

LAPORAN PERANCANGAN USER EXPERIENCE

PENGGAILAN IDE MASALAH



Oleh Kelompok 1:

Nur Aini (6220010020)

Tati Novia (6220010399)

Arif Kurniawan (6220010394)

Rizni Dara Annisa (6220010393)

Indah Permata Intan (6220010014)

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BRAWIJAYA MALANG
PROGRAM PERMATA SAKTI
TAHUN 2020**

DAFTAR ISI

1. USULAN IDE MASALAH 1	3
a. Latar Belakang Masalah.....	3
b. Definisi Masalah.....	3
c. SWOT Analisis.....	4
d. Usulan Ide Masalah berasal dari Rizni Dara Annisa.....	4
2. USULAN IDE MASALAH 2	4
a. Latar Belakang Masalah.....	4
b. Definisi Masalah.....	5
c. SWOT Analisis.....	5
d. Usulan Ide Masalah berasal dari Indah Permata Intan.....	6
3. USULAN IDE MASALAH 3	6
a. Latar Belakang Masalah.....	6
b. Definisi Masalah.....	6
c. SWOT Analisis.....	6
d. Usulan ide masalah berasal dari Nur Aini.....	7
4. USULAN IDE MASALAH 4	7
a. Latar Belakang Masalah.....	7
b. Definisi Masalah.....	7
c. SWOT Analisis.....	8
d. Usulan ide masalah berasal dari Arif Kurniawan.....	8
5. USULAN IDE MASALAH 5	8
a. Latar Belakang Masalah.....	8
b. Definisi Masalah.....	9
c. SWOT Analisis.....	9
d. Usulan ide masalah berasal dari Tati Novia.....	9
6. HASIL DISKUSI KELOMPOK	9
a. Metode Diskusi / Peilihan.....	9
b. Design Question Problem.....	10

1. USULAN IDE MASALAH 1

a. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berjalan begitu cepat dan pesat. Hal ini dikarenakan kebutuhan akan teknologi informasi dan komunikasi sangat tinggi. Manusia akan sangat terbantu di berbagai bidang pekerjaan berkat adanya teknologi informasi dan komunikasi tersebut, salah satunya adalah bidang pendidikan. Hal ini selaras dengan semakin digalakkannya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan.

Kampus ISI Padangpanjang yang beralamat di Jl. Bahder Johan, Kota Padangpanjang, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia, merupakan salah satu kampus seni terbaik di Sumatera. Tidak hanya tentang seni, kampus ini juga memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi yang ada pada saat ini. Pada masa pandemi Covid 19 ini, semuanya dilakukan secara online. Seperti, saat mahasiswa melakukan pengisian KRS, lalu melihat kartu hasil studi (KHS), dan melihat informasi-informasi lainnya menggunakan Website SIADAK. Namun dalam sistem pembayaran uang kuliah tunggal (UKT) masih terbilang kurang efisien.

Saat ini sistem pembayaran uang kuliah tunggal (UKT) di ISI Padangpanjang masih dilakukan dengan setor langsung ke teller Bank Nagari, sehingga kurang efisien dalam melakukan pembayaran uang kuliah tunggal (UKT). Hal ini disebabkan karena banyak mahasiswa ISI Padangpanjang yang berasal dari luar Sumatera Barat yang sulit dalam pembayaran uang kuliah tunggal (UKT) yang belum bisa dilakukan secara transfer dan pada saat masa pandemi ini ditakutkan adanya penyebaran virus. Melihat cara tersebut, akan menyulitkan mahasiswa ISI Padangpanjang dari luar daerah Sumatera Barat yang di daerah asalnya tidak tersedia Bank Nagari dan menyulitkan juga untuk setor langsung ke teller bank karena ketakutan mahasiswa saat bepergian dan bertemu orang dimasa pandemi ini.

b. Definisi Masalah

Saya percaya bahwa mahasiswa ISI Padangpanjang mengalami kesulitan dalam sistem pembayaran uang kuliah tunggal (UKT) ketika masa pandemi Covid 19 ini karena harus dilakukan secara setor langsung ke teller Bank Nagari (Bank Daerah) yang ditakutkan akan terjadinya penyebaran virus.

