

Trofhee

Platform Penunjang Pengembangan Diri Guna Meningkatkan Daya Saing Bangsa Indonesia

A. Latar Belakang

Pada era teknologi yang berkembang pesat ini, dunia semakin terbuka luas sehingga persaingan antar bangsa pun semakin ketat. Oleh karenanya, peningkatan daya saing bangsa menjadi titik fokus kerja dari pemerintah pada saat ini. Daya saing sendiri dapat diartikan sebagai suatu keunggulan pembeda dari yang lain yang terdiri dari *comparative advantage* (faktor keunggulan komparatif) dan juga *competitive advantage* (faktor keunggulan kompetitif). Daya saing bangsa tentu tidak terlepas dari sumber daya manusia yang ada. Peningkatan kualitas sumber daya manusia dan membudayakan riset untuk tetap berinovasi merupakan kunci untuk meningkatnya daya saing bangsa. Maka setiap sumber daya manusia dituntut untuk selalu meningkatkan *skill* dan daya saingnya demi tercapainya peningkatan daya saing bangsa.

Pemerintah telah melakukan berbagai upaya yang mendorong peningkatan kualitas sumber daya manusia, terutama kepada pelajar dan mahasiswa. Sudah ada sebagian pelajar yang selalu aktif mengikuti berbagai macam perlombaan, kursus *online* maupun seminar. Hal tersebut tidak lain adalah sebagai upaya peningkatan kemampuan dan kualitas daya saing mereka. Namun masih banyak pelajar yang memiliki hambatan untuk melakukan hal positif dan produktif tersebut. Hal yang paling sering dijumpai adalah kurangnya keefektifan penyebaran informasi suatu acara. Meskipun pihak penyelenggara sudah melakukan upaya yang maksimal untuk mempublikasikan acara mereka, terkadang publikasi tersebut kurang tepat sasaran. Akibatnya akan ada seseorang yang sangat berminat untuk mengikuti kegiatan

tersebut tetapi tidak mendaftar karena tidak mendapatkan informasi yang jelas. Atau mungkin baru mendapat informasi setelah pendaftaran ditutup, bahkan ketika kegiatan tersebut sudah selesai. Hal lain yang menghambat keikutsertaan dalam kegiatan adalah susahnya proses pendaftaran dan proses administrasi. Setiap mengikuti perlombaan yang berbeda, kita berulang kali mengisi dan mendaftar akun pada masing-masing situs web kegiatan tersebut.

Kemudahan dan tersampainya informasi kegiatan akan didapatkan dengan mengintegrasikan seluruh kegiatan seperti kompetisi, kursus serta seminar kedalam suatu sistem informasi yang dapat diakses oleh semua sumber daya manusia dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu kami hadir dengan sebuah inovasi dengan diciptakannya sebuah aplikasi bernama “*Trofhee*” yang akan membantu menyelesaikan segala permasalahan diatas. Aplikasi ini memungkinkan para sumber daya manusia terutama para pelajar dan mahasiswa untuk mencari informasi serta mendaftar berbagai kegiatan dengan satu genggam. Dimana informasi kegiatan yang terdapat pada aplikasi ini dipublikasikan langsung oleh pihak penyelenggara, sehingga tidak akan ada miskomunikasi lagi. Pembayaran administrasi pun bisa dilakukan secara langsung karena diintegrasikan dengan *digital payment* yang populer di Indonesia. Diharapkan seiring dengan dihidirkannya aplikasi ini, akan terjadi peningkatan daya saing bangsa yang sejalan dengan Revolusi Industri 4.0 pada bidang *Internet of Things*.

B. Tujuan

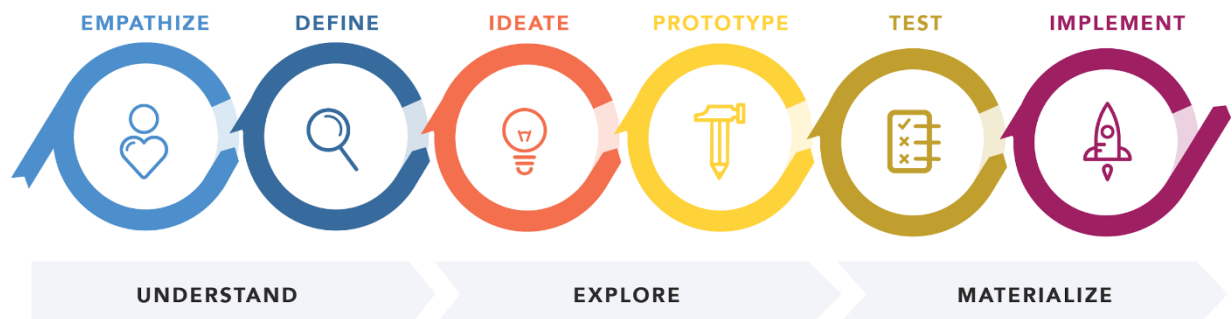
Tujuan yang diharapkan tercapai dalam hadirnya aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan pengguna untuk mencari informasi berbagai kegiatan. Seperti kompetisi, seminar, kursus serta informasi beasiswa.
2. Memfasilitasi pengguna untuk daftar keikutsertaan kegiatan dengan mudah dalam satu genggam.

