ALTERNATIF PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI BERBASIS WEB EDUKAWAN : *EDUCATION IS ALWAYS THE ONE*

oleh

Kelompok 2 - Edukawan

Anggota :

1.	Dhiya Risalah Ghaida	16520189
2.	Farnas Rozaan Iraqee	16520039
3.	Muhammad Dzaki Dwi Putranto	16520085
4.	Raden Rifqi Rahman	16520146
5.	Adiyansa Prasetya Wicaksana	16520227
6.	Nicholas Budiono	16520239
7.	Atabik Muhammad Azfa Shofi	16520292
8.	Danendra Gilang Raharjo	16520361
9.	Muhamad Fikri Nurohman	16520439

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER ….....	**1**
DAFTAR ISI	**2**
BAB I PENDAHULUAN.....	**3**
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Analisis Solusi	4
BAB II DESIGN THINKING.....	**5**
2.1 Tahapan *Design* : *Emphaty*	5
2.2 Tahapan *Design* : *Define*	7
2.2.1 *Problem Statement*….....	7
2.2.2 *How Might We*	7
2.3 Tahapan *Design* : *Ideate*	8
BAB III DETAIL SOLUSI ……...……...	**12**
3.1 *Mockup* Solusi	12
3.2 Analisis Solusi	14
BAB IV ANALISIS S W O T	**16**
4.1 *Strengths*	16
4.2 *Weaknesses*	16
4.3 *Opportunities*.....	17
4.4 *Threats*	17
BAB V RANGKUMAN DAN KESIMPULAN.....	**18**
5.1 Rangkuman	18
5.2 Kesimpulan	19
BAB VI PEMBAGIAN TUGAS	**20**
LAMPIRAN ….....	**21**
DAFTAR PUSTAKA	**26**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Salah satu keputusan terbesar dalam menghadapi situasi pandemi coronavirus adalah kebijakan dalam sektor pendidikan. Karena situasi darurat pandemi COVID-19, sistem pendidikan di seluruh dunia menghadapi gangguan ekstrem. Pada puncaknya, UNESCO, pada April 2020, melaporkan bahwa hampir 1,6 miliar pelajar di lebih dari 190 negara, atau 94 persen dari populasi pelajar dunia terkena dampak penutupan institusi pendidikan. Begitupun dengan Indonesia. Sejak Maret 2020, Kemendikbud terapkan kebijakan pembelajaran daring *(online)* bagi seluruh peserta didik.

Dampak yang ditimbulkan melalui sistem pembelajaran *online* juga cukup beragam. Efektivitas dan fleksibilitas menjadi kunci dari dampak positif sistem pembelajaran ini. Hal ini dikarenakan baik pelajar maupun pengajar tidak memerlukan waktu yang banyak untuk melakukan mobilisasi. Namun, tak sedikit pula yang tidak menyukai dan terbiasa dengan sistem ini. Banyak pelajar yang sulit beradaptasi dalam menghadapi pembelajaran *online*. Kondisi pembelajaran daring menyebabkan banyak peserta didik yang merasa *demotivated,* atau tidak memiliki alasan atau motivasi yang kuat untuk belajar. Selain itu, banyak pula pelajar yang merasa kehilangan banyak kesempatan untuk berkembang. Jika kondisi ini terus berlanjut, dikhawatirkan banyak pelajar yang mengalami "*learning loss*". Istilah ini mengacu pada keadaan seseorang atau siswa kehilangan minat belajar, yang sangat berdampak pada pengetahuan dan keterampilan anak secara spesifik akan menurun. Kondisi ini tentu dapat menimbulkan konsekuensi jangka panjang, salah satunya yaitu penurunan probabilitas mendapat pekerjaan pada masa yang akan datang.

Kondisi ini memang sangat mengkhawatirkan. Namun, masih banyak langkah preventif yang mampu kita lakukan guna mencegah hal ini terjadi, terutama di era

teknologi digital saat ini. Kondisi pandemi saat ini harus dimanfaatkan dengan perubahan belajar dan berpikir. Situasi ini tidak seharusnya membuat kita berpangku tangan dan berdiam diri. Banyak alternatif pembelajaran yang dapat digunakan. Mulai dari menonton video online, *online course*, bahkan webinar pun dapat dijadikan alternatif pembelajaran.

1.2 Sasaran Produk

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, tujuan proposal ini adalah untuk menciptakan produk yang mampu dijadikan alternatif pembelajaran bagi pelajar (khususnya SMP, SMA, dan Kuliah) sebagai langkah preventif mencegah *"learning loss"* yang merupakan dampak dari *online learning* selama pandemi COVID 19.

BAB II

DESIGN THINKING

1.2 Tahap *Design* : *Empathy*

Mengikuti pernyataan pada bagian latar belakang masalah yang kami pilih, kami membuat suatu survei singkat untuk lebih memperdalam apa yang dirasakan oleh masyarakat saat ini mengenai masalah tersebut. Isi dari survei ini antara lain pendapat akan *learning loss*, pembelajaran online, dan apa yang dibutuhkan untuk menyelesaikannya.

Berdasarkan survei singkat yang kami lakukan terdapat beberapa pendapat mengenai masalah *learning loss* diantaranya adalah kehilangan kesempatan mengembangkan diri baik dari sisi pengetahuan maupun keterampilan dan turunnya kemampuan suatu generasi relatif dengan generasi sebelumnya. Dari pendapat yang disampaikan dapat diambil definisi bahwa *learning loss* adalah hilangnya kemampuan mengembangkan diri sehingga kemampuan suatu generasi cenderung lebih rendah dibanding generasi sebelumnya.

