

**PERANCANGAN ALAT BANTU UNTUK  
MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA  
SELAMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN  
METODE *DESIGN THINKING***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar  
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Claudia Levana  
NPM : 2017610223



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
BANDUNG  
2021**

**PERANCANGAN ALAT BANTU UNTUK  
MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA  
SELAMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN  
METODE *DESIGN THINKING***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar  
Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Claudia Levana

NPM : 2017610223



**PROGRAM STUDI SARJANA TEKNIK INDUSTRI  
JURUSAN TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
BANDUNG  
2021**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
BANDUNG**



Nama : Claudia Levana  
NPM : 2017610223  
Program Studi : Teknik Industri  
Judul Skripsi : PERANCANGAN ALAT BANTU UNTUK  
MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA  
SELAMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN  
METODE *DESIGN THINKING*

**TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI**

Bandung, Agustus 2021

**Ketua Program Studi Sarjana Teknik Industri**

(Dr. Ceicalia Tesavrita, S.T., M.T. )

**Pembimbing Tunggal**

(Dr. Johanna Renny Octavia Hariandja, S.T., M.Sc., PDeng.)



Program Studi Sarjana Teknik Industri  
Jurusan Teknik Industri  
Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Katolik Parahyangan

## **Pernyataan Tidak Mencontek atau Melakukan Tindakan Plagiat**

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Claudia Levana

NPM : 2017610223

dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

### **“PERANCANGAN ALAT BANTU UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA SELAMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DENGAN METODE *DESIGN THINKING*”**

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 11 Agustus 2021

Claudia Levana  
2017610223

## ABSTRAK

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting karena dalam pendidikan merupakan proses dalam mengenali, mempelajari dan juga mengembangkan kemampuan yang dimiliki individu serta sikap yang baik. Salah satu cara mendapat pendidikan adalah pembelajaran jarak jauh seperti halnya pada saat pandemi COVID-19 berlangsung. Bidang pendidikan khususnya perguruan tinggi beralih ke pembelajaran jarak jauh sehingga para mahasiswa merasa interaksi sosial terbatas bahkan hampir tidak ada. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa salah satu pemicu stres adalah kurangnya interaksi sosial dan melalui wawancara dengan para mahasiswa mayoritas menjawab tidak merasakan adanya interaksi sosial dan merasa stres karena tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain. Interaksi sosial merupakan suatu kebutuhan karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu inovasi rancangan alat bantu untuk meningkatkan interaksi sosial mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh. Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui kondisi interaksi sosial antar mahasiswa selama saat pembelajaran jarak jauh serta mengetahui alat bantu yang tepat untuk meningkatkan interaksi sosial selama pembelajaran jarak jauh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design thinking*. Dengan metode *design thinking* Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa tingkat pertama dan kedua tahun ajaran 2020/2021. Tahap pertama dalam penelitian adalah tahap empati untuk mengerti dan memahami permasalahan yang terjadi. Permasalahannya adalah kondisi interaksi sosial antar mahasiswa saat ini tidak baik karena mereka merasa malas untuk berinteraksi dengan orang lain serta merasa sulit menemukan waktu untuk berinteraksi. Selanjutnya tahap penjelasan masalah dengan *how might we statement* untuk memperjelas akar dari permasalahan yang nantinya menjadi gagasan ide pada tahap ideasi. Dari hasil ideasi tersebut, diperoleh suatu rancangan alat bantu yang sesuai yaitu aplikasi berbasis *game* bernama "COMPLY". Proses pengujian dilakukan oleh para mahasiswa dan mendapat *feedback* bahwa "COMPLY" dapat meningkatkan interaksi sosial mereka serta dapat melakukan berbagai aktivitas hiburan bagi penggunanya namun ada beberapa masukan baik mengenai peningkatan fitur yang ada maupun secara teknis platform yang digunakan.

## **ABSTRACT**

*Education is the most important aspect because education is a process of recognizing, learning and also developing individual abilities and good attitudes. To get education there are several methods and one of them is distance learning as was the case during the COVID-19 pandemic. The field of education, especially universities, has shifted to distance learning so that students feel that social interaction is limited or even almost non-existent. Previous research has shown that one of the triggers for stress is the lack of social interaction and through interviews with the students the majority answered that they did not feel any social interaction and felt stressed because they could not socialize with other people. Social interaction is a necessity because basically humans are social creatures. Therefore, an innovative tool design is needed to improve student social interaction during distance learning. This can be helped by using the design thinking method. With the design thinking approach, it is hoped that the conditions of social interaction between students will be known and the right tools to improve student social interaction during distance learning take place. This research was conducted on first and second year students in the 2020/2021 academic year. Starting from understanding and understanding the problems that occur that the current condition of social interaction between students is not good because they feel lazy to interact with other people and find it difficult to find time to interact. into ideas at the ideation stage. From the ideation results, a suitable tool design was obtained, namely a game-based application called "COMPLY". The testing process was carried out by students and received feedback that "COMPLY" can improve their social interactions and can carry out various entertainment activities for its users.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan kuasanya yang diberikan tak terhingga kepada penulis selama proses penulisan skripsi “Perancangan Alat Bantu untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Mahasiswa Selama Pembelajaran Jarak Jauh dengan Metode *Design Thinking*” sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat akademik Fakultas Teknologi Industri Program Studi Teknik Industri Universitas Katolik Parahyangan yakni menendapat gelar Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri.

Selama penelitian dan penulisan skripsi tentunya penulis banyak menghadapi kendala akan tetapi berkat bantuan, dukungan, dan doa dari banyak pihak sehingga penelitian ini dapat selesai. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin berterima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Johanna Renny Octavia Hariandja, S.T., M.Sc.,PDeng selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaganya untuk membimbing, memberi ide, serta arahan selama proses penulisan skripsi ini berlangsung.
2. Ibu Dr. Ceicalia Tesavrita, S.T., M.T. dan Ibu Kristina A. Damayanti, S.T., M.T. selaku dosen penguji proposal yang telah memberi kritik serta saran kepada penulis.
3. Ibu Suharmi dan Bapak Freddy Hartanto Soetedjo selaku orang tua dari penulis yang selalu siap dan sigap membantu, mendukung dan mendoakan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Francesco Julian Hartanto dan Febry Fernando yang selalu menemani, memberi dukungan , tempat berbagi cerita, dan *mental health support* sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik
5. Seluruh responden dan peserta proses ideasi yang sangat membantu dan memberikan *insight* kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Semangat 3 semester (Andrew, Ganen, Noni, Thea) selaku tim perancangan sistem terintegrasi penulis yang menemani, membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Ciwi-ciwi masih *fangirling* yang selalu menemani, mendukung, serta tempat keluh kesah dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman Bimbingan Bu Jo (Anis, Ditya, Fani, Felice, Reynard, Sandra, Sylvia, dan Xavier) yang selalu membantu dan saling mendukung satu dengan yang lain agar penyelesaian skripsi dapat selesai tepat waktu.
9. Bapak Agung dan Tim Magang Aerowisata ( Faiz dan Syahla) yang selalu mendukung dalam penyelesaian skripsi ini
10. *Team* Kopong dan Vellycia yang menjadi teman keluh kesah dan tempat pulang penulis sejak SMA hingga sekarang saat penyelesaian skripsi ini.
11. *Caramel Latte* Kopi Kenangan yang selalu membantu penulis untuk selalu terjaga sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu
12. *Last but not the least I want to thank me for believing in me and doing all this hard work.*

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu, mendoakan penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis menerima kritik serta masukan untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat berguna dan bermanfaat kedepannya.