3. Memudahkan pembayaran administrasi keikutsertaan kegiatan, yaitu dengan melakukan *digital payment*.
4. Memfasilitasi para penyelenggara suatu kegiatan untuk mempublikasi dan menerima pendaftaran secara mudah dan terstruktur.
5. Memberikan media komunikasi antara partisipan dengan penyelenggara kegiatan maupun partisipan dengan partisipan lainnya. Diharapkan terjadinya pertukaran informasi yang bermanfaat serta mempunyai teman baru.
6. Memberikan kemudahan kepada pengguna untuk melihat dan menata jadwal kedepannya.

C. Metode Pencapaian User

Metode yang digunakan dalam pencapaian tujuan tersebut adalah dengan menggunakan metode *Design Thinking 101* yang dikembangkan oleh *Nielsen Norman Group*. Dalam *Design Thinking 101* ini memiliki 6 proses dalam pengembangan suatu produk. Proses tersebut antara lain adalah *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, *Test*, dan *Implement*.



Gambar 1. Design Thinking 101 oleh Nielsen Norman Group

Adapun penjelasan dari setiap proses tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Empathize*

Pada proses ini, dilakukan penelitian (wawancara) untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang dilakukan, dikatakan, dipikirkan serta yang dirasakan oleh target pengguna. Kita akan berempati pada permasalahan yang ada pada target pengguna. Sehingga kita dapat memahami apa keinginan dari target pengguna.

2. *Define*

Dalam tahap ini, kita menggabungkan semua penelitian pada tahap *empathize*, kami menganalisis kebutuhan target pengguna yang ada. Setelah memiliki rumusan masalah, kami mencoba mencari sebuah peluang untuk menciptakan sebuah inovasi. Kami juga membuat target pengguna utama atau lebih sering disebut sebagai batasan pengguna.

3. *Ideate*

Pada tahap ini kami melakukan *brainstorm* berbagai ide-ide kreatif baru yang bisa menjawab segala permasalahan yang ada. Kami juga menentukan fitur-fitur yang harus dimiliki, sehingga kami membuat *wireframe* aplikasi beserta arsitektur informasinya. Kami juga menentukan *platform* yang efektif dan tepat guna untuk aplikasi ini

4. *Prototype*

Selanjutnya kami memvisualisasikan gambaran-gambaran ide yang ada menjadi nyata. Pada tahap ini kami membuat *prototype* dari segala fitur yang ada pada aplikasi. *Software* seperti Adobe Xd digunakan agar rancangan dan fitur-fitur yang ada bisa benar-benar tersampaikan.

5. *Test*

Sebelum aplikasi benar-benar diluncurkan ke publik, dilakukan *testing* pada aplikasi secara langsung oleh pengguna. Kami mengumpulkan *feedback* tentang pengalaman pengguna pada aplikasi. Kami menyesuaikan fitur aplikasi yang sudah ada dengan *feedback* para pengguna. Jika terdapat kekurangan, akan dilakukan perbaikan.

6. *Implement*

Tahap terakhir ini adalah tahap yang paling penting pada *Design Thinking*, yaitu melakukan implementasi aplikasi secara langsung kepada publik. Pada tahap ini, aplikasi sudah resmi digunakan oleh para pengguna. Aplikasi kedepannya akan mengalami pembaharuan, menyesuaikan kebutuhan yang ada.

D. Target Pengguna

Target utama dari diciptakannya aplikasi *Trofhee* ini adalah para pelajar dan mahasiswa yang biasa melakukan berbagai hal untuk menunjang peningkatan kualitas daya saing dan kemampuan mereka. Serta target pengguna pada sisi mitra adalah berbagai lembaga yang aktif mengadakan sebuah *event* yang berkaitan dengan pendidikan dan peningkatan daya saing.