

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital saat ini, sistem informasi telah menjadi elemen penting dalam mendukung berbagai aktivitas organisasi [1]. Keberadaan sistem informasi memungkinkan pengelolaan data yang lebih efisien, meningkatkan akurasi informasi, serta memberikan kemudahan akses bagi penggunanya. Berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan, telah mengadopsi sistem informasi untuk meningkatkan efektivitas operasional dan layanan mereka [2].

Pada lingkungan perguruan tinggi, sistem informasi berperan dalam menunjang berbagai aspek akademik dan administratif. Universitas menggunakan sistem informasi untuk mendukung kegiatan perkuliahan, administrasi, serta layanan bagi mahasiswa dan dosen. Dengan sistem yang terintegrasi, perguruan tinggi dapat mengoptimalkan pengelolaan data akademik, keuangan, dan kegiatan lainnya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan efisien [3].

Studi oleh Putriyani et al. menganalisis peran sistem informasi akademik dalam meningkatkan efisiensi administrasi di institusi perguruan tinggi. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi akademik secara signifikan mengurangi kesalahan manual, mempercepat akses informasi, dan meningkatkan koordinasi antar departemen [4]. Penelitian oleh Ferzi et al. yang mengkaji implementasi sistem reward dalam organisasi mahasiswa BEM STIE Jambi menunjukkan bahwa pemberian reward secara signifikan dapat meningkatkan kinerja organisasi, dengan kontribusi reward mencapai 78,3% terhadap variabel kinerja [5]. Hal ini menegaskan bahwa sistem reward dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi anggota organisasi di lingkungan pendidikan tinggi.

Di Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY), penerapan sistem informasi telah menjadi bagian dari budaya digital kampus. Sebagian besar layanan

akademik, administrasi, dan keuangan telah dikembangkan dan diakses melalui sistem berbasis *web*, seperti pengisian KRS, pengecekan nilai, sistem keuangan mahasiswa, serta layanan administrasi fakultas. Kebiasaan penggunaan platform *web* ini telah membentuk pola interaksi digital yang umum bagi seluruh civitas akademika UAJY, menjadikan sistem berbasis *web* sebagai sarana yang paling familier dan mudah dijangkau oleh mayoritas pengguna.

Salah satu sistem informasi yang diterapkan di Universitas Atma Jaya Yogyakarta adalah *Atmareward*. Sistem ini dikelola oleh Kantor Sistem Informasi (KSI) dan berfungsi sebagai program penghargaan bagi mahasiswa dan dosen yang aktif mengakses *website* Situs Kuliah (kuliah.uajy.ac.id). Situs Kuliah sendiri merupakan *Learning Management System* (LMS) milik UAJY yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran daring, seperti mengakses materi kuliah, mengumpulkan tugas, berdiskusi secara online, serta melihat jadwal dan nilai perkuliahan. Melalui sistem *Atmareward*, pengguna dapat mengumpulkan poin berdasarkan aktivitas mereka di dalam LMS tersebut dan menukarkannya dengan berbagai hadiah, seperti kaos fakultas, tas punggung, dan tas selempang. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dalam pemanfaatan sistem pembelajaran daring agar mereka lebih aktif dan konsisten dalam mengakses materi dan berinteraksi selama proses belajar. Aplikasi *Atmareward* berbasis *mobile* ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengakses informasi mengenai jumlah poin yang dikumpulkan, melihat katalog hadiah, serta melakukan proses penukaran secara praktis. Selain itu, penggunaan aplikasi *mobile* memberikan fleksibilitas bagi pengguna dalam memantau aktivitas mereka kapan saja dan di mana saja.

Namun, dalam implementasi *Atmareward* berbasis *mobile* terdapat beberapa kendala. Salah satu permasalahan utama yang penulis dapatkan dari hasil wawancara dengan Wakil Kepala Bidang Layanan Pengguna KSI UAJY adalah keterbatasan kompatibilitas pada beberapa perangkat, khususnya pada Android versi 4 kebawah, sehingga tidak semua pengguna dapat mengakses aplikasi dengan optimal. Selain itu, proses *login* terkadang mengalami waktu pemuatan