c. SWOT Analisis

- **Strength:**
 - Dapat mempermudah dalam pembayaran karena bisa melalui internet.
 - Mempersingkat waktu dalam pembayaran krna tidak harus datang ke teller bank.
 - Lebih aman pembayaran secara online dalam masa pandemi ini.
- **Weakness:**
 - Hanya bisa dihubungkan disaat ada internet.
- **Opportunity:**
 - Solusi mendesaknya bisa saja di buat sistem Virtual Account agar bisa dengan transfer dan sistem menjadi lebih mudah, praktis dan tidak perlu keluar rumah.
- **Threat:**
 - Mungkin cukup asing bagi user yang baru mengenal Virtual Account.

d. Usulan Ide Masalah berasal dari Rizni Dara Annisa

2. USULAN IDE MASALAH 2

a. Latar Belakang Masalah

Indonesia kaya akan sumber daya alam, juga memiliki keanekaragaman kesenian dan budaya. Setiap daerah mempunyai suatu ciri khas yang dapat dipamerkan ke daerah lain bahkan ke mancanegara. Pada umumnya ciri khas yang dimiliki suatu daerah tersebut dijadikan sebagai tempat pariwisata daerah. Kabupaten Agam memiliki tempat wisata menarik yang berpotensi menumbuhkan perekonomian Kabupaten Agam. Keadaan demikian harus didukung dengan strategi pengembangan pariwisata di tiap-tiap objek wisata agar lebih menarik bagi masyarakat yang ingin berkunjung dan berekreasi. Salah satu objek wisata yang dimiliki dan dikelola pemerintah di Kabupaten Agam adalah Sajuta Janjang Di Lereng Singgalang.

Sajuta Janjang Di Lereng Singgalang adalah tempat wisata Tangga panjang yang bernuansa pedesaan tembok Cina. Lereng Singgalang terletak di kaki gunung bearapi Singgalang, tepatnya di Balingka, IV koto, Kabupaten Agam, provinsi

Sumatera Barat. Sajuta Janjang Di Lereng Singgalang menempati area ± 12 hektar yang terdiri atas hamparan perbukitan yang berhawa sejuk dengan pesona persawahan, perkebunan, dan tanaman. Sajuta Janjang Di Lereng Singgalang juga di suguhkan dengan pemandangan indah nya wilayah Bukit tinggi dan padang panjang dan sekitarnya, yang sangat memanjakan mata.

Permasalahan di wilayah tersebut yang berlokasi di Sumatera Barat telah mengalami penurunan jumlah wisatawan selama Covid 19 dalam 7 bulan ini. Disini ide pembuatan aplikasi yang menarik wisatawan lokal dan dunia untuk berkunjung kembali ke wisata Sajuta Janjang Di Lereng Singgalang yang sangat membantu wisatawan yang hendak berwisata di Sajuta Janjang di Lereng Singgalang.

b. Definisi Masalah

Saya percaya bahwa wisatawan mengalami kesulitan dalam menjelajahi tempat sajuta janjang di lereng singgalang ketika masa covid 19 karena akan mengkhawatirkan terjadinya penyebaran virus.

c. SWOT Analisis

- **Strength**
 - Mempermudah dalam Transaksi Pembayaran karena bisa melalui Aplikasi WSJ (Internet).
 - Mempersingkat waktu dalam Transaksi, tidak harus datang terlebih dulu ke loket/Kasir wisata SJ.
 - Membantu Masyarakat menaikkan perekonomian.
- **Weakness:**
 - Hanya bisa dihubungkan disaat ada jaringan internet.
- **Opportunity:**
 - Solusi daftarkan di sistem Virtual Account agar bisa dengan transfer dan sistem menjadi lebih mudah dan praktis. Tapi masih juga ada yang beli tiket wisata langsung ke tempat Locket/Kasir SJ.