Bandung, Agustus 2021

Claudia Levana

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>I-1</b>
I.1    Latar Belakang Masalah.....	I-1
I.2    Identifikasi Masalah.....	I-5
I.3    Batasan Masalah dan Asumsi Penelitian.....	I-12
I.4    Tujuan Penelitian.....	I-13
I.5    Manfaat Penelitian.....	I-13
I.6    Metodologi Penelitian.....	I-13
I.7    Sistematika Penulisan.....	I-17
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>II-1</b>
II.1    Pembelajaran Jarak Jauh.....	II-1
II.2    Interaksi Sosial.....	II-2
II.2.1 Interaksi Sosial <i>Online</i> .....	II-3
II.3 <i>Design Thinking</i> .....	II-4
II.3.1 Empati ( <i>Empathize</i> ).....	II-6
II.3.2 Penjelasan Masalah ( <i>Define</i> ).....	II-10
II.3.3 Ideasi ( <i>Ideate</i> ).....	II-11
II.3.4 Pembuatan Prototipe ( <i>Prototyping</i> ).....	II-12
II.3.5 Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	II-13
<b>BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA</b> .....	<b>III-1</b>
III.1    Empati ( <i>Empathize</i> ).....	III-1
III.1.1 <i>Ask 5 Whys</i> .....	III-2
III.1.2 <i>Peer Observation Peer</i> .....	III-4
III.1.3 <i>Explorative Interview</i> .....	III-6

III.1.4	<i>Empathy Map</i> .....	III-7
III.2	Penjelasan Masalah ( <i>Define</i> ).....	III-8
III.2.1	" <i>How Might We..</i> " <i>Statement</i> (HMW).....	III-8
III.3	Ideasi ( <i>Ideate</i> ) .....	III-9
III.3.1	16-3-5 <i>Method</i> .....	III-9
III.3.2	<i>Voting</i> .....	III-19
III.4	Pembuatan Prototipe ( <i>Prototype</i> ) .....	III-20
III.4.1	<i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-20
III.4.2	<i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-27
III.5	Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	III-42
III.5.1	<i>Feedback Capture Grid</i> .....	III-42
<b>BAB IV</b>	<b>ANALISIS</b> .....	<b>IV-1</b>
IV.1	Analisis Tahap Empati ( <i>Empathize</i> ).....	IV-1
IV.2	Analisis Tahap Penjelasan Masalah ( <i>Define</i> ).....	IV-3
IV.3	Analisis Tahap Ideasi ( <i>Ideate</i> ) .....	IV-4
IV.4	Analisis Tahap Pembuatan Prototipe ( <i>Prototype</i> ) .....	IV-5
IV.5	Analisis Tahap Pengujian ( <i>Test</i> ).....	IV-7
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>V-1</b>
V.1	Kesimpulan.....	V-1
V.2	Saran.....	V-1
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Data Responden Kelas Reguler .....	I-6
Tabel I.2 Data Responden <i>Online Learning</i> .....	I-7
Tabel I.3 List Topik dan Pertanyaan Wawancara .....	I-7
Tabel III.1 Profil Responden Mahasiswa Tingkat Pertama .....	III-1
Tabel III.2 Profil Responden Mahasiswa Tingkat Kedua .....	III-2
Tabel III.3 Contoh Hasil <i>Empathize</i> dengan <i>Tool Ask 5 Whys</i> .....	III-3
Tabel III.4 Rekapitulasi Hasil <i>Ask 5 Whys</i> .....	III-4
Tabel III.5 Kegiatan yang dilakukan <i>Peer Observation Peer</i> .....	III-4
Tabel III.6 Hasil <i>Empathize</i> dengan <i>Tool Peer Observation Peer</i> .....	III-5
Tabel III.7 Hasil <i>Empathize</i> dengan <i>Tool Explorative Interview</i> .....	III-6
Tabel III.8 Hasil <i>Empathize</i> dengan <i>Tool Empathy Map</i> .....	III-7
Tabel III.9 Hasil Pemetaan <i>HMW Statement</i> .....	III-9
Tabel III.10 6 Peserta <i>6-3-5 Method</i> .....	III-10
Tabel III.11 Hasil Rangkuman <i>Ideate</i> dari <i>Tools 6-3-5 Method (1)</i> .....	III-10
Tabel III.12 Hasil Rangkuman <i>Ideate</i> dari <i>Tools 6-3-5 method (2)</i> .....	III-13
Tabel III.13 Hasil Rangkuman <i>Ideate</i> dari <i>Tools 6-3-5 method (3)</i> .....	III-16
Tabel III.14 Hasil <i>Clustering Idea</i> berdasarkan <i>6-3-5 Method</i> .....	III-18
Tabel III.15 Hasil <i>Voting</i> dari <i>Clustering Idea</i> dari <i>6-3-5 Method</i> .....	III-19
Tabel III.16 Hasil <i>Testing</i> dengan <i>Tool Feedback Capture Grid</i> .....	III-42
Tabel III.17 <i>Suggestion for Implementation</i> .....	III-43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Hierarki Kebutuhan Manusia menurut Abraham Maslow .....	I-3
Gambar I.2 Distribusi Responden dengan Metode Pembelajaran.....	I-6
Gambar I.3 Distribusi Responden Berdasarkan Persepsi Perbedaan antara Sekolah dengan Kuliah.....	I-8
Gambar I.4 Distribusi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial yang Dirasakan Oleh Mahasiswa selama PJJ Berlangsung .....	I-9
Gambar I.5 Distribusi Responden Berdasarkan Adaptasi yang Dirasakan Oleh Para Mahasiswa karena PSBB .....	I-10
Gambar I.6 Distribusi Responden Sesuai dengan Pengalaman Mahasiswa selama Pembelajaran <i>Online</i> .....	I-11
Gambar I.7 Metodologi Penelitian.....	I-15
Gambar II.1 Enam Elemen <i>Design Thinking</i> .....	II-4
Gambar II.2 <i>Double Diamond Approach Design Thinking</i> .....	II-6
Gambar II.3 Contoh <i>Empathy Map</i> .....	II-9
Gambar II.4 Contoh <i>Feedback Capture Grid</i> .....	II-13
Gambar III.1 Halaman Depan COMPLY Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-21
Gambar III.2 Bagian Pengisian Nama Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-21
Gambar III.3 Bagian Pemilihan Karakter Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-22
Gambar III.4 Bagian Halaman Rumah <i>User</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-22
Gambar III.5 Bagian Menu <i>Friends</i> dengan Pilihan Menampilkan <i>My Friends</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-23
Gambar III.6 Bagian Menu <i>Communication</i> dengan Pilihan Menampilkan <i>Inbox</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-23
Gambar III.7 Bagian Menu <i>Communication</i> dengan Pilihan Menampilkan <i>Call</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-24
Gambar III.8 Bagian Dalam Rumah <i>User</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-24
Gambar III.9 Bagian <i>Town</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-25
Gambar III.10 Bagian <i>Mini Games</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-25
Gambar III.11 Bagian <i>Cinema</i> dan <i>Hall</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-26