Dari beberapa data yang diambil, seluruh partisipan merasakan apa yang dinamakan sebagai pembelajaran online dengan mayoritas tidak suka dengan adanya pembelajaran online dan menganggap pembelajaran online di sekolah tidak terlalu efektif. Berdasar dari hasil survei, hampir seluruh partisipan merasakan bahwa performa belajar mereka turun setelah pelaksanaan pembelajaran online relatif pada performa pembelajaran offline. Beberapa berpendapat performanya turun akibat adanya distraksi dari lingkungan sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif.

Menurut survei survei yang diadakan, seluruh partisipan menginginkan suatu tempat alternatif untuk belajar dengan media belajar berupa video dibandingkan dengan penyampain dengan tulisan. Mayoritas responden memberikan input yang

positif apabila dibuat suatu web/apps mengenai info webinar/online course dengan fitur-fitur yang diinginkan seperti berikut :

1. Informasi *scholarships*
2. Informasi *online course*
3. Informasi *webinar*
4. Sertifikat mengikuti *course*
5. Sistem poin dalam mengikuti *course*
6. Rencana belajar
7. Integrasi jadwal webinar/*course*

Adapun target yang dapat ditujukan untuk web/apps ini berdasarkan survei sebagai berikut:

1. Mahasiswa/i
2. SMA
3. SMP

Empathy Map

Gambar 2.1 *Emphaty Map* (Kuadran *Says*, *Thinks, Does, Feels*)

1.2 Tahap *Design* : *Define*

1.2.1 *Problem statement*

1. Di masa pandemi ini, banyak pelajar dan mahasiswa yang kehilangan kesempatan untuk mengembangkan skill di luar pelajaran yang terdapat di kelas atau perkuliahan. Skill-skill tersebut dapat didalami dari webinar. Namun, akses untuk mendapatkan informasi webinar sesuai kebutuhan pelajar masih sulit dijumpai.
2. Dengan terbatasnya sarana informasi yang tersedia, pelajar dan mahasiswa menjadi malas untuk mencari informasi tambahan. Hal ini membuat pelajar di masa pandemi mengalami *learning loss*.

1.2.2 *How Might We*

1. ***How might we* membuat sarana untuk menghimpun informasi-informasi webinar?**

   Dengan terciptanya sarana yang demikian, diharapkan semangat para pelajar akan meningkat kebutuhan yang tidak terpenuhi selama pembelajaran daring dapat terpenuhi.
2. ***How might we* membuat sebuah sarana yang terintegrasi dengan aplikasi penjadwalan?**

   Akan lebih memudahkan pengguna jika sarana pengumpul informasi tersebut terintegrasi dengan aplikasi penjadwalan seperti *google calendar*. Dengan sistem seperti ini, pengguna dapat mendaftar webinar dan mengatur jadwal dengan lebih efektif dan efisien.
3. ***How might we* meningkatkan semangat pelajar dalam mengikuti kelas online?**

   Salah satu hal yang membuat pelajar merasa puas dengan kerja kerasnya adalah adanya *reward* setelah selesai mengerjakan pekerjaan tersebut. Reward dapat ditawarkan dalam bentuk poin yang kemudian dapat ditukar dengan kelas-kelas online berbayar.

1.3 Tahap *Design* : *Ideate*

Berdasarkan butir-butir permasalahan yang sudah disebutkan di bagian-bagian sebelumnya, kelompok kami mengajukan dua buah ide sebagai solusi mengenai permasalahan yang terkait. Berikut ini penjelasan mengenai dua buah ide tersebut:

1. *Web-App*

Webapp ini nantinya berfokus kepada pemusatan alternatif pembelajaran seperti *online course*, webinar, beasiswa, ataupun informasi-informasi lainnya terkait pembelajaran. Kelebihan dari ide ini adalah informasi-informasi mengenai pembelajaran lebih mudah untuk didapatkan karena informasinya sudah terpusat di satu *platform* dan juga para penyelenggara *event*, baik itu *online course*, webinar, beasiswa, ataupun yang lain, bisa memanfaatkan *web-app* ini sebagai sebuah platform untuk promosi. Kemudian, kekurangannya adalah bisa jadi karena banyaknya informasi yang masuk dapat menyulitkan *user* untuk mencari kegiatan yang sesuai karena diharuskan untuk menyortir sekian banyak kegiatan yang ada berdasarkan kategori-kategori tertentu.

2. *Daily Journal*

Pada dasarnya, *daily journal* ini kurang lebih sama dengan sistem jurnal-jurnal digital yang sudah ada. Selain bisa mencatat segala sesuatu yang ingin dicatat, *daily journal* ini juga bisa menjadwalkan aktivitas-aktivitas yang ingin dilakukan. Namun yang menjadi kekurangan dari ide ini adalah sudah banyak *platform* serupa yang beredar di internet saat ini.

Dari kedua ide di atas, kelompok kami memutuskan untuk memilih ide yang pertama karena dirasa lebih bermanfaat untuk mengatasi permasalahan *learning loss* ini.

Sebuah *web-app* pastinya memiliki berbagai fitur di dalamnya. Berikut ini adalah fitur-fitur yang akan kami masukkan dalam *web-app* tersebut:

1. *Sign-Up / Login*

Seperti *web-app* pada umumnya, *web-app* ini juga memiliki fitur *sign up* atau daftar untuk bisa mengakses lebih banyak fitur yang ada di dalamnya sekaligus mendapatkan manfaat lebih. Apabila sudah *sign up* atau daftar, *user* dapat langsung *login* ke dalam *web-app* ini.