yang lama, yang dapat mengurangi kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi [6]. Yang menjadi perhatian utama adalah fakta bahwa pengembangan aplikasi versi *mobile* sebelumnya dilakukan di luar ekosistem teknis KSI UAJY, sehingga tidak terdapat kesinambungan dalam hal pemeliharaan dan perbaikan. Akibatnya, ketika muncul permasalahan teknis, tidak ada tim internal yang dapat menangani atau melakukan pembaruan sistem secara langsung. Ketidaksesuaian lingkungan pengembangan ini berpotensi menghambat kesinambungan layanan dan memperbesar risiko terjadinya masalah yang tidak tertangani dalam jangka panjang. Kendala-kendala ini dapat berdampak pada menurunnya keterlibatan mahasiswa dan dosen dalam menggunakan layanan Atmareward.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, sistem Atmareward berbasis *mobile* yang digunakan saat ini memiliki kendala keterbatasan kompatibilitas pada perangkat dengan Android versi 4 kebawah. Permasalahan ini dapat menghambat pengalaman pengguna dan menurunkan keterlibatan mahasiswa serta dosen dalam program ini.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang sudah dijelaskan, maka muncullah pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana perancangan sistem Atmareward berbasis web dapat mengatasi keterbatasan versi *mobile* dan selaras dengan budaya digital UAJY?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem Atmareward berbasis web yang mampu mengatasi keterbatasan kompatibilitas pada versi *mobile* serta selaras dengan budaya digital Universitas Atma Jaya Yogyakarta, sehingga dapat meningkatkan aksesibilitas, pengalaman pengguna, dan pengelolaan reward secara lebih optimal.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu hanya terbatas pada perancangan sistem baru berbasis *web* guna kemudahan akses oleh berbagai perangkat, mengatasi kendala pada aplikasi *mobile*, serta meningkatkan pengelolaan dan penukaran *reward*. Proses perancangan yang dibahas dalam penelitian ini hanya mencakup tahap pengembangan, pengujian, dan implementasi. Pengujian dan akses sistem dilakukan melalui peramban Google Chrome.

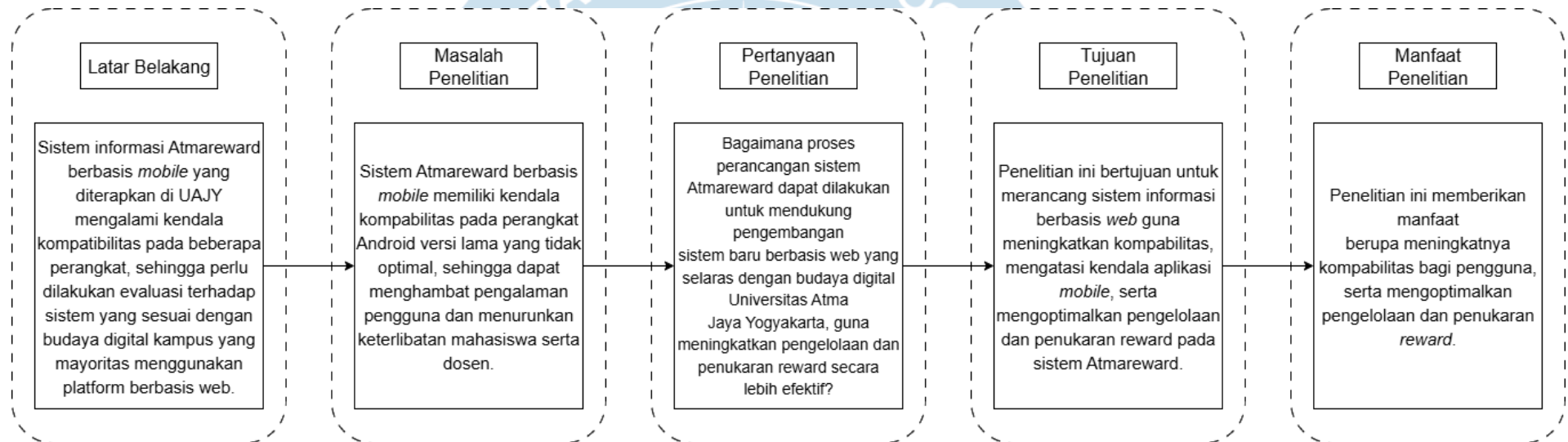
1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- Memberikan alternatif sistem berbasis web yang dapat diakses melalui berbagai perangkat untuk mengatasi permasalahan kompatibilitas dari aplikasi Atmareward versi *mobile*.
- Menyediakan rancangan sistem yang memungkinkan peningkatan dalam proses pengelolaan dan penukaran reward.

1.7 Bagan Keterkaitan

Berdasarkan pembahasan diatas, terbentuklah suatu Bagan Keterkaitan seperti Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan