sebagai acuan untuk penggunaan prinsip-prinsip desain pada website.
- Murniasih, E. (2009). *Buku Pintar Beasiswa* sebagai acuan untuk jenis-jenis beasiswa yang terdapat di Indonesia.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2010). *Designing the User Interface* sebagai acuan untuk pembuatan *user interface* pada website.
- Squire, V., Willberg, H. P., & Forssman, F. (2006). *Getting it Right with Type* sebagai acuan dalam penggunaan tipografi yang sesuai untuk website.

3. Ide

Berdasarkan permasalahan yang akan dibahas, penulis mengategorikan susunan rancangan website ke dalam konsep desain. Ketika mendapatkan ide mengenai rancangannya, penulis akan menuliskan atau menggambarkannya dengan menggunakan sketsa secara bebas terlebih dahulu. Setelah itu, penulis baru akan mengembangkan ide dengan pembuatan *mind map*.

4. Solusi

Tahap ini merupakan proses penggabungan dari hasil penelitian dan pengerjaan desain berdasarkan sketsa konsep desain yang telah dibuat. *Demo* dari website akan dibuat sebelum masuk pada implementasi desain ke dalam website. Pada proses ini, penulis akan berkoordinasi dengan pihak *developer* yang akan merealisasikan desain tersebut ke dalam website.

5. Produksi

Setelah semua proses desain sudah dilakukan, pengaplikasian dari hasil sketsa desain ke dalam website siap diproduksi. Pengambilan keputusan untuk produksi ditentukan melalui anggaran dan waktunya.

1.7. Skematika Perancangan