2. *Interface* (Antarmuka)

Untuk *interface web-app* ini, kami memiliki dua buah alternatif yang akan diterapkan nantinya. Berikut adalah alternatifnya:

a. Langsung *sign up*

Alternatif ini mengharuskan para *user* untuk *sign up* atau daftar terlebih dahulu untuk dapat menikmati fasilitas-fasilitas yang ada di *web-app* ini tanpa mengetahui informasi-informasi umum terkait isi *web-app*. Keuntungan dari alternatif ini adalah bisa mendapatkan data *user* lebih banyak sedangkan kekurangannya adalah tidak praktis karena bisa jadi *user* tidak jadi mengakses *web-app* ini.

b. Ada informasi umum

Alternatif ini menampilkan informasi-informasi umum terkait *web-app* di *interface*-nya dan apabila *user* tertarik, dapat ikut kegiatan-kegiatan di dalamnya dengan *sign up* terlebih dahulu. Keuntungan alternatif ini adalah UI lebih bagus dan juga *user* bisa mendapatkan informasi lebih mudah, sedangkan kekurangannya adalah perlu waktu lebih banyak untuk pengembangan *web-app*-nya.

Dari kedua ide di atas, kelompok kami memutuskan untuk memilih ide yang kedua karena dirasa lebih baik daripada yang pertama setelah didiskusikan lebih lanjut.

3. Sinkronisasi jadwal kegiatan ke Google Calendar

User yang sudah daftar di *web-app* ini mendapatkan keuntungan bisa menyinkronkan jadwal kegiatan yang akan diikuti dengan Google Calendar sehingga *user* tersebut memiliki sebuah *reminder* apabila lupa akan kegiatan apa saja yang akan diikutinya.

4. *Partnership*

Partnership merupakan fitur dimana *user* bisa menjadi *partner* apabila ingin mempromosikan kegiatan mereka ke *web-app* kami. Bagian *partnership* ini kami juga memiliki dua buah alternatif metode, yaitu:

a. *Contact* CS (*Customer Service*)

Para *user* yang hendak menjadi *partner* diharuskan untuk menghubungi CS yang sudah tertera di dalam *web-app*. Metode ini memiliki keunggulan *web-app* lebih simpel dan bisa menyortir dengan lebih rinci tentang *event* yang hendak dipromosikan. Di samping keunggulan, juga terdapat kekurangan, yaitu dibutuhkan banyak tenaga dalam mengurusnya.

b. Isi *form*

Para *user* yang tertarik menjadi *partner* dapat mengisi *form* yang sudah disediakan. Keunggulan metode ini adalah *user* yang ingin bergabung dalam *partnership* dimudahkan dan juga tidak memerlukan banyak tenaga, sedangkan kekurangannya adalah pemrosesan data relatif lebih karena sistem yang baca dan perlu di-*crosscheck* karena kemungkinan terjadinya pemalsuan data oleh *user*.

Dari kedua ide di atas, kelompok kami memutuskan untuk memilih ide yang kedua karena dirasa lebih baik daripada yang pertama setelah didiskusikan lebih lanjut.

5. Sistem poin

Mekanisme sistem poin ini adalah para *user* yang sudah mengumpulkan poin yang cukup dapat menukarkannya dengan kegiatan yang berbayar. Dengan digunakannya sistem ini para *user* akan lebih tertarik dan lebih termotivasi juga. Kemudian, *user* yang minim biaya masih berpeluang untuk dapat mengikuti kegiatan yang berbayar tersebut. Namun dengan digunakannya sistem ini, perlu waktu lebih banyak untuk pengembangan *web-app*-nya dan juga lebih rumit untuk pengembangan *backend*-nya.

6. Sertifikat

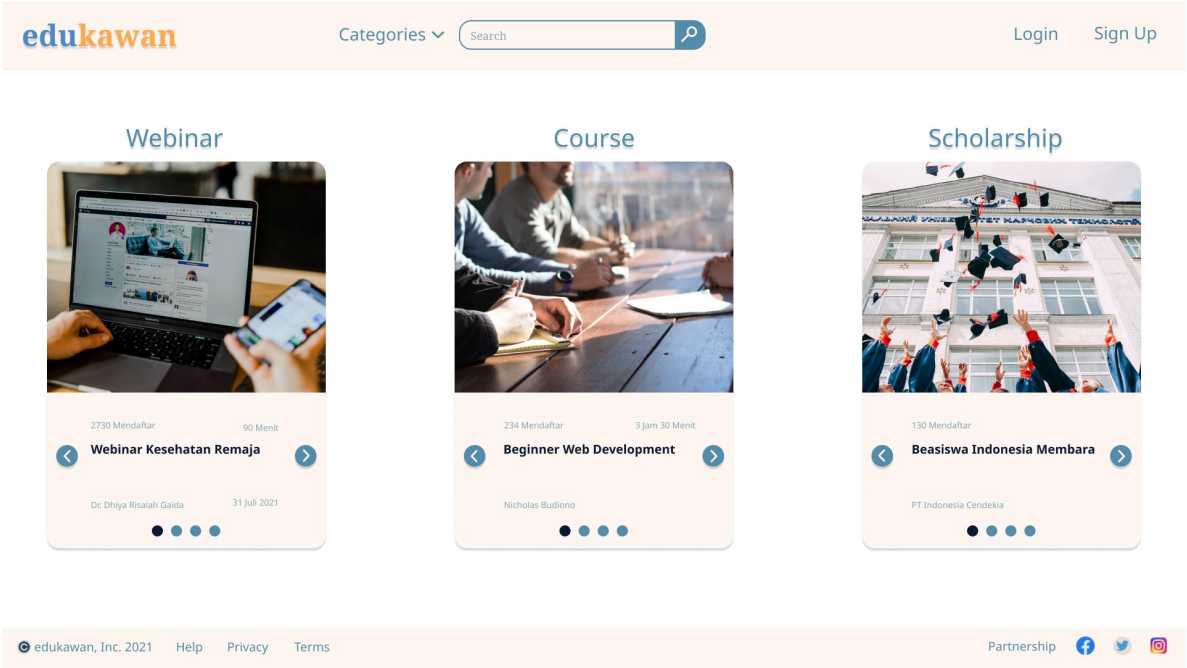
Serifikat ini terintegrasi dengan panitia penyelenggara suatu kegiatan. *Feedback* bergabung ke *partnership* itu, kami sebagai fasilitator menyediakan sertifikat apabila dari pihak penyelenggaranya tidak menyediakan. Di setiap sertifikat yang diberikan setelah menyelesaikan suatu kegiatan terdapat label nama *web-app* kami, yaitu Edukawan.