Gambar III.12 Bagian <i>Schedule To Do List</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-26
Gambar III.13 Bagian <i>Schedule Meeting</i> Kategori <i>Low Fidelity Prototype</i> .....	III-27
Gambar III.14 Halaman Depan COMPLY Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> ....	III-27
Gambar III.15 Bagian Pengisian Nama Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-28
Gambar III.16 Bagian Pemilihan Karakter Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-28
Gambar III.17 Bagian Halaman Rumah <i>User</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-29
Gambar III. 18 Bagian Menu <i>Friends</i> dengan Pilihan Menampilkan <i>My Friends</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-29
Gambar III. 19 Bagian Menu <i>Friends</i> dengan Pilihan Menampilkan <i>My Friends</i> sesuai Status Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> ....	III-30
Gambar III.20 Bagian Menu <i>Friends</i> dengan Pilihan Menampilkan <i>Add Friends</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-30
Gambar III.21 Bagian Menu <i>Friends</i> untuk Menelepon atau Mengirim Surat Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-31
Gambar III.22 Bagian Menu <i>Communication</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-31
Gambar III.23 Bagian Menu <i>Friends</i> untuk Mengunjungi Rumah Teman Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-32
Gambar III.24 Bagian Dalam Rumah <i>User</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-32
Gambar III.25 Fitur Mendengarkan Lagu pada Bagian Dalam Rumah <i>User</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-33
Gambar III.26 Fitur Tambahan untuk Diskusi pada Bagian Dalam Rumah <i>User</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-33
Gambar III.37 Bagian <i>Town</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-34
Gambar III.38 Fitur <i>Stream Chat</i> pada Bagian <i>Town</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-34
Gambar III.39 Tampilan Utama <i>Cinema</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-35
Gambar III.40 Tampilan Menambah Daftar Tontonan pada <i>Cinema</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-35

Gambar III.41 Tampilan Setelah Menambah Tontonan Baru di <i>Cinema</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-36
Gambar III.42 Tampilan untuk <i>Join Private Show</i> di <i>Cinema</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-36
Gambar III.43 Tampilan <i>Room</i> Menonton di <i>Cinema</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-37
Gambar III.44 Tampilan Utama <i>Hall</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-37
Gambar III.45 Tampilan Tampilan Menambah Daftar Forum di <i>Hall</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-38
Gambar III.46 Tampilan Setelah Menambah Forum Baru di <i>Hall</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-38
Gambar III.47 Tampilan untuk <i>Join Private</i> Forum di <i>Hall</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-39
Gambar III.48 Tampilan <i>Room</i> Mendengar Forum di <i>Hall</i> Kategori <i>High Fidelity Prototype</i> .....	III-39
Gambar III.49 Tampilan Utama <i>Mini Games</i> Kategori <i>High Fidelity</i> <i>Prototype</i> .....	III-40
Gambar III.50 Tampilan Permainan di <i>Mini Games</i> Kategori <i>High Fidelity</i> <i>Prototype</i> .....	III-40
Gambar III.51 Tampilan Utama <i>University</i> Kategori <i>High Fidelity</i> <i>Prototype</i> .....	III-41
Gambar III.52 Tampilan Menambah Jadwal di <i>University</i> Kategori <i>High</i> <i>Fidelity Prototype</i> .....	III-41



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A <i>ASK 5 WHYS</i> .....	A-1
LAMPIRAN B <i>PEERS OBSERVING PEERS</i> .....	B-1
LAMPIRAN C <i>EXPLORATIVE INTERVIEW</i> .....	C-1
LAMPIRAN D <i>6-3-5 METHOD</i> .....	D-1

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah dari perancangan alat bantu untuk meningkatkan interaksi sosial. Kemudian akan dibahas juga identifikasi masalah, batasan dan asumsi dari penelitian, tujuan dan manfaat penelitian. Pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai metodologi penelitian yang akan digunakan.

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan aspek yang paling penting karena dalam pendidikan merupakan proses dalam mengenali, mempelajari dan juga mengembangkan kemampuan yang dimiliki individu serta sikap yang baik. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1, Pendidikan merupakan usaha yang menghasilkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam kutipan tersebut menandakan bahwa sejatinya pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan karena mengingat perkembangan zaman yang begitu pesat maka harus ada penyesuaian dan pembelajaran untuk terus mengikuti perkembangan zaman yang ada. Untuk mendapatkan pendidikan sendiri, di Indonesia memiliki beberapa metode dalam menempuh pendidikan salah satunya adalah dengan metode pembelajaran jarak jauh.

