

Proposal Milestone Project

StudyMate



Milestone 5

Kelompok StudyMate

Mutawally Nawwar (16521017)

Hugo Benedicto Tanidi (16521028)

Satria Octavianus Nababan (16521034)

Juan Christopher Santoso (16521098)

Ulung Adi Putra (16521127)

Ibnu Khairy Algifari (16521153)

Cetta Reswara Parahita (16521170)

Raka Admiharfan Fatihah (16521197)

Salman Ma'arif Achsien (16521213)

Ceavin Rufus De Prayer Purba (16521304)

Daniel Egiant Sitanggang (16521433)

Haikal Ardzi Shofiyyurrohman (16521524)

Anindita Putri Paramarta (16521538)

Muhammad Syauqi Jannatan (16521545)

SPARTA HMIF ITB 2022

INSTITUT TEKNOLOGI BANDUNG

2022

Daftar Isi

BAB I	3
Latar Belakang	3
Sasaran Produk	4
BAB II	5
Empathy	5
Define	7
Ideate	8
BAB III	9
Mock Up Solusi	9
Butir Permasalahan Mana yang Diselesaikan	9
BAB IV	11
Strength	11
Weakness	11
Opportunity	11
Threat	12
BAB V	13
BAB VI	14
LAMPIRAN	15
DAFTAR PUSTAKA	16

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dunia sedang dilanda pandemi Covid 19 termasuk Indonesia. Covid 19 telah ditetapkan sebagai pandemi oleh WHO. Covid 19 dikatakan sebagai pandemi karena virus ini menyebar dengan sangat cepat sehingga menyebabkan kondisi meningkatnya jumlah kasus dalam waktu singkat dengan jangkauan area yang luas hingga ke hampir semua negara di dunia. Pandemi Covid 19 yang sedang terjadi saat ini, mewajibkan setiap orang untuk membatasi segala aktivitas interaksi secara langsung dalam semua aspek kehidupan termasuk aspek pendidikan dan kegiatan sosial lainnya. Pandemi Covid 19 ini menyebabkan proses pembelajaran tidak dapat berlangsung seperti konsep ideal dalam sebuah proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan guru dan sumber belajarnya pada suatu lingkungan belajar (Abidin, 2016). Berdasarkan pengertian tersebut, pembelajaran merupakan sebuah proses mendapatkan ilmu pengetahuan melalui kegiatan interaksi antara guru, peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep tersebut, suatu pembelajaran akan dikatakan berkualitas, apabila terdapat interaksi multiarah di dalamnya seperti guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, antar peserta didik, peserta didik dengan sumber belajar dan peserta didik dengan lingkungan belajar.

Selain aspek pendidikan, kegiatan sosial lainnya juga terkena dampak dan menjadi suatu masalah baru karena sisi sosial kemanusiaan yang kian meredup. Melihat masalah tersebut, kami dari kelompok 5 tugas milestone SPARTA berinisiatif untuk merancang suatu aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi dengan orang lain sehingga dapat terjalin pertemanan sebagai solusi terhadap pembatasan sosial di tengah wabah pandemi ini. Melalui aplikasi ini, nantinya akan disediakan beberapa topik obrolan dan pengguna dapat melakukan *chatting* dengan memilih topik obrolan yang disukainya, sehingga diharapkan terbentuknya komunikasi yang

intens karena memiliki ketertarikan yang sama, selain itu terdapat juga beberapa fitur pendukung lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna.

2. Sasaran Produk

Secara umum, aplikasi yang kami rancang dapat digunakan oleh khalayak umum yang ingin berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain sebagai sarana untuk menjalin pertemanan. Namun, sasaran khusus produk ini yaitu para mahasiswa yang ingin mencari teman dan menghidupkan kembali sisi sosial kemanusiaan yang kian meredup. Aplikasi ini berbasis web, dimana memiliki keterbatasan dalam pengaksesannya karena harus diakses dari komputer yang terhubung ke internet. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan pengguna dapat membuat atau bergabung ke dalam suatu chat conference dengan topik obrolan yang diminatinya.