BAB III

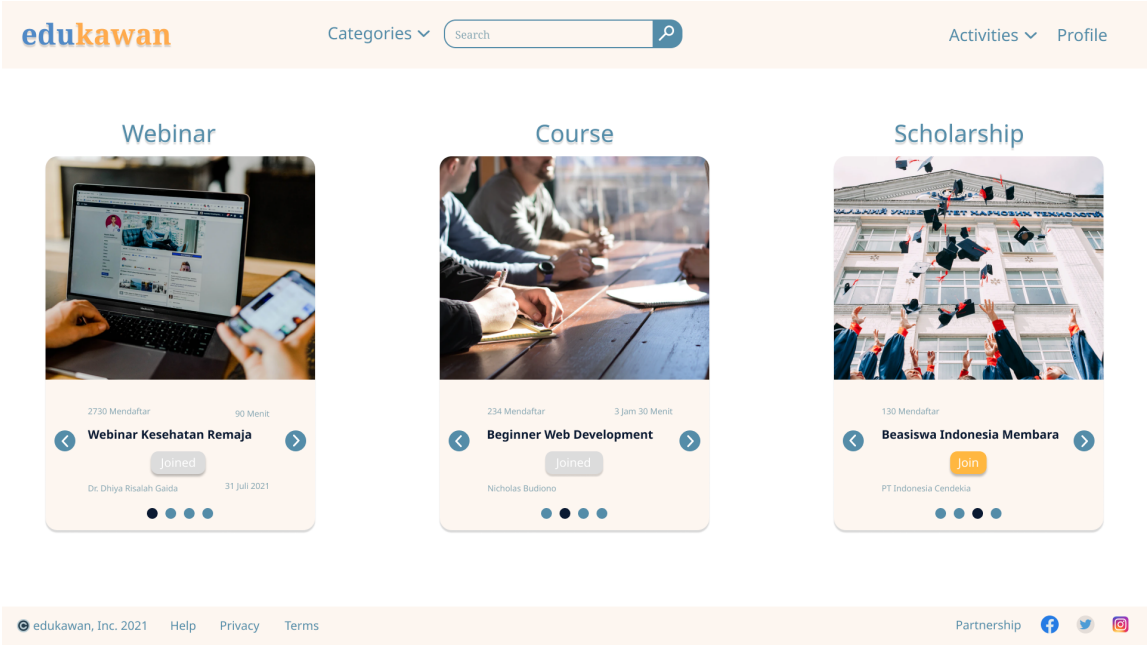
DETAIL SOLUSI

3.1 Mockup solusi

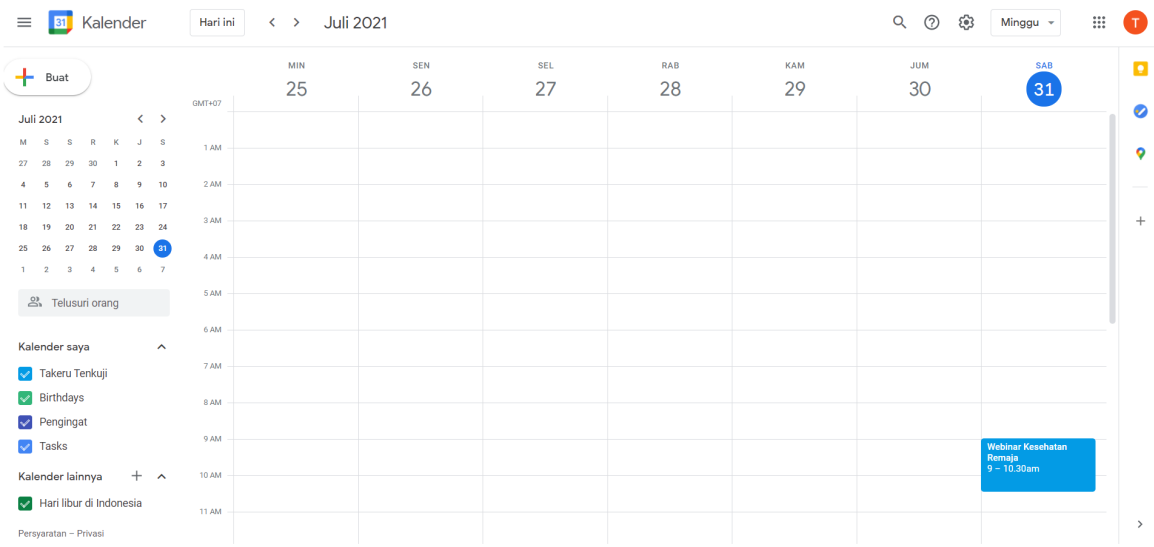
a. *Landing page*



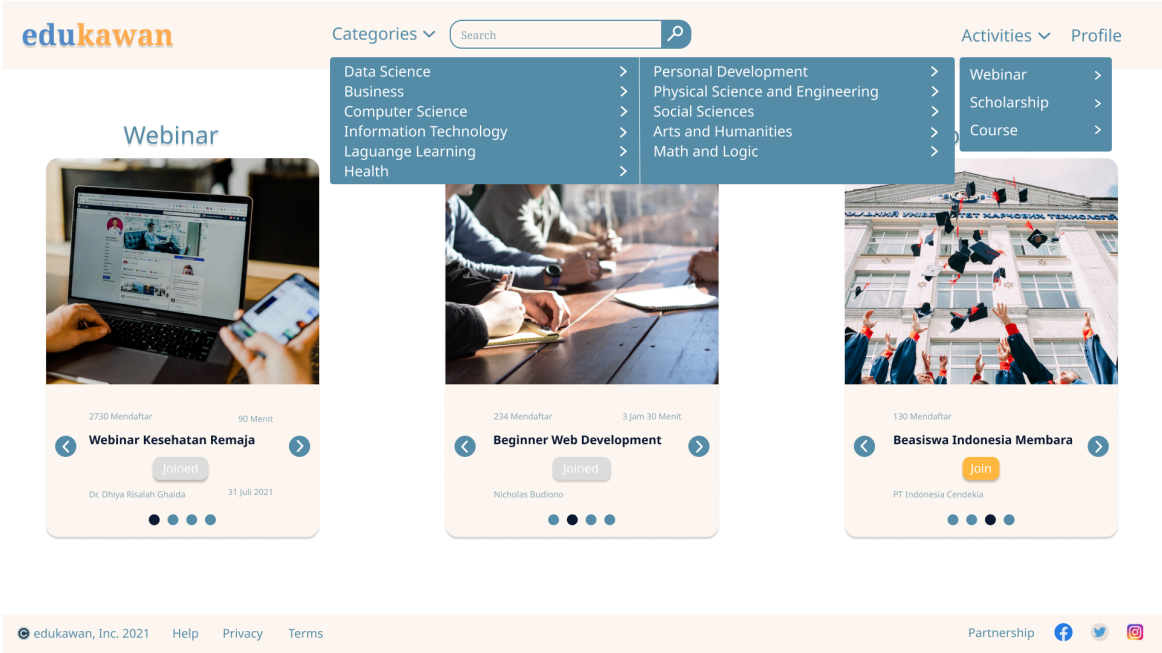
b. *Main page*



c. *Google Calendar sync*



d. *Dropdown detail*



3.2 Analisis solusi (butir masalah yang terselesaikan)

Melalui aplikasi berbasis web yang kami rancang, tentu saja diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada. Adapun poin-poin masalah terselesaikan adalah sebagai berikut:

a. Sulitnya beradaptasi dengan suasana pembelajaran *online.*

Melalui aplikasi ini, kami memberikan solusi (alternatif) pembelajaran online dengan membuat semua ilmu yang dibutuhkan dapat di akses dengan mudah dan intuitif bagi target pengguna, yaitu pelajar dari SMP, SMA, dan kuliah. Selain itu, pelajaran yang ada pun tidak terikat secara menyeluruh ke ilmu formal, banyak *soft-skill* yang juga dihadirkan sehingga tidak hanya baik dalam ilmu formal, tapi juga baik dalam ilmu non-formal.

b. Kurangnya motivasi untuk belajar.

Juga ada fitur yang telah kita pikirkan dengan permasalahan ini, yaitu dengan adanya sistem poin dari *course* dan webinar yang telah diselesaikan. Dengan poin ini, user dapat menukarkan dengan webinar/*course* eksklusif secara gratis. Selain