

## **Judul Produk**

Produk ini kamu beri nama “**Gamblang**”. Dalam bahasa Jawa, Gamblang memiliki arti pencerahan. Diharapkan dengan adanya Gamblang para pengguna dapat menemukan titik terang dan tidak kebingungan lagi dalam memilih jurusan yang ingin mereka tekuni. Gamblang memiliki slogan yakni “**Sapisan Milih Kanthi Tentrem!**” yang artinya sekali pilih nyaman selamanya. Diharapkan pula setelah menentukan jurusan yang akan mereka tekuni, mereka dapat merasa nyaman baik dalam menjalani kuliah maupun saat bekerja nanti.

## **Abstrak**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang penting. Dengan adanya pendidikan dari hingga perguruan tinggi diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompeten di bidangnya. Namun, dewasa ini lumrah terjadi fenomena salah jurusan di kalangan mahasiswa. Fenomena ini disebabkan oleh berbagai hal seperti kurangnya informasi mengenai jurusan yang diminati, dorongan orang tua, ikut-ikutan teman, salah memilih perguruan tinggi, hingga adanya stigma untuk meramalkan jurusan yang *mainstream* karena dianggap menjanjikan karir yang bagus. Untuk itu diperlukan sebuah wadah bagi siswa untuk dapat menggali informasi sebanyak-banyaknya mengenai berbagai jurusan yang ada. Tujuan dari tulisan ini adalah menjelaskan aplikasi yang kami tawarkan untuk membantu meminimalisasi terjadinya fenomena salah jurusan di kalangan mahasiswa dan menjadi wadah informasi serta komunikasi bagi pengguna aplikasi untuk berbagi pengalaman dan informasi mengenai berbagai jurusan yang ada.

## **Latar Belakang Masalah**

Saat ini pendidikan termasuk kebutuhan yang amat penting bagi masyarakat. Melalui proses pendidikan dari jenjang Taman Kanak-Kanak (TKK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA), seorang siswa telah dibekali dan dikenalkan berbagai macam ilmu pengetahuan. Melalui pendidikan pula, seorang siswa diberi kesempatan untuk dapat menggali dengan dalam potensi yang ada dalam dirinya agar dapat bersaing dengan orang lain di kemudian hari. Dalam sistem pendidikan saat ini, wadah untuk seseorang untuk dapat mengembangkan potensinya telah terbuka dengan luas. Pada jenjang SMA, seorang siswa hendaknya telah memiliki gambaran dan paham mengenai minat dan potensi yang dimilikinya sehingga ia tidak kebingungan dalam menentukan fokus ilmu yang akan ia tuntut di Perguruan Tinggi nantinya. Namun, keadaan tidak sepenuhnya

seperti itu. Masih banyak siswa SMA yang kebingungan untuk memilih jurusan dan perguruan tinggi. Salah satu dampak negatif dari kebingungan tersebut adalah adanya fenomena mahasiswa salah jurusan.

Berdasar pada penelitian *Indonesia Career Center Network* (ICCN) pada tahun 2017, sebanyak 87 persen mahasiswa Indonesia mengakui bahwa jurusan yang mereka tekuni saat ini tidak sesuai dengan minatnya dan 71,1 persen pekerja memiliki profesi yang tidak sesuai dengan pendidikannya. Fenomena salah jurusan memang lumrah terjadi saat ini. Pemerhati pendidikan dari Universitas Pelita Harapan, Yohana Elizabeth mengatakan, hampir 50,55 persen faktor yang mendorong yang menyebabkan calon mahasiswa baru salah memilih jurusan berasal dari eksternal dirinya misalnya dorongan orang tua, ikut teman, atau bahkan anggapan bahwa jurusan tersebut memiliki prospek kerja yang bagus. Mahasiswa yang salah memilih jurusan akan berdampak pada ketidakmaksimalan dalam pekerjaan atau profesi yang akan digeluti. Ina Liem, seorang pengamat pendidikan, telah banyak menangani masalah *Drop Out* mahasiswa karena salah jurusan. Ia mengatakan bahwa mahasiswa mengalami *Drop Out* karena mereka tidak dapat menyesuaikan diri dengan jurusan yang mereka pilih. Selain itu, mereka juga tidak dapat menyesuaikan diri dengan persaingan di perguruan tinggi yang mereka pilih karena mereka berlomba-lomba untuk masih ke perguruan tinggi yang masuk dalam daftar *Top University* atau ranking lainnya, padahal setiap sistem pemeringkatan memiliki aspek penilaian yang berbeda. *Youth Manual Society* juga telah melakukan riset mengenai fenomena ini. Ditemukan fakta bahwa penyebab utama mahasiswa salah jurusan adalah karena kurangnya informasi mengenai jurusan dan karir yang ada sehingga mereka memilih jurusan yang *mainstream* yang dianggap menjanjikan karir yang cemerlang.