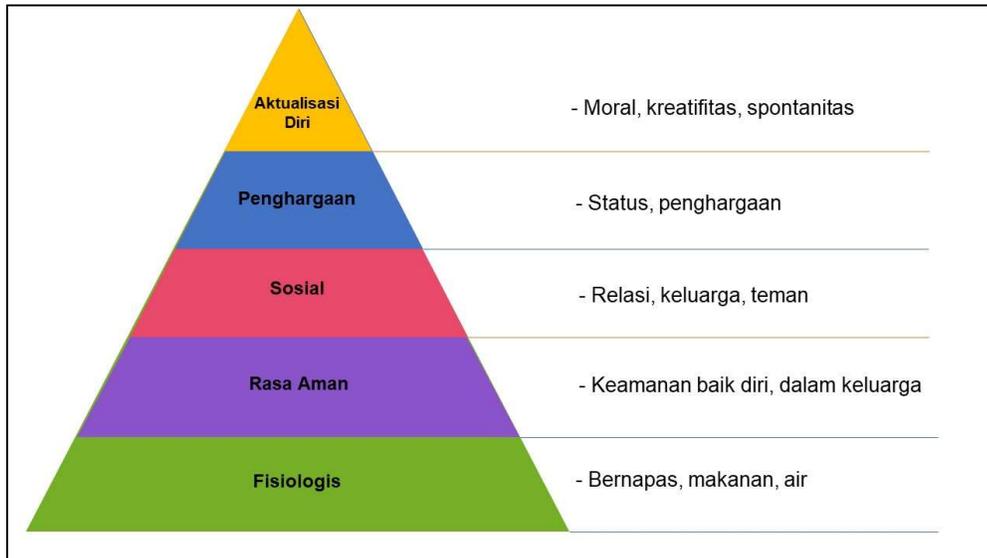
Menurut Syafnidawaty (2020) pembelajaran jarak jauh sendiri merupakan aktivitas belajar mengajar menggunakan suatu media dalam penyampaian materi pembelajaran dan dilakukan tanpa tatap muka (bertemu secara fisik). Pembelajaran jarak jauh memiliki kunci penting yaitu teknologi dan komunikasi karena dalam penyampaian materi pembelajaran membutuhkan media yang merupakan teknologi serta diperlukan sistem telekomunikasi yang interaktif untuk dapat terhubung satu dengan lainnya. Metode pembelajaran ini sudah di jalankan

baik di jenjang taman kanak-kanak, sekolah dasar hingga di bangku universitas. Metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) dibangku universitas menyediakan kelas yang berbasis *online* sehingga para mahasiswa tidak perlu untuk pergi ke tempat kuliah untuk melakukan proses pembelajaran atau yang biasanya sering dikenal dengan *Online Class*. Menurut Firdaus (2020) pada bintangsekolahindonesia.com *Online class* sendiri sudah banyak ditawarkan di perguruan tinggi ternama di Indonesia seperti Universitas Terbuka, Universitas Mercu Buana, Universitas Esa Unggul, dan masih banyak lagi. Dalam proses pembelajarannya memang 90% lebih banyak menggunakan media untuk dosen dalam menyampaikan pembelajaran, namun ada juga kegiatan yang dilakukan dengan tatap muka dengan intensitas yang sangat sedikit.

Selain itu, contoh penerapan metode pembelajaran jarak jauh adalah pada saat adanya pandemi COVID-19. Pada pandemi COVID-19 adanya perubahan-perubahan yang terjadi seperti pembiasaan *Social Distancing* serta diterapkannya PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) sehingga semua orang dihimbau untuk melakukan aktivitas di rumah saja tidak bepergian ataupun berkumpul-kumpul dengan teman ataupun kerabat untuk mencegah dan memutus mata rantai virus COVID-19. Karena adanya PSBB dan himbauan untuk tetap di rumah. Dalam bidang Pendidikan, didukung dengan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 yang berisikan tentang pencegahan perluasan virus COVID-19 pada satuan pendidikan dimana pembelajaran dilaksanakan secara *online* baik jenjang taman kanak-kanak hingga jenjang perkuliahan.

Maka dari itu, karena interaksi sosial terbatas dengan media yang digunakan (seperti: *zoom* dan *google meet*) dan juga sering terjadi adanya keterbatasan dan juga hambatan dalam diskusi. Menurut Mikdar dan Ulfa (2020) mendapati hasil bahwa 80,2% responden mengaku bahwa adanya peningkatan komunikasi *online* karena tidak dapat bertemu dengan teman maupun keluarga bagi mereka yang sedang merantau serta aktivitas yang biasanya dilakukan secara tatap muka (seperti: ibadah) tergantikan dengan berbasis *online* saja. Dengan semua aktivitas dilakukan berbasis *online* saja maka interaksi yang terjadi juga semakin sedikit dan semakin tidak ada.

Menurut teori Abraham Maslow mengenai Kebutuhan Manusia, Maslow membagi kebutuhan manusia menjadi lima tingkat sesuai dengan hierarkinya yang dapat dilihat pada Gambar I.1.



Gambar I.1 Hierarki Kebutuhan Manusia menurut Abraham Maslow  
(Sumber : Feist dan Gregori, 2010 )

Dari Gambar I.1 didapatkan bahwa adanya kebutuhan sosial yang merupakan relasi dimana seseorang membutuhkan pertemanan ataupun keinginan dirinya untuk berteman dengan orang lain untuk membuatnya menjadi manusia yang utuh karena pada dasarnya sendiri manusia merupakan makhluk sosial yang dimana tidak dapat hidup sendiri melainkan akan membutuhkan pertolongan orang lain. Maka dari itu, kebutuhan sosial sendiri harus terpenuhi sehingga dapat menjadi manusia yang utuh. Akan tetapi karena semua dilakukan hanya di rumah saja, maka intensitas untuk berteman, bertukar cerita, dan bertemu dengan orang lain akan digantikan dengan aktivitas secara *online* yang dimana kualitasnya akan jauh menurun dibandingkan dengan bertemu secara fisik. Kurangnya adanya interaksi sosial dan penurunan kualitas yang signifikan dapat memicu munculnya stres. Berdasarkan penelitian dari Dokter Verury Verona Handayani (2020) yang dimuat dalam halodoc.com salah satu pemicu stres adalah kurangnya interaksi sosial. Apabila seseorang tidak melakukan interaksi sosial ataupun tidak bertemu dengan orang lain maka kualitas bersosialisasi akan menurun karena tidak dapat bertatap muka secara langsung, akibatnya seseorang

tersebut tidak dapat menceritakan keluh kesah yang sedang dirasakan. Jika terlalu lama dalam memendam keluh kesah dan tidak menceritakannya dapat mengakibatkan stres pada diri sendiri. Hasil penelitian Jonathan dan Herdiana (2020) menyebutkan bahwa memendam masalah sendiri namun merasa bahwa tidak mampu untuk menyelesaikannya dapat berisiko fatal.

Menurut Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI) orang yang mengalami penyakit mental khususnya stres meningkat pesat sebesar 57,6% pada masa pandemi COVID-19. Akibatnya, menurut data dari swaperiksa yang dihimpun Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI) dari Bulan April – Agustus 2020 dimana pada bulan tersebut merupakan awal-awal diberlakukan PSBB, diketahui ada 3443 orang yang mengeluh stres karena kurangnya interaksi sosial.