itu, fitur *partnership* mampu menghadirkan berbagai macam program/acara dari berbagai institusi. Dengan begitu, materi pembelajaran menjadi lebih variatif dan menjadikan pembelajaran online terlihat lebih menarik.

c. Upaya preventif menghindari *"learning loss".*

Aplikasi ini memberikan informasi tentang alternatif pembelajaran, baik dari orang yang profesional atau pengguna yang ingin mempromosikan webinar ke pengguna lain. Sehingga membuat pelajar punya aksesibilitas yang mudah untuk mendapatkan ilmu yang mereka inginkan. Melalui fitur ini, diharapkan pelajar tetap mencapai capaian pendidikan dengan menghadiri *event*/program yang dihadirkan.

d. Kesulitan mendapatkan informasi.

Aplikasi ini juga dapat dianggap sebagai pusat informasi webinar, *online course,* dan informasi beasiswa sehingga pengguna dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang ada sehingga pelajar tidak akan kekurangan bahan ajar dan merasa tertinggal.

BAB IV

ANALISIS S W O T

4.1 *Strengths*

1. Menyediakan informasi informasi untuk mendukung pembelajaran bagi pelajar/mahasiswa, berupa *course*, informasi terkait webinar, dan informasi terkait beasiswa yang terkumpul dan terorganisir dengan jelas
2. Memiliki fitur yang tersinkronisasi dengan google calendar.