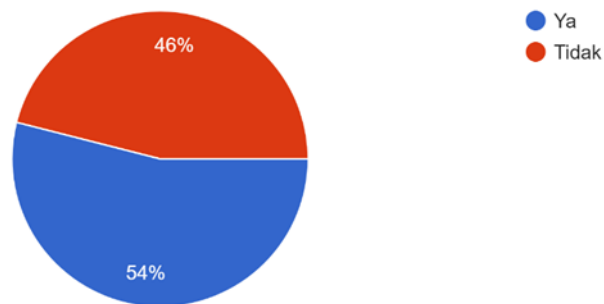
BAB II

TAHAPAN DESIGN THINKING

1. Empathy

Berdasarkan survei yang telah dilaksanakan, didapatkan jawaban dari 63 responden yang masih merupakan pelajar mengenai kesulitan dalam belajar secara mandiri. Berikut data yang kelompok kami dapatkan.

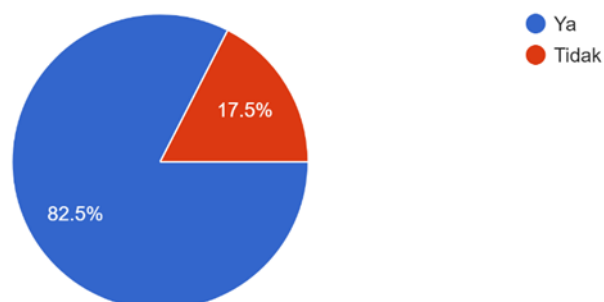
Apakah kamu merasa kesulitan dalam belajar mandiri?
63 responses



Gambar 2.1

Dari diagram diatas, diperoleh bahwa 54% responden merasa kesulitan untuk belajar secara mandiri.

Apakah kamu membutuhkan teman dalam belajar?
63 responses

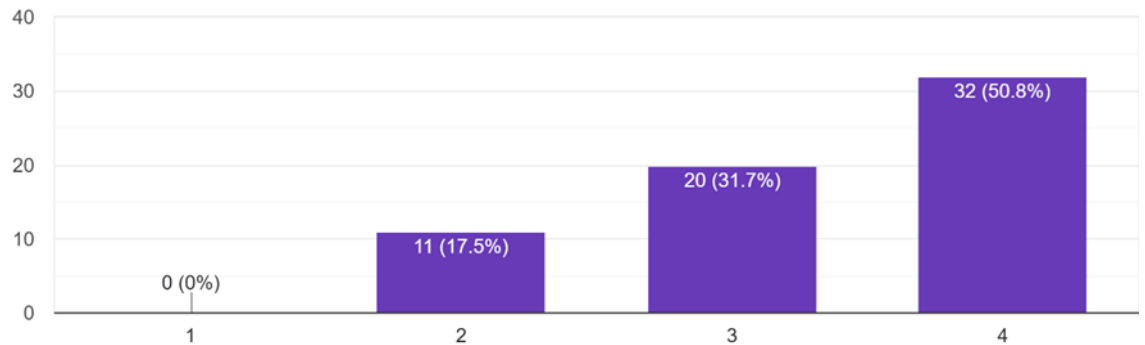


Gambar 2.2

Selain merasa kesulitan dalam belajar mandiri, ternyata 82.5% responden yang mengisi survei juga merasa membutuhkan teman untuk belajar bersama.

Menurut kamu, seberapa penting adanya teman belajar?