- **Threat:**
 - Cukup asing bagi user yang baru mengenal Virtual Account.
 - Hanya wisatawan yang tertentu yang langsung mengerti tentang Aplikasi WSJ.

d. Usulan Ide Masalah berasal dari Indah Permata Intan

3. USULAN IDE MASALAH 3

a. Latar Belakang Masalah

Akibat pandemi Covid-19 di Indonesia mempengaruhi banyak hal salah satunya berdampak pada remaja maupun anak-anak. Sewajarnya anak-anak dan remaja sangat membutuhkan kegiatan di luar baik itu bermain maupun berinteraksi dengan teman sebayanya. Bagi anak-anak yang beranjak remaja teman adalah segalanya. Sehingga bisa kita bayangkan bagaimana berpengaruhnya terhadap emosional anak.

Selain itu sekolah yang biasanya bertatap muka dengan guru sekarang diganti dengan sekolah virtual dari rumah masing-masing. Anak-anak hanya belajar sendiri, berusaha memahami sendiri tanpa dibantu guru. Metode belajar seperti ini merupakan hal yang baru dirasakan oleh anak-anak terasa lebih membosankan dan melelahkan seperti biasanya. Terlebih lagi tidak semua orang tua dapat mendampingi anaknya dalam belajar maupun bermain.

b. Definisi Masalah

Saya percaya bahwa anak-anak yang terkena dampak pandemi covid-19 merasakan kejenuhan karena terbatasnya aktivitas diluar serta banyaknya tekanan dalam belajar.

c. SWOT Analisis

- **Strength**
 - Dapat mengurangi kejenuhan serta mengedukasi terhadap anak-anak
 - Tidak menghalangi anak-anak berkomunikasi dengan temannya

- **Weakness**
 - Anak-anak terlalu bermain gadget
- **Opportunity**
 - Anak-anak tetap dapat bermain sambil belajar bahkan tetap berkomunikasi dengan teman-temannya.
- **Threat**
 - Jika terlalu bermain gadget juga tidak baik untuk anak.

d. Usulan ide masalah berasal dari Nur Aini

4. USULAN IDE MASALAH 4

a. Latar Belakang Masalah

Keterbatasan informasi yang tersebar di internet tidak berbanding lurus dengan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini. Informasi yang tersebar luas diinternet biasanya terjadi lantaran pengelolaan yang baik oleh penyebar informasi dengan kebutuhan pribadi atau kelompok. Namun, terdapat beberapa informasi yang seharusnya tersebar justru malah hanya dapat disebar melalui cara yang kuno atau tak berbarengan dengan perkembangan teknologi yang terjadi.

Seperti layaknya informasi yang berisi tentang tempat tempat wisata di daerah sumatera barat, informasi yang beredar di internet kebanyakan hanya lah tempat wisata yang dikelola secara pribadi maupun kelompok. Namun, tempat wisata yang masih asri atau belum memiliki pengelola baik itu secara pribadi atau kelompok masyarakat justru sering terekspos melalui banyak media yang tak semua kalangan dapat meraihnya. Agar dapat membatu penyeberan informasi tetntang semua tempat wisata disumatera barat baik itu wisata milik pribadi maupun tempat wisata yang dikelola oleh kelompok masyarakat, alangkah baiknya dibuatkan satu wadah yang menampung dan menyebarkan informasi tersebut.

b. Definisi Masalah

Saya percaya bahwa masyakat dunia terkusus masyarakat sumatera barat kesulitan dalam memperoleh atau mendapatkan informasi yang jelas tentang berbagai

tempat wisata di Sumatera Barat karena tidak adanya satu wadah yang menampung atau menjelaskan tentang semua tempat wisata di Sumatera Barat tersebut.

c. SWOT Analisis

- **Strength**
 - Menyebar luaskan semua informasi tentang semua tempat wisata di Sumatera Barat.
 - Membantu menentukan tempat destinasi wisata yang cocok.
 - Membantu menyusun rencana yang akan dilakukan di tempat wisata pilihan.
- **Weakness**
 - Hanya dapat diakses saat ada jaringan internet.
- **Opportunity**
 - Bisa di capture pada saat memiliki jaringan untukantisipasi seandainya akan memasuki daerah yang tak memiliki jaringan.
- **Threat**
 - Akan sedikit sulit di bagi kalangan tua yang baru menyal dunia internet