   Yang menjadi kelebihan utama situs ini adalah fitur webinar yang menyediakan informasi terkait webinar yang akan berlangsung beberapa hari ke depan, sekaligus dapat mendaftarkan diri untuk mengikuti webinar tersebut dari situs ini. Sehingga lebih mempermudah user untuk mencari dan mengikuti sebuah webinar lalu secara otomatis menjadwalkannya pada google calendar
3. Memiliki sistem poin untuk menarik perhatian user

   Situs ini juga memiliki sistem poin setiap user selesai menyelesaikan suatu course/webinar, poin ini nantinya dapat digunakan untuk mengikuti secara gratis suatu course/webinar yang berbayar

4.2 *Weaknesses*

1. Tidak mempunyai sistem *self-publish* bagi penyelenggara event

   Situs ini tidak mengadakan fitur self-publish untuk menghindari kemungkinan masuknya informasi yang berlebihan (overload information), akibatnya proses memasukkan informasi terkait webinar menjadi lebih panjang dan rumit serta membutuhkan lebih banyak tenaga kerja sebagai contact person bagi penyelenggara event
2. Harus mempunyai sistem dan server yang kuat untuk update informasi secara terus menerus (realtime), karena kebutuhan jumlah peserta webinar yang terbatas dan relatif sedikit

4.3 *Opportunities*

1. Menjadi situs pertama dan terbesar yang mengumpulkan webinar karena sebelumnya tidak ada situs yang mencoba mengumpulkan informasi terkait webinar dan mengaitkannya dengan google calendar
2. Banyaknya pelajar/mahasiswa yang ingin mencari informasi terkait webinar namun kesulitan mendapatkannya secara terkumpul dan terorganisir, sehingga memungkinkan situs ini untuk mendapat perhatian banyak user khususnya kalangan pelajar/mahasiswa

4.4 *Threats*

1. Kesulitan mencari penyelenggara event dikarenakan tidak adanya sistem self-publish sehingga penyelenggara lebih berpikir ulang untuk melakukan kontak partnership karena prosesnya yang terhitung relatif sulit dan lama. Dalam jangka waktu panjang, tantangan ini dapat menjadi penghambat untuk perkembangan situs
2. Kesulitan membuat sistem auto-filter event untuk memungkinkan adanya sistem self-publish yang bertanggung jawab dan tidak menyebabkan overload informasi yang tidak berguna

BAB V

RANGKUMAN DAN KESIMPULAN

5.1 Rangkuman

Peningkatan COVID 19 yang masif membawa dampak buruk pada sektor pendidikan di seluruh dunia, khususnya Indonesia. Salah satu dampak yang paling jelas dan terasa adalah *learning loss* yang dialami oleh banyak pelajar karena bermigrasi ke sistem pembelajaran *online*. Dengan proses *design thinking*, permasalahan ini dapat diselesaikan dengan alternatif solusi, yakni sebuah produk yang berguna untuk mengatasi *learning loss* para pelajar. Pada tahap *empathy*, survei internal diadakan dengan hasil yang menyatakan bahwa produk yang dimaksud dapat berupa sebuah *webapp* dengan berbagai fitur yang bermanfaat. Selanjutnya, tahap *define* memberikan pernyataan permasalahan mengenai *learning loss* dan jawab akan bagaimana kita dapat membuat sarana yang dapat mewadahi informasi-informasi akademik, terintegrasi dengan sistem penjadwalan, dan meningkatkan semangat pelajar. Berdasarkan proses berpikir desain yang telah dilakukan sebelumnya, maka pada tahap *ideate* diajukan dua usulan produk sebagai solusi dari permasalahan yang telah disebutkan, yakni *webapp* dan *daily journal*. Setelah dilakukan diskusi lebih lanjut, pilihan jatuh kepada produk *webapp* karena dirasa lebih bermanfaat dalam mengatasi *learning loss*.

Webapp yang dibuat diberi nama Edukawan. Edukawan memiliki beragam fitur, misalnya fitur autentikasi sehingga pengguna bisa melakukan pendaftaran '*sign up*' dan *login* ke dalam Edukawan. Edukawan juga mempunyai antarmuka pengguna '*user interface*' yang tidak mengharuskan pengunjung baru untuk segera mendaftar. Pengunjung baru disajikan ikhtisar '*overview*' dari webapp Edukawan yang berisi informasi-informasi umum. Selanjutnya, Edukawan juga memiliki fitur sinkronisasi jadwal dengan Google Calendar, *partnership*, sistem poin sebagai hadiah '*reward*' yang dapat ditukar, dan sertifikat. Dengan beragamnya fitur yang ditawarkan, *webapp* Edukawan diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah seperti sulitnya beradaptasi dengan suasana pembelajaran *online*, kurangnya

motivasi untuk belajar, *learning loss*, dan kesulitan mendapatkan informasi. Akan tetapi, beragamnya fitur yang diberikan tidak menutup kemungkinan bahwa Edukawan juga memiliki kekurangan. Meskipun Edukawan dapat mengatasi berbagai masalah terkait sistem pembelajaran online, Edukawan juga memiliki kekurangan seperti tidak mempunyai sistem *self-publish* bagi penyelenggara *event*, kebutuhan *computing* & server yang relatif tinggi, dan kesulitan dalam penerapan sistem *auto-filter event* jika terdapat penyelenggara yang melakukan s*elf-publish*; yang dapat diatasi kemudian.

5.2 Kesimpulan

Berdasarkan proses *design thinking* yang telah dilakukan dan rancangan produk yang telah dibuat, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Permasalahan terkait sistem pembelajaran *online* dapat diatasi dengan sebuah produk berupa *webapp*.
2. *Webapp* yang ditawarkan sebagai solusi memiliki fitur-fitur yang beragam dan kaya akan informasi.
3. *Webapp* yang ditawarkan sebagai solusi dapat mengatasi masalah sulitnya beradaptasi dengan suasana pembelajaran *online*, kurangnya motivasi untuk belajar, *learning loss*, dan kesulitan mendapatkan informasi.
4. *Webapp* yang ditawarkan sebagai solusi masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat diatasi di kemudian hari.