Maka dari itu, kurangnya interaksi sosial merupakan permasalahan yang cukup kompleks sehingga dalam menyelesaikan masalah tersebut membutuhkan metode yang berpusat kepada manusia dan metode tersebut adalah *design thinking*. Menurut Docherty (2017) *design thinking* merupakan pola pikir untuk yang di terapkan oleh para desainer dalam memecahkan masalah. Tidak terbatas hanya untuk para desainer saja, namun pola pikir ini juga di adaptasi untuk memecahkan masalah yang kompleks karena *design thinking* sendiri dalam mencoba memecahkan masalah dengan mbingkai masalah dengan prinsip berpusat pada keinginan serta kebutuhan manusia yang dilakukan pada tahap pertama yaitu *empathize* dan *define*. Setelah mengetahui apa yang diinginkan dan yang diperlukan lanjut ke tahap *brainstorming* pada tahap ini akan menciptakan banyak ide-ide kreatif untuk solusi yang tepat dengan masalah yang ada. Dari ide-ide yang bermunculan didapatkan ide yang dirasa paling relevan dan juga paling berguna sehingga dilanjutkan *prototype* dan *test*. Pada tahap *prototype* sendiri dilakukan pembentukan prototipe awal hingga menjadi prototipe yang siap untuk diuji pada tahap *test*.

Peran *design thinking* dalam penyelesaian masalah yang cukup kompleks dikatakan oleh Foster (2019) *design thinking* merupakan pilihan yang baik karena dengan metode tersebut dapat menemukan solusi yang kreatif serta dapat digunakan tidak hanya dalam jangka waktu tertentu namun juga memikirkan cara untuk jangka waktu yang panjang kedepannya. Maka dari itu untuk meningkatkan interaksi sosial antar mahasiswa dengan metode pembelajaran jarak jauh

membutuhkan suatu penelitian mengenai perancangan alat bantu untuk meningkatkan interaksi sosial tersebut menggunakan metode *design thinking* dengan segera.

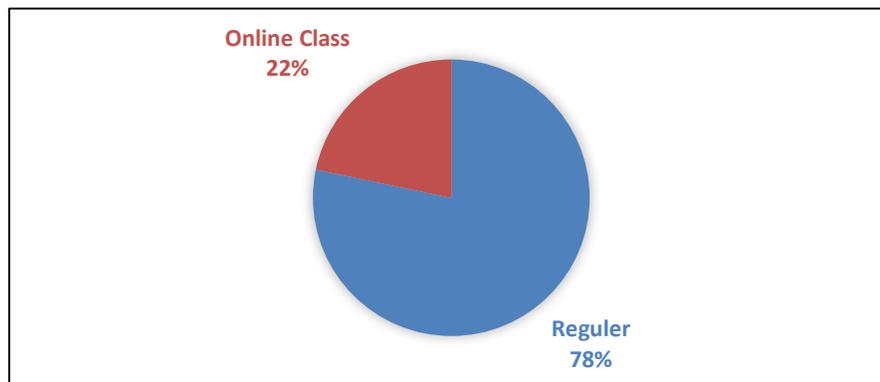
## **I.2 Identifikasi Masalah**

Melanjutkan dari latar belakang yang telah dijelaskan pada bagian I.1, dimana pada saat pembelajaran jarak jauh berlangsung dan menggunakan media *online* dalam aktivitas termasuk pembelajaran kualitas berinteraksi sosial pun menurun. Sejatinya manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk membantu melanjutkan bahkan meningkatkan kualitas hidup seseorang maka dari itu bersosialisasi adalah salah satu hal yang paling penting untuk dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup seseorang. Menurut hirarki kebutuhan manusia Abraham Maslow yang digambarkan pada Gambar I.1 manusia memiliki keinginan untuk mempunyai suatu hubungan dengan orang lain yang nantinya dari hubungan tersebut akan muncul terjalannya komunikasi dan interaksi sosial.

Interaksi sosial dalam pembelajaran jarak jauh khususnya pada mahasiswa sendiri merupakan suatu permasalahan karena kurangnya komunikasi yang terjalin sehingga masih banyak mahasiswa yang kurang simpati dengan teman perkuliahannya sendiri. Tidak hanya itu, dalam konteks interaksi sosial sendiri tidak harus dalam bentuk bertemu tatap muka namun dapat dilakukan dalam interaksi sosial *online* yang dimana interaksi dilakukan dalam jaringan sehingga relasi baik sebagai teman ataupun sebagai rekan kerja tetap terasa.

*Design thinking* (DT) merupakan metode yang tepat sebagai pendekatan yang memiliki potensi karena stres merupakan stigma sosial yang diberikan masyarakat sehingga kurangnya interaksi sosial merupakan masalah yang cukup besar. *Design Thinking* sendiri memiliki prinsip berpusat kepada kebutuhan yang diinginkan serta yang diperlukan oleh manusia maka DT dapat membongkai setiap masalah sehingga dapat dengan jelas mengetahui penyebab utama terjadi masalah tersebut. Dalam penelitian Orlowski, et al. (2016) *design thinking* dapat memberikan rekomendasi awal tentang apa yang mungkin diharapkan dan diperlukan dari masing-masing dalam hal tahapan *design thinking* dan hasil dalam desain intervensi serta menghasilkan solusi yang inovatif.

Dalam problematika interaksi sosial sebelumnya sudah ada solusi untuk menangani hal tersebut yaitu grup percakapan melalui *WhatsApp/Line* atau aplikasi lain yang menunjang percakapa namun solusi tersebut masih kurang efektif diketahui dari wawancara dengan 23 responden dari berbagai universitas yang berada di pulau jawa dengan adanya perbedaan dua metode pembelajaran yaitu kelas reguler yaitu kelas yang tatap muka serta kelas *online* atau yang biasa dikenal dengan *distance education* yang dapat dilihat persentasenya pada Gambar I.2 berikut.



Gambar I.2 Distribusi Responden dengan Metode Pembelajaran

Dari Gambar I.2 dapat dilihat bahwa dari 23 responden, 78% respondennya berasal dari kelas reguler yang berada di tahun pertama perkuliahan sedangkan 22% respondennya berasal dari mahasiswa yang memilih metode *online class* dalam perkuliahannya. Untuk kelas reguler terdiri dari tiga universitas yaitu Universitas Katolik Parahyangan, Universitas Bunda Mulia dan Institut Teknologi Bandung dan terdiri dari beberapa jurusan yang berbeda yang dapat dilihat pada Tabel I.1

Tabel I.1 Data Responden Kelas Reguler

Asal tempat kuliah	Jurusan	Tingkatan	Jumlah Responden
Universitas Katolik Parahyangan	Teknik Industri	Pertama	5
	Hubungan Internasional		3
	Hukum		1
Universitas Bunda Mulia	Ilmu Komunikasi		3
	Manajemen		2
Institut Teknologi Bandung	Teknik Sipil		4

Dari Tabel I.1 dapat dilihat bahwa responden kelas reguler berada di tingkat pertama perkuliahan tahun ajaran 2020/2021. Untuk tingkat pertama di tahun ajaran 2020-2021 ini menggunakan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam perkuliahannya dikarenakan adanya pandemi COVID-19. Selain mahasiswa kelas reguler, ada juga responden yang memang memilih metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagai metode utama dalam melaksanakan perkuliahan yang dapat dilihat secara rinci pada Tabel I.2 berikut.