63 responses

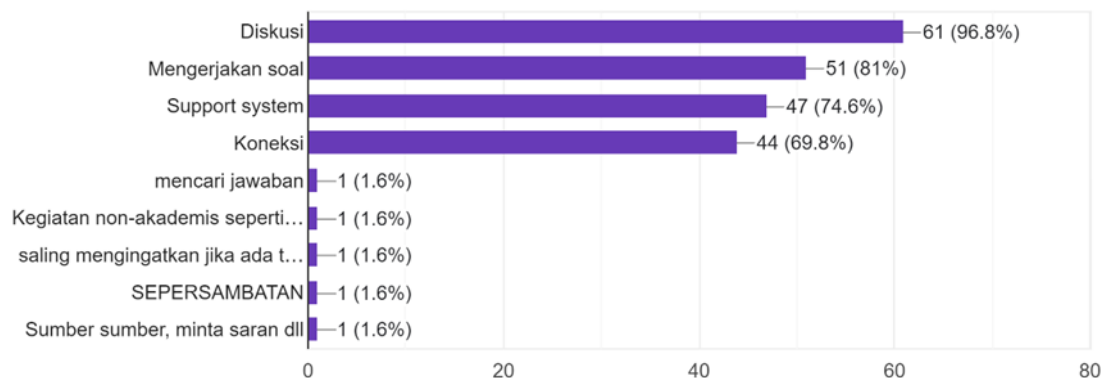


Gambar 2.3

Setelah itu, kelompok kami juga menanyakan seberapa penting teman untuk belajar bersama. Dari skala 1 yang berarti tidak penting sampai skala 4 yang berarti sangat penting, Mayoritas responden mengatakan bahwa teman belajar adalah hal yang sangat penting.

Bantuan apa yang kamu harapkan dengan adanya teman?

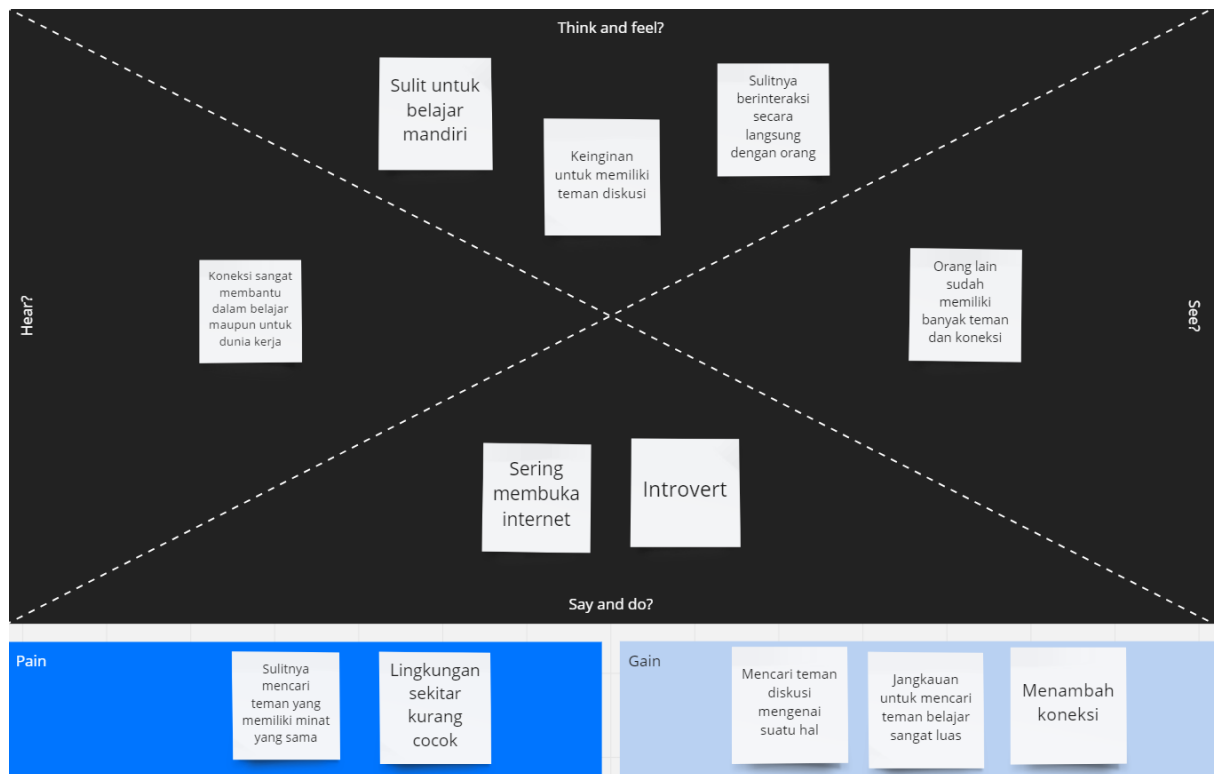
63 responses



Gambar 2.4

Mayoritas responden mengharapkan bantuan dari teman berupa diskusi materi, latihan mengerjakan soal, support system, dan koneksi.