BAB VI

PEMBAGIAN TUGAS

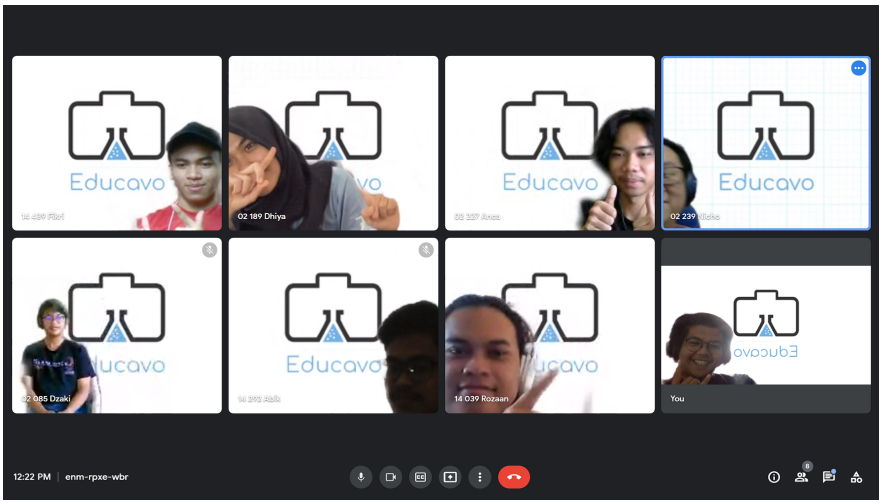
Berikut adalah pembagian tugas kelompok kami :

1. **16520189 Dhiya Risalah Ghaida**
    - Menyusun proposal BAB I (latar belakang dan sasaran produk)
2. **16520039 Farnas Rozaan Iraqee**
    - Menyusun proposal BAB II (tahapan *design* : *ideate*)
3. **16520085 Muhammad Dzaki Dwi Putranto**
    - Menyusun proposal BAB II (tahapan *design* : *empathy*)
4. **16520146 Raden Rifqi Rahman**
    - Menyusun proposal BAB V (rangkuman dan kesimpulan)
5. **16520227 Adiyansa Prasetya Wicaksana**
    - Menyusun proposal BAB III (*mockup* produk)
6. **16520239 Nicholas Budiono**
    - Menyusun proposal BAB III (analisis permasalahan yang diselesaikan)
7. **16520292 Atabik Muhammad Azfa Shofi**
    - Menyusun proposal BAB IV (analisis S W O T)
8. **16520361 Danendra Gilang Raharjo**
    - Menyusun proposal BAB III (*mockup* produk)
9. **16520439 Muhamad Fikri Nurohman**
    - Menyusun proposal BAB II (tahapan *design* : *define*)

LAMPIRAN

Notulen Diskusi Kelompok (29/07/21)

DOKUMENTASI



OUTLINE

1. **Masing2 share hasil analisis dari tugas artikel masing**

- Latar belakang (analisis kasus yang terjadi)
- Solusi berupa produk yang mungkin dikembangkan

2. **Voting**

- Ide (1-10)
- Mungkin kita kerjain apa ngga (1-10)

3. **Pembagian Tugas**

- **Latar belakang**
- **Tahapan design : Empathy**

a. Riset (Feels, Says, Think, Does)
b. Tentukan ruang lingkup
c. Metodenya research via internet
d. Desirability (manusia/pengguna), feasibility (media), viability (layanan)

- **Tahapan design : Define**

Membuat problem statement nya. “bagaimana mendapatkan pendapatan 5%” -> bekerja memerlukan perangkat yang tepat guna mengembangkan skillnya sehingga hidupnya akan lebih mudah

a. Mendefinisikan masalahnya berdasarkan kebutuhan manusia (bukan teknologi atau spesifikasi produk)
b. Bersifat general (bisa dikembangkan)
c. Prinsip How Might We

Anda melihat bahwa anak dengan penyandang Tunanetra mempunyai kecenderungan tidak keluar kelas dan bersosialisasi dengan teman sebayanya di sekolah. Beberapa pertanyaan yang dapat memandu dan memicu gagasan:

Bagaimana membuat jalan didepan kelas lebih aksesibel bagi siswa penyandang Tunanetra sehingga bisa memudahkan mereka untuk bersosialisasi?

- **Tahapan design : Ideate**

a. Hasil brainstorming (kelemahan, kelebihan setiap ide
b. Penjelasan ide yang diambil

- **Mockup (prototype, visualisasi) (2 orang)**
- **Analisis permasalahan & solusi**
- **Analisis SWOT terhadap solusi**
- **Kesimpulan**

PENENTUAN KASUS

1. **Nicho :**

Masalah desentralisasi, di Jawa terlalu numpuk

Solusi : Promosi wilayah2 Indonesia yang kurang tereksplor.

2. **Fikri :**

Kebijakan, penanganan buruk dalam menangani COVID-19, pendidikan menjadi terhambat, UMKM terpengaruh (pendapatan berkurang)

Solusi : Sosialisasi kebijakan ke warga

3. **Danet :**

Stigma masyarakat terhadap covid, bahwa covid adalah sebuah aib

Solusi : dimulai langkah kecil dari keluarga, pemerintah sosialisasi, sinergi antarmasyarakat.