Tabel I.2 Data Responden *Online Learning*

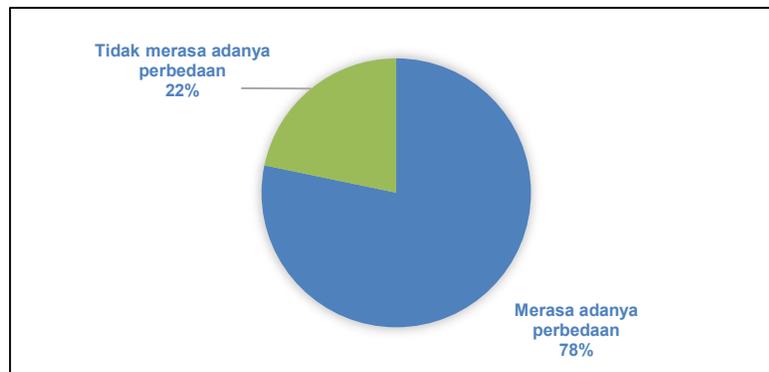
Asal tempat kuliah	Jurusan	Tingkatan	Jumlah Responden
Universitas Bina Nusantara (Binus)	Informatika	Pertama	1
	Desan Komunikasi Visual		1
Universitas Pelita Harapan	Ilmu Komunikasi	Kedua	2
Universitas Terbuka	Akuntansi	Ketiga	1

Untuk responden *online learning* berasal dari tiga universitas yaitu Universitas Bina Nusantara, Universitas Pelita Harapan, dan Universitas Terbuka ketiga universitas tersebut menyediakan kelas *online learning* untuk beberapa jurusan. Dari respondennya sendiri berasal dari berbagai tingkatan sesuai dengan tahun ajaran 2020/2021. Ada yang berasal dari tingkatan pertama, kedua, dan ketiga. Dari wawancara dengan para responden memiliki lima topik penting yang dibuat menjadi pertanyaan dalam pelaksanaan wawancara yang dipaparkan pada Tabel I.3.

Tabel I.3 List Topik dan Pertanyaan Wawancara

Topik	Pertanyaan
Perbedaan yang signifikan antara sekolah dan kuliah	Apakah ada perbedaan yang di rasakan antara sekolah dan juga kuliah (untuk responden tahun pertama: walaupun sekolah dan kuliah sama-sama menggunakan metode PJJ)?
Mengenal teman satu angkatan ataupun yang satu kelas	Apakah anda mengenal teman satu kelas ataupun teman-teman yang berada di (jurusan responden yang satu tingkatan)?
Merasakan adanya interaksi sosial	Apakah anda merasakan adanya interaksi sosial (diberikan contoh?)
Adaptasi dengan ketentuan PSBB yang mengharuskan untuk di rumah saja	Apakah saat permulaan PSBB di rumah terus? Atau takut? Dan apakah saat awal-awal PSBB merasa ada tekanan karena PSBB?
Pendapat mengenai pembelajaran selama <i>online</i>	Apa yang kamu rasakan selama pembelajaran <i>online</i> ? Apakah ada metode yang menarik?

Ada lima topik yang menjadi pusat utama dalam melakukan wawancara. Topik pertama mengenai perbedaan yang dirasakan responden antara sekolah dimana responden menjadi siswa dengan kuliah dimana responden sudah menjadi mahasiswa. Dari hasil pertanyaan pertama didapatkan hasil yang direpresentasikan pada Gambar 1.3.



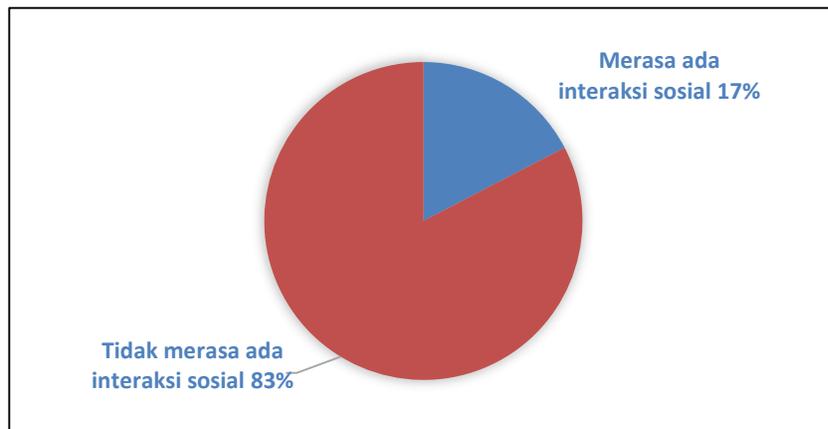
Gambar 1.3 Distribusi Responden Berdasarkan Persepsi Perbedaan antara Sekolah dengan Kuliah

Dari hasil wawancara didapatkan hasil bahwa 18 responden merasa bahwa adanya perbedaan dalam sekolah dengan kuliah meskipun para responden juga merasakan sekolah menggunakan metode *online class*. Dari 18 responden tersebut mengatakan bahwa sekolah dalam segi pembelajaran mereka merasa dibimbing oleh guru mereka lebih intens dan merasa sudah mengenal gurunya dibandingkan oleh para dosen. Mereka juga merasa bahwa beban tugas yang diberikan saat kuliah lebih banyak dibandingkan saat sekolah. Selain dalam segi pembelajaran, ada juga segi pertemanan dimana mereka lebih mengenal teman-teman satu kelas sehingga dalam berdiskusi merasa lebih santai dan nyaman.

Melanjuti dari jawaban pertanyaan pertama bahwa mereka lebih mengenal teman-teman saat disekolah, maka topik kedua yang ditanyakan mengenai apakah mahasiswa mengenal teman-teman satu kelas ataupun satu angkatan di jurusan tempat perkuliahan mereka atau mereka tidak mengenalnya. Hasil yang didapatkan semua responden merasa bahwa mereka tidak mengenal satu angkatan ataupun teman satu kelas mereka sendiri. Ada yang mengatakan karena kelas setiap mata kuliah berbeda sehingga berbeda juga teman-temannya. Ada juga yang mengatakan bahwa hanya mengetahui teman-teman yang memang aktif bertanya ataupun teman yang pernah menjadi teman satu kelompok namun

tidak sampai proses mengenal. Tetapi kebanyakan dari responden juga masih belum mengetahui siapa saja teman-teman kelasnya yang mungkin namanya belum terlalu familier.

Dari hasil pertanyaan kedua mendapatkan responden merasa tidak mengenal satu dengan yang lainnya, pertanyaan wawancara ketiga mengenai interaksi sosial yang dirasakan oleh para responden dan hasilnya ditunjukkan pada Gambar I.4.