Untuk memetakan hasil survei tersebut, kami membuat empathy map seperti yang ada pada Gambar 2.5



Gambar 2.5

2. Define

2.1 Urgensi Penyelesaian Masalah

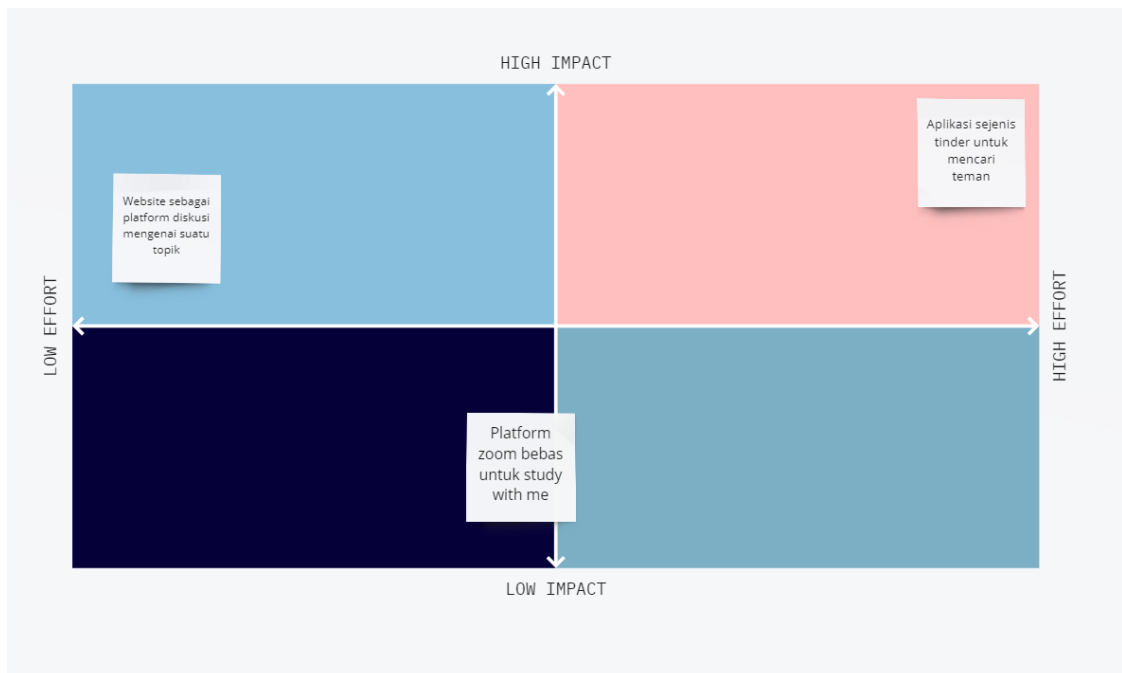
Berdasarkan diskusi dari kelompok kami, didapat kesimpulan bahwa masalah ini penting untuk diselesaikan sekarang. Hal ini didukung oleh hasil survei yang kami lakukan. Berdasarkan survei diperoleh data bahwa mayoritas orang merasakan sulit untuk belajar secara mandiri dan membutuhkan teman untuk belajar. Selain itu, di masa transisi dari daring ke luring banyak pelajar atau mahasiswa yang belum memiliki cukup teman untuk bisa *survive* di masa setelah pandemi. Oleh karena itu, kelompok kami menarik kesimpulan agar masalah ini bisa diselesaikan secepatnya.