d. Usulan ide masalah berasal dari Arif Kurniawan

5. USULAN IDE MASALAH 5

a. Latar Belakang Masalah

Covid-19 sangat berdampak bagi kehidupan masyarakat dunia, tidak terkecuali masyarakat Indonesia, salah satunya di bidang pendidikan, masyarakat dituntut untuk sekolah online /sistem daring. Hal ini sangat berdampak buruk bagi masyarakat yg tinggal di desa, khususnya pelajar SD, mereka memiliki kendala dalam pembelajaran ditambah lagi dengan sebagian besar orang tua tidak terlalu menguasai teknologi (gadget). Akibatnya proses pembelajaran tidak efektif, sehingga banyak anak2 yg tidak dapat menguasai pelajaran.

b. Definisi Masalah

Saya percaya bahwa masyarakat desa terutama orang tua yang memiliki anak dan anak-anak sekolah yang mengalami kesulitan dalam menguasai teknologi pembelajaran daring ketika masa pandemi Covid 19 ini karena tidak terbiasanya masyarakat di desa menggunakan teknologi dalam pembelajaran daring ini.

c. SWOT Analisis

- **Strength**
 - Mempermudah dalam pembelajaran daring.
 - Mengenalkan suatu hal baru yaitu teknologi.
- **Weakness**
 - Sulit dalam jaringan internet
 - Kurangnya pengetahuan tentang daring
- **Opportunity**
 - Belajar semakin fleksibel
- **Threat**
 - Anak-anak bisa mengenal gadget dan memungkinkan terjadinya kecanduan.

d. Usulan ide masalah berasal dari Tati Novia

6. HASIL DISKUSI KELOMPOK

a. Metode Diskusi / Peilihan

Metode diskusi dilakukan dengan cara pemilihan studi kasus kelompok melalui voting Grup Chat dengan menggunakan media aplikasi WhatsApp, dimana masing-masing individu memilih 1 dari 5 kasus masalah yang sudah ada. Hasil diskusi tersebut mendapatkan 1 ide masalah yang akan diselesaikan, kasus yang akan diambil adalah dari ide permasalahan Indah Permata Intan yaitu: “Saya percaya bahwa wisatawan mengalami kesulitan dalam menjelajahi tempat sajuta janjang di lereng singgalang ketika masa covid 19 karena akan mengkhawatirkan terjadinya penyebaran virus.”

b. Design Question Problem



The Design Question Worksheet

1 What is the problem you're trying to solve?

Menyelesaikan masalah dari wisatawan yang mengalami kesulitan dalam menjelajahi tempat wisata sajuta janjang di lereng singgalang ketika masa covid 19 karena akan mengkhawatirkan terjadinya penyebaran virus dengan membuat aplikasi untuk tempat wisata ini.

2 Try framing it as a question.

How might we ... siapa target audiens yang dituju oleh aplikasi ini?
dimana aplikasi ini dapat diakses?

3 What is the impact you would like to see?

kembali normalnya kawasan wisata ini, wisatawan akan mudah dalam mengetahui tempat wisata baik dalam pembayaran maupun informasi fasilitas yang ada di tempat wisata, dan membuat wisatawan merasa aman dalam berkunjung pada masa pandemi ini.

4 What are some possible solutions to your problem?

Be sure to think broadly. You don't want to answer your question definitively, only lead-in with a hunch or two for clarity.
membuat sebuah aplikasi untuk memberikan informasi di tempat wisata Sajuta Janjang Di Lereng Singgalang baik berupa informasi fasilitas yang tersedia, denah tempat wisata dan bisa melakukan pembelian tiket secara online agar mengurangi kontak langsung dengan orang dalam masa pandemi ini

5 Now write down some context and constraints that you might face.

These could be financial, time-based, or technological. Understanding the context and constraints will help you narrow down your design question.

aplikasi tidak bisa digunakan secara offline, dalam proses pengembangan aplikasi mungkin akan ada kendala karena kurangnya pengalaman dalam pengembangan aplikasi.

6

Does your original question need shifting? Try writing it down again.

How might we ... siapa target audiens yang dituju oleh aplikasi ini?
dimana aplikasi ini dapat diakses?

*Design
Thinking*