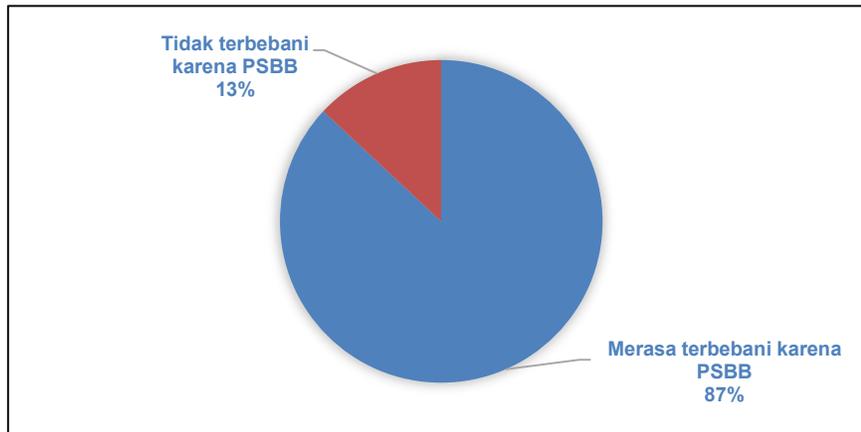


Gambar I.4 Distribusi Responden Berdasarkan Interaksi Sosial yang Dirasakan Oleh Mahasiswa selama PJJ Berlangsung

Hasil yang ditunjukkan pada Gambar I.4 bahwa 83% responden (19 responden) merasa tidak ada interaksi sosial dan 17% responden (4 responden) merasa bahwa ada interaksi sosial. Setelah ditanya apa yang menjadi interaksi sosial, mereka menjawab seperti mengerjakan tugas bersama ataupun hanya saat diberikan *breakout room* di *zoom* baru mereka merasakan adanya interaksi sosial dengan dosen ataupun teman-teman mereka namun masih banyak juga walaupun mereka sudah diberikan *breakout room* di *zoom* namun tidak ada percakapan dalam *breakout room* tersebut, mereka masih menggunakan fitur *chat* dibandingkan berbicara ataupun *on cam* sehingga mereka merasa tidak ada interaksi sosial antara satu dengan yang lainnya. Mahasiswa yang memiliki teman dari SMA merasa bahwa interaksi hanya dilakukan oleh dengan teman SMA yang masuk ke jurusan dan universitas yang sama.

Selama pandemi berlangsung, ada ketetapan baru yang dirasakan untuk semua masyarakat di Indonesia yaitu pemberlakuan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) maka pertanyaan selanjutnya berkaitan adaptasi yang dilakukan

pada awal pandemi dan harus menjalankan keadaan PSBB dimana persentase jawaban yang diberikan dapat dilihat pada Gambar I.5

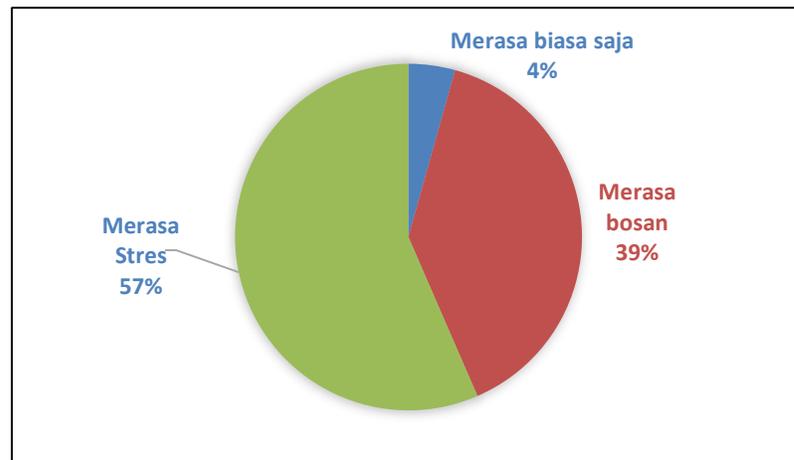


Gambar I.5 Distribusi Responden Berdasarkan Adaptasi yang Dirasakan Oleh Para Mahasiswa karena PSBB

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Gambar I.5 dapat dilihat hanya 3 responden yang merasa tidak terbebani karena harus di rumah saja, karena mereka masih mempunyai fasilitas yang memadai dan juga merasa nyaman karena mereka berada di rumah mereka sendiri. Namun untuk 20 responden lainnya merasa terbebani karena biasanya mereka bisa bepergian setelah sekolah ataupun setelah menjalankan hari yang melelahkan, sekarang harus tetap di rumah saja dan membuat suntuk. Untuk 15 responden dari 20 merasa sangat teramat terbebani di awal PSBB karena tidak bisa apa-apa lalu adanya Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) yang dirasakan orang tuanya sehingga membuat sangat tidak kondusif. Dari 20 Responden mengakui bahwa 13 responden tetap bepergian karena mereka tidak bisa hanya di rumah saja dan 7 responden lainnya memilih untuk di rumah saja karena ada keluarga yang sudah lanjut usia ataupun ada anggota keluarga yang memiliki sakit autoimun dimana penyakit autoimun sendiri adalah kondisi dimana orang tidak memiliki imunitas atau *anti body* sehingga apabila terdeteksi adanya virus, tidak ada proteksi dari *anti body* seseorang itu.

Selama pandemi berlangsung dan pembelajaran *online* diterapkan, banyak yang dirasakan oleh para mahasiswa baik untuk mahasiswa yang memilih perguruan tinggi dengan metode pembelajaran tatap muka ataupun pembelajaran *online class* maka dari itu untuk pertanyaan terakhir berkaitan dengan yang

dirasakan oleh para mahasiswa selama pembelajaran *online* yang hasilnya ditunjukkan pada Gambar I.6.



Gambar I.6 Distribusi Responden Sesuai dengan Pengalaman Mahasiswa selama Pembelajaran *Online*

Berdasarkan pengalaman yang dirasakan oleh para mahasiswa dikategorikan menjadi tiga yaitu mahasiswa yang merasa biasa saja, merasa bosan, dan merasa stres. Satu responden merasa biasa saja selama pembelajaran *online* adalah mahasiswa yang berada di tingkat ketiga karena sudah mengetahui cara belajar yang efektif serta dapat beradaptasi dengan pembelajaran *online* yang dilakukan sebelumnya. Sebanyak 9 responden merasa bosan dimana mereka merasa bosan ketika mendengar dosen mengajar ataupun metode yang diberikan dosen membosankan sehingga mereka tidak mengerti apa yang diajarkan oleh para dosen. Kategori ketiga dengan hasil responden terbanyak yaitu 13 responden merasa stres selama pembelajaran *online* berlangsung. Mereka merasa bahwa banyak tuntutan yang diberikan oleh para dosen serta persaingan antar mahasiswa di tambah juga dengan penetapan PSBB yang diberlakukan sehingga menghalangi untuk melepas beban kuliah atau mencari hiburan dengan keluar rumah atau bersosialisasi langsung dengan orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang mendapatkan lima topik utama, dapat dilihat bahwa mayoritas para mahasiswa tidak merasakan adanya interaksi sosial dan merasa stres karena tidak dapat bersosialisasi dengan orang lain. Interaksi

sosial yang kurang disini merupakan komunikasi yang terjalin antar mahasiswa. Sehingga dari identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, didapatkan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi interaksi sosial antar mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh saat ini?
2. Alat bantu seperti apa yang dapat meningkatkan interaksi sosial selama pembelajaran jarak jauh dengan metode *design thinking*?