2.2 Akar Masalah

Kelompok kami meninjau kembali apa yang menjadi sumber dari masalah tersebut. Melalui diskusi, kelompok kami merasa adanya pandemi yang membuat pembelajaran menjadi mengabaikan aspek sosial akibat kurangnya interaksi menjadi akar permasalahan bagi pelajar saat ini, padahal sejatinya, seorang pelajar di sekolah tidak hanya belajar, tetapi juga saling bersosialisasi dengan temannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu wadah, yang tentunya dengan memanfaatkan internet untuk menyesuaikan keadaan saat ini dengan tujuan mengumpulkan pelajar-pelajar yang memiliki minat serta ketertarikan sama untuk disatukan, sehingga mereka dapat saling berteman dan mengasah kembali aspek sosial yang menurun selama pandemi. Hal ini didukung oleh data dari Gambar 2.4 yang menunjukkan bahwa pelajar saat ini membutuhkan teman dalam hal diskusi, latihan mengerjakan soal, support system, dan koneksi.

3. Ideate

Berdasarkan akar permasalahan yang sudah ditemui, kami memiliki beberapa ide dan kami klasifikasikan dengan menggunakan *impact and effort matrix* seperti yang terlihat pada Gambar 2.6



Gambar 2.6

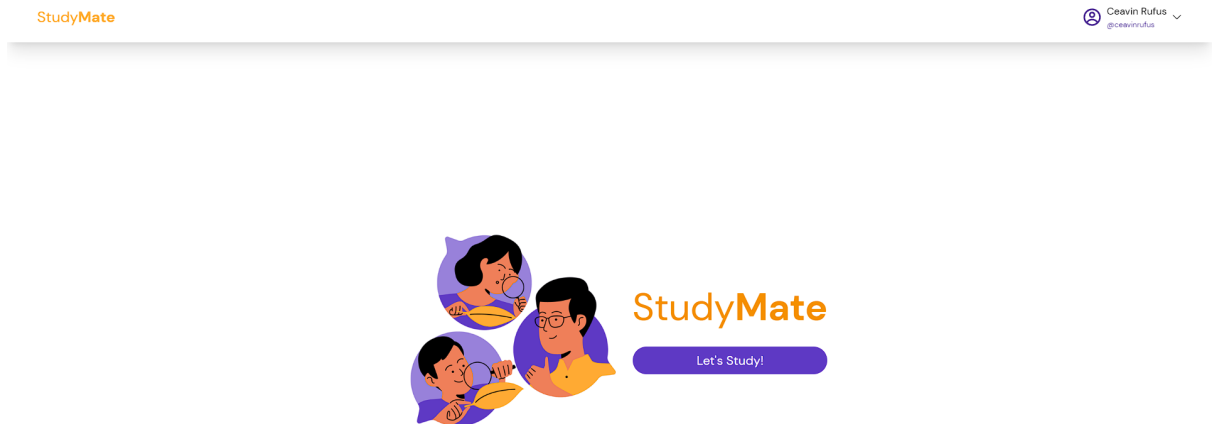
Setelah mendapatkan melakukan diskusi dari beberapa ide tersebut, kami memutuskan untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan solusi berupa website yang kami beri nama StudyMate. StudyMate merupakan platform dimana kita bisa menemukan teman-teman online yang memiliki ketertarikan dalam untuk mempelajari sesuatu yang sama dengan kita. Dengan ketertarikan yang sama dan jangkauan yang luas, kita bisa mendapatkan banyak teman yang memiliki minat yang sama dan satu frekuensi dengan kita. Oleh karena itu, platform StudyMate merupakan solusi yang bisa ditawarkan untuk menyelesaikan masalah belajar pada masa transisi ini.