Untuk membantu menanggulangi masalah diatas dibuatlah sebuah aplikasi bernama “**Gamblang**” yang memfasilitasi penggunaanya (calon mahasiswa baru) untuk dapat menggali informasi sebanyak mungkin mengenai jurusan yang mereka inginkan. Selain itu, pada aplikasi akan terdapat narasumber yang merupakan mahasiswa jurusan terkait sehingga mereka dapat membagikan pengalaman mereka kepada sesama pengguna aplikasi. Aplikasi ini juga dapat menjadi wadah untuk sosialisasi dan promosi jurusan kepada pengguna aplikasi. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan siswa dapat memilih jurusan yang sesuai dengan minat dan bakat mereka serta menjadi sumber daya manusia atau pekerja yang ahli di bidangnya.

## **Tujuan dan Hasil yang akan Dicapai**

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan produk ini antara lain.

1. Meminimalisasi terjadinya fenomena salah jurusan di kalangan mahasiswa
2. Memfasilitasi pengguna untuk mengumpulkan informasi mengenai perkuliahan dan jurusan yang diminatinya
3. Membantu mewujudkan sumber daya manusia yang berkompeten di bidangnya
4. Menjadi wadah untuk promosi dan *branding* suatu jurusan
5. Menjadi wadah untuk saling berinteraksi dan berbagi pengalaman antar pengguna

## **Metode Mencapai Tujuan**

Metode yang kami gunakan untuk mencapai tujuan adalah metode *design thinking*. *Design thinking* sendiri adalah sebuah metodologi desain yang menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk memecahkan masalah. Metode ini memiliki 5 tahapan yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

### **1. Empathize**

Tahapan pertama dari metode design thinking adalah empathize, yakni mendapatkan pemahaman empatik terhadap masalah yang akan diselesaikan. Pada tahapan ini kami melakukan wawancara terhadap calon pengguna untuk mengetahui permasalahan yang dialami calon pengguna mengenai topik yang kami dalam.

### **2. Define**

Tahapan ini adalah dimana data–data yang sudah terkumpul dianalisis. Pada Tahapan ini kami mengumpulkan dan menganalisis informasi–informasi yang kami dapatkan dari tahap empathize untuk mendapatkan pokok–pokok masalah yang akan menjadi dasar kami dalam mendesain aplikasi kami.

### **3. Ideate**

Tahapan ini adalah dimana ide–ide dihasilkan untuk mengatasi masalah yang telah didefinisikan di tahapan–tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini kami menemukan

beberapa solusi berupa fitur yang memungkinkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh calon pengguna aplikasi kami.

#### **4. Prototype**

Tahapan ini adalah tahapan mendesain sebuah prototipe yang memiliki fitur-fitur inti yang dihasilkan dari tahapan ideate untuk ditemukan jika ada masalah yang perlu dibenahi dalam fitur – fitur tersebut. Setelah tahapan ini dilakukan diharapkan fitur – fitur yang telah didapatkan dari tahapan sebelumnya menjadi fitur yang fungsional.

#### **5. Test**

Pada tahapan ini kami melakukan uji langsung produk kepada pengguna untuk mengetahui jika permasalahan yang sebelumnya sudah terselesaikan. Jika belum kami akan meminta feedback dari pengguna untuk menyesuaikan lagi aplikasi tersebut agar menyelesaikan permasalahan pengguna.

### **User Persona**