4. **Boki :**

Kondisi masyarakat di daerah wisata, pekerja sektor pariwisata terdampak covid

Solusi : Bantuan sih bingung. Bantuan untuk jualan pake teknologi?

5. **Anca :**

Hoax, kurangnya literasi masyarakat Indonesia

Solusi : Program literasi ditingkatkan, fasilitas perpustakaan dibenahi, ningkatin awareness

6. **Ojan :**

Masyarakat di Madura, akar permasalahan covid di madura meningkat (hoax, kurang kesadaran diri, kepercayaan ke tokoh masyarakat (kyai-kyai).

Solusi : Sosialisasi dari lapisan masyarakat terdalam, naik tingkat ke…

7. **Dhiya :**

Learning loss selama pandemi

Solusi : Sumber2 pembelajaran dipusatkan dalam satu platform, ada daily journal.

8. **Abik :**

Regenerasi, penggunaan HP anak zaman sekarang kurang terkontrol

Solusi : Aplikasi yang terintegrasi dengan pembatasan waktu bermain gadget (controlling)

AKUMULASI IDE

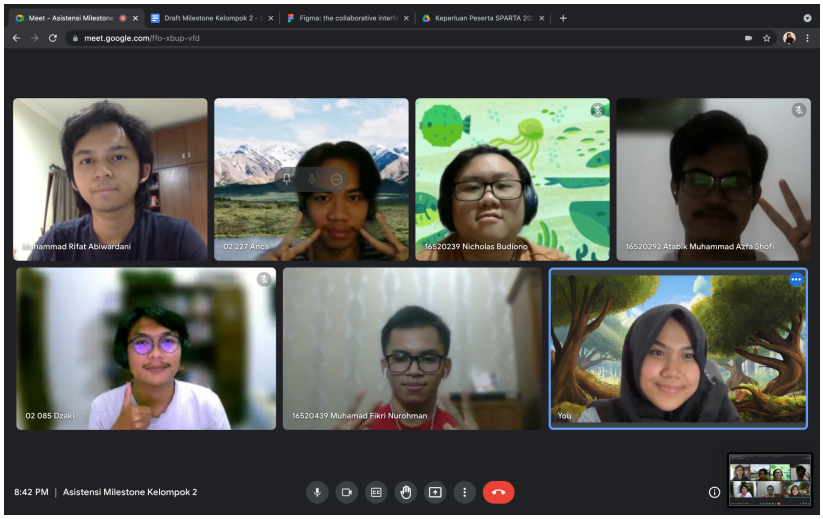
1. Kebijakan dalam penanganan covid, solusinya sosialisasi
2. Sektor pariwisata terganggu, solusi jualan pake teknologi
3. Hoax, peningkatan literasi.. Solusi buat penanganan hoax buat website terpusat & datanya valid
4. Buat platform terintegrasi untuk produktivitas pelajar
5. Aplikasi yang terintegrasi dengan pembatasan waktu bermain gadget (controlling)

MATRIKS VOTING

1. Ide (1-10)
2. Mungkin kita kerjain apa ngga (1-10)

	1	2	3	**4**	5
Anca	6	8	7	9	6
	6	7	9	9	8
Dhiya	6	5	7	8	6
	8	8	8	8	8
Abik	7	7	8	9	8
	6	8	7	9	7
Nicho	7	6	8	8	6
	6	6	8	8	7
Ojaan	7	6	8	9	8
	6	6	8	8	7
Danet	6	6	7	8	7
	7	7	8	8	7
Fikri	6	7	7	9	7
	8	7	8	8	7
Dzaki	8	6	9	8	8
	6	7	8	8	7
TOTAL	106	107	125	134	114

Notulen Asistensi (29/07/21)



Poin - poin penting :

- Bagian *define* diperinciin lagi, karena di *mockup* bakal dijelasin tentang butir penyelesaian mana yang diselesaikan.
- Di Figma bagian-bagian kunci aja (fitur-fitur penting aja)
- Bagian *empathy* berupa paragraf, *define* poin, *ideate* (gabungan)
- Analisis S WO T, kenapa belum ada website seperti ini… atau kalau ada ko belum muncul (*Weaknesses*), poin atau paragraf bebas, tp kalo enak dibaca poin.
- Butir permasalahan itu jawaban dari *define* (dicocokin dengan fitur di *mockup*).
- *Define* ngebuat poin2 aja, selama kalian tetap pada tujuan bahwa produk kalian ini dibutuhkan.
- Latar belakang harus cukup mendefinisian istilah - istilah yang akan dipakai (online learning sekarang kaya gimana), belum nyebutin projectnya apa.
- Define (tujuan) mencari alternatif pembelajaran.
- Format daftar pustaka bebas.

TAGLINE

Education is always the one.

DAFTAR PUSTAKA

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. “Kemendikbud Imbau Pendidik Hadirkan Belajar Menyenangkan Bagi Daerah yang Terapkan Belajar di Rumah”. kemdikbud.go.id. https:www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/kemendikbud-imbau-pendidik-hadirkan-belajar-menyenangkan-bagi-daerah-yang-terapkan-belajar-di-rumah (Diakses 29 Juli 2021).

Patrinos,H., Robin Donelly. 2021. “Learning Loss During COVID-19: An Early Systematic Review”. https://www.researchsquare.com/article/rs-518655/v1 (Diakses 29 Juli 2021).

UNESCO. “One year into COVID-19 education disruption: Where do we stand?”. en.unesco.org. https://en.unesco.org/news/one-year-covid-19-education-disruption-where-do-we-stand (Diakses 29 Juli 2021).