BAB III

DETAIL SOLUSI

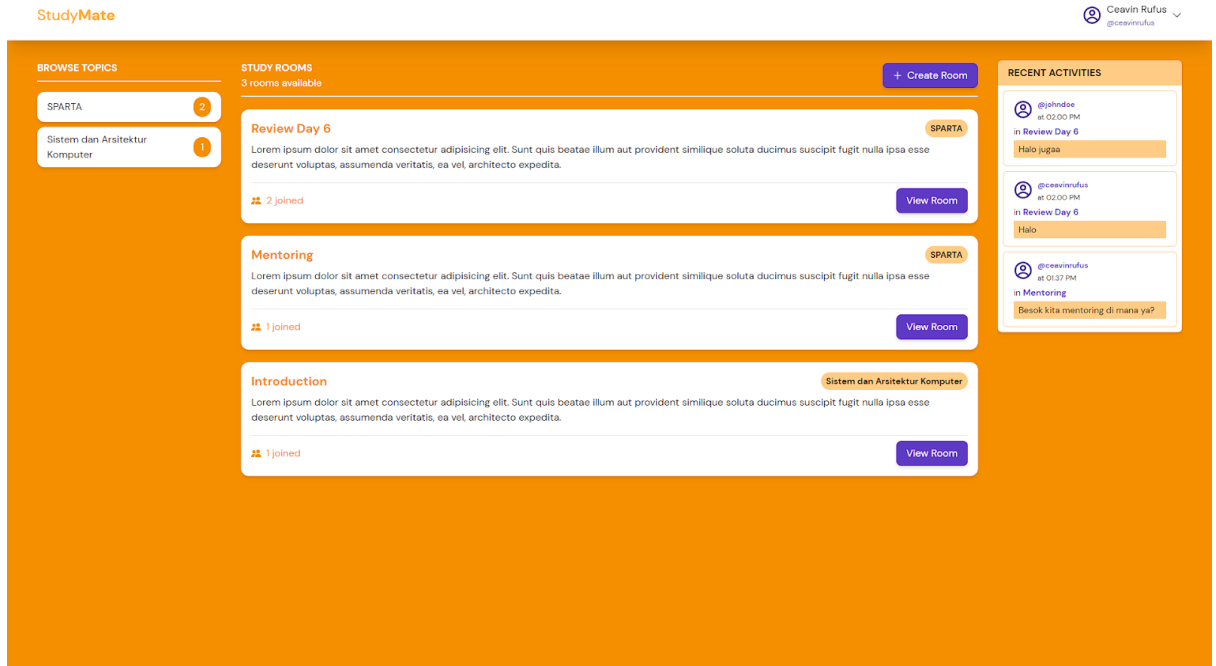
1. Mock Up Solusi

Pada bagian ini, ditampilkan serta dipaparkan bagian-bagian dari view website StudyMate.



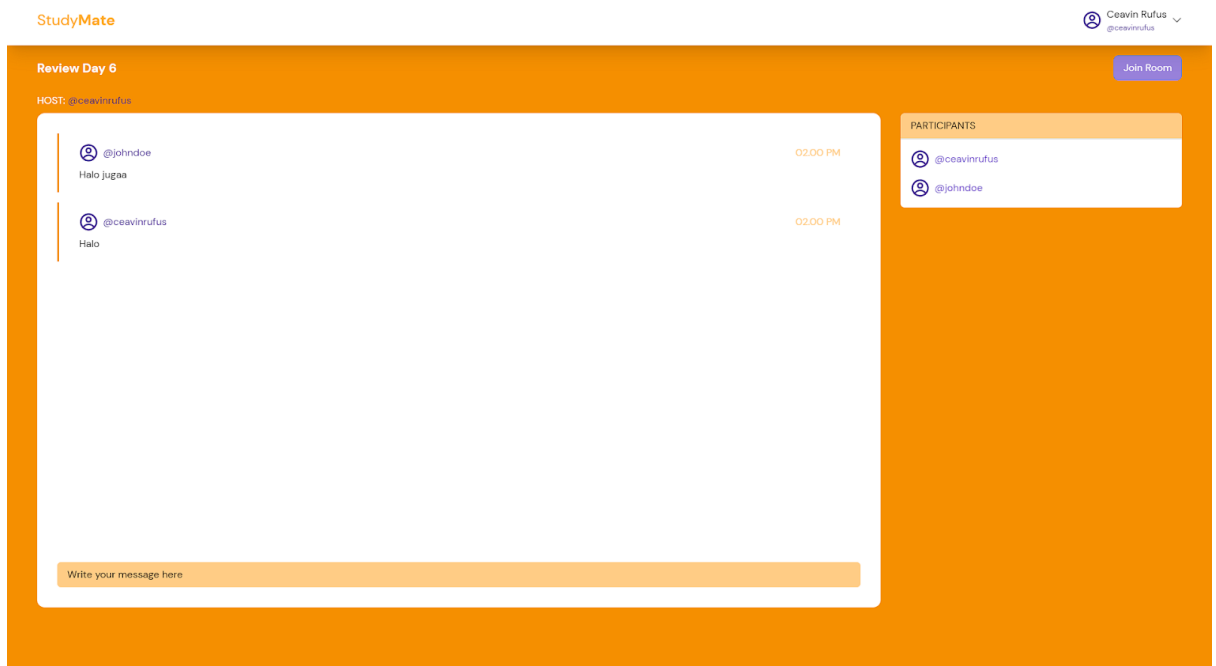
Gambar 3.1

Pada Gambar 3.1 merupakan desain dari *landing page* website StudyMate. Landing page ini merupakan page pertama yang ditemui user sebelum masuk ke main page website



Gambar 3.2

Pada Gambar 3.2 merupakan desain dari *main page* website StudyMate. *Main page* website StudyMate berisikan *room* yang tersedia, tombol untuk membuat *room*, pencarian berdasarkan topik yang ada website, serta *recent activity* oleh partisipan dalam room.



Gambar 3.3

Pada Gambar 3.3 merupakan desain dari *room chat* website StudyMate. Bagian ini menampilkan peserta dari *room* dan kolom *chat* untuk peserta

2. Butir Permasalahan Mana yang Diselesaikan

- 2.1. Mengatasi masalah tentang sulitnya mencari teman belajar di masa pandemi.
- 2.2. Mengatasi sulitnya bersosialisasi antar pelajar di masa pandemi.
- 2.3. Menyediakan wadah bagi pelajar untuk berkumpul bersama berdasarkan minat dan ketertarikan yang sama.

BAB IV

ANALISIS SWOT

1. Strength

Kelebihan-kelebihan yang dapat ditemukan pada StudyMate antara lain adalah:

- 1.1. Menyediakan fitur untuk menyaring topik yang sesuai dengan pengguna.
- 1.2. Memungkinkan pengguna melakukan komunikasi diskusi secara berkelompok.
- 1.3. Memiliki fitur untuk menampilkan aktivitas terbaru yang dilakukan oleh pengguna lain.
- 1.4. Menghemat waktu dan biaya seperti aplikasi belajar bersama berbasis web lainnya.
- 1.5. Menyediakan fitur untuk menambahkan topik diskusi yang baru seumpama tidak ada topik yang sesuai dengan keinginan pengguna.
- 1.6. Pengguna dapat dengan mudah berdiskusi dengan teman bila mengalami hambatan dalam pembelajaran melalui daring.
- 1.7. Menjadikan pengguna lebih terbiasa dengan penggunaan teknologi/aplikasi yang ada saat pembelajaran daring.

2. Weakness

Kekurangan dan kelemahan yang sekiranya masih dapat ditingkatkan pada StudyMate adalah sebagai berikut:

- 2.1. Belum adanya fitur untuk mengunggah gambar atau video dalam ruang diskusi.
- 2.2. Belum adanya fitur untuk melakukan komunikasi secara *personal* antar pengguna.
- 2.3. Media promosi situs yang belum memadai, sehingga kurang menggaet pengguna sebanyak-banyaknya
- 2.4. Fitur search engine yang penggunaannya terbatas hanya pada pencarian topik diskusi.

3. Opportunity

Aspek diluar StudyMate yang sekiranya dapat menjadi dorongan dan peluang bagi pengembangan StudyMate adalah:

- 3.1. Perkembangan teknologi yang kian meningkat menuju era digitalisasi.
- 3.2. Adanya pemikiran untuk melakukan pembelajaran secara daring.
- 3.3. Kebutuhan pelajar untuk menemukan teman sebaya dalam melakukan pembelajaran.
- 3.4. Banyak pelajar yang merasa canggung untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain untuk sekedar bertanya perihal sebuah topik pembelajaran.

4. Threat

Faktor yang dapat menjadi penghambat bagi keberlangsungan pengembangan StudyMate adalah:

- 4.1. Adanya situs komunikasi lain yang dapat digunakan dengan fungsi yang serupa.
- 4.2. Situs edukasi lain yang berfokus pada tanya-jawab soal antar pengguna sehingga lebih diminati.
- 4.3. Kurangnya kesadaran dari pihak para pelajar untuk menggunakan internet sebagai media pembelajaran.

BAB V

RANGKUMAN DAN KESIMPULAN

1. Rangkuman

Melihat kondisi pandemi saat ini yang masih cukup menghalangi terjadinya pembelajaran yang ideal, kami dari kelompok 5 tugas milestone SPARTA memutuskan untuk merumuskan suatu solusi yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut, tepatnya dengan cara mempermudah terjadinya interaksi multiarah dalam proses pembelajaran. Supaya kami dapat memilih solusi yang tepat, kami pertama melakukan empatisasi melalui survei. Melalui survei tersebut, kami menyimpulkan bahwa akar masalah terletak pada aspek sosial yang menjadi terabaikan akibat pandemi yang mempersulit sosialisasi. Salah satu dampak utama dari terabaikannya aspek sosial ini adalah sulitnya menemukan teman belajar, suatu hal yang mayoritas responden survei menganggap penting. Melihat hal tersebut kami mencari beberapa ide dan akhirnya memutuskan bahwa solusi yang tepat adalah sebuah website bernama StudyMate yang memudahkan pelajar untuk menemukan teman belajar.

2. Kesimpulan

StudyMate merupakan aplikasi pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pelajar melakukan pembelajaran, serta memenuhi kebutuhan bersosialisasi melalui sifatnya sebagai wadah bagi pelajar untuk berkumpul bersama dan berdiskusi berdasarkan minat dan ketertarikannya, dengan kelemahan pada kurangnya beberapa fitur penting seperti fitur pengunggahan media, persaingan pasar yang sangat tersaturasi sehingga perlu bersaing dengan situs edukasi dan situs komunikasi.

BAB VI

PEMBAGIAN TUGAS

No	Nama Lengkap	Proposal	Website	Media Presentasi
1	Mutawally Nawwar		✓	
2	Hugo Benedicto Tanidi	✓		
3	Satria Octavianus Nababan	✓		
4	Juan Christopher Santoso	✓		
5	Ulung Adi Putra	✓		
6	Ibnu Khairy Algifari	✓		
7	Cetta Reswara Parahita		✓	
8	Raka Admiharfan Fatihah			✓
9	Salman Ma'arif Achsien	✓		
10	Ceavin Rufus De Prayer Purba	✓	✓	✓
11	Daniel Egiang Sitanggang	✓		
12	Haikal Ardzi Shofiyyurrohman	✓		
13	Anindita Putri Paramarta			✓
14	Muhammad Syauqi Jannatan	✓		

LAMPIRAN

Notulensi Rapat

No	Keterangan	Kehadiran Anggota dalam Rapat	Tanggal Pelaksanaan	Media komunikasi	Hasil Rapat
1.	Rapat Perdana	Semua anggota	Rabu, 27 Juli 2022	Offline di Taman Ganesha	<ul style="list-style-type: none">- Pemilihan ketua kelompok- Pemilihan tema- Pembagian tugas untuk setiap anggota
2.	Asistensi	Semua anggota	Jumat, 29 Juli 2022	Google Meet	<ul style="list-style-type: none">- Pemaparan tema yang ditentukan kepada mentor- Pelaksanaan konsultasi terkait apakah tema tersebut dapat digunakan
3.	Rapat setelah Asistensi	12 anggota	Jumat, 29 Juli 2022	Google Meet	<ul style="list-style-type: none">- Pengumpulan ide untuk tema baru- Pelaksanaan voting untuk ide baru
4.	Diskusi pembagian tugas website	5 anggota	Kamis, 4 Juli 2022	LINE	<ul style="list-style-type: none">- Pembagian detail tugas untuk pembuatan website

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2016). Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013. Refika Aditama.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring. In Deepublish (Vol. 1, Issue 1).
Http://Digilib.Esaunggul.Ac.Id/Public/Ueu-Journal-3642-Ari
Pambudi.Pdf%0a<http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jst/Article/View/842%0ahttp://Ilmukomputer.Org>