### I.3 Batasan Masalah dan Asumsi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini akan ditentukan batasan dan asumsi yang akan digunakan. Hal ini diperlukan agar penelitian dapat dilakukan dengan lebih jelas dan terfokus. Berikut merupakan batasan masalah yang akan digunakan.

1. Subjek penelitian hanya untuk mahasiswa tingkat pertama dan kedua pada tahun ajaran 2020/2021 atau mahasiswa yang memilih pembelajaran jarak jauh sebagai metode pembelajaran utama (*distance learning*). Pemilihan subjek mahasiswa tingkat pertama tahun ajaran 2020/2021 karena pada mahasiswa tingkat pertama belum mengetahui perkuliahan *offline* sebenarnya dan pemilihan subjek tingkat kedua karena mahasiswa tingkat kedua sudah pernah menjalani kuliah secara *offline*/ pernah pergi ke tempat kuliah namun hanya dalam kurun waktu yang singkat.
  2. Penelitian tidak mencakup tahap implementasi
  3. *Testing* yang dilakukan menggunakan *prototype* kategori *high-fidelity*
  4. Usulan yang diberikan tidak memperhitungkan biaya
- Kemudian terdapat asumsi yang akan digunakan dalam penelitian.

Berikut merupakan asumsi penelitian tersebut.

1. Karakteristik antara mahasiswa *distance learning* dengan mahasiswa reguler tidak memiliki perbedaan
2. Subjek penelitian berada dalam keadaan sehat baik mental (tidak mengalami gangguan psikotik) maupun fisik

#### **I.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mencapai beberapa tujuan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan. Berikut merupakan tujuan penelitian.

1. Mengetahui kondisi interaksi sosial antar mahasiswa selama saat pembelajaran jarak jauh
2. Mengetahui alat bantu yang tepat untuk meningkatkan interaksi sosial selama pembelajaran jarak jauh dengan metode *design thinking*

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

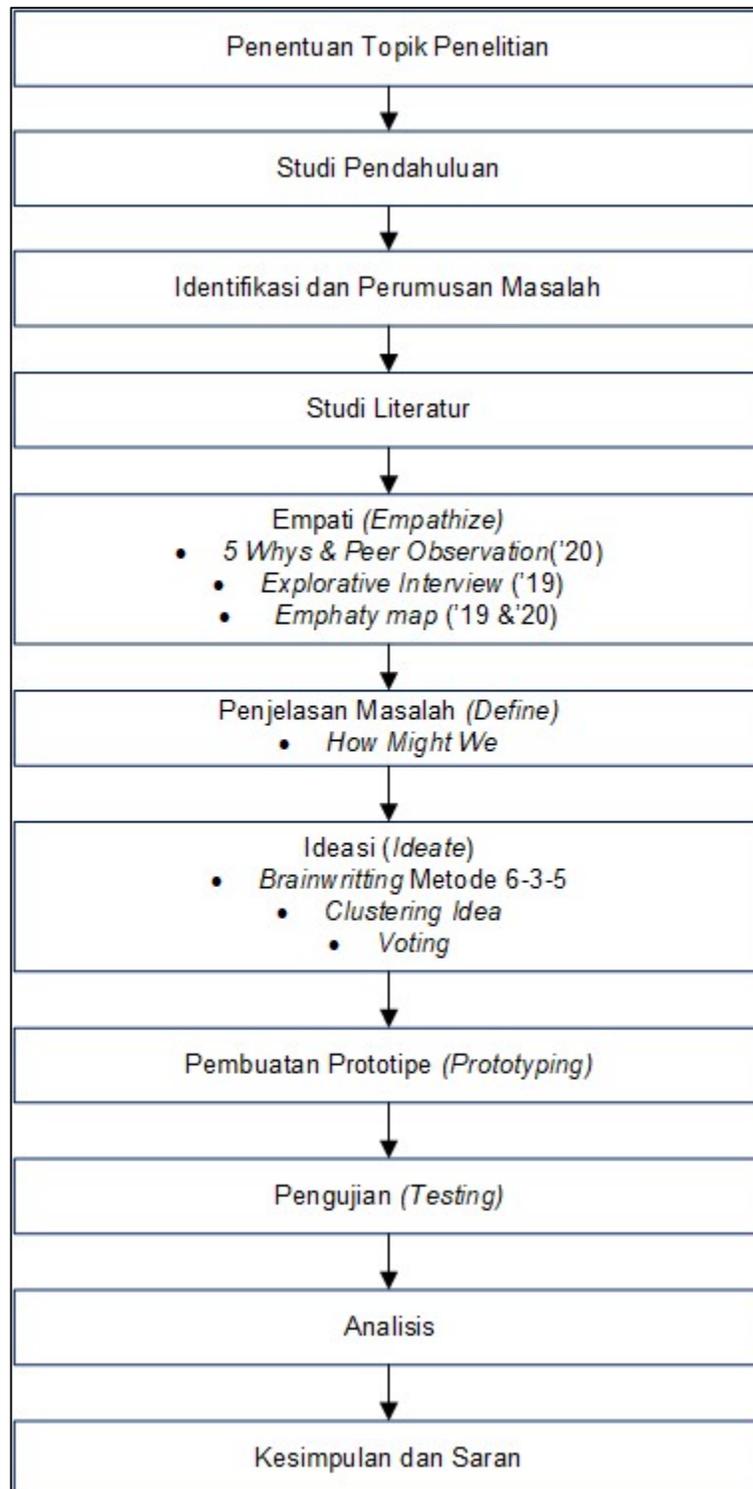
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi para mahasiswa yang memilih metode pembelajaran jarak jauh untuk mengetahui alat bantu yang tepat untuk mengatasi masalah terkait dengan interaksi sosial. Kemudian manfaat bagi pembaca adalah dapat menambahkan wawasan mengenai faktor yang mempengaruhi intensitas interaksi sosial hingga usulan mengenai alat bantu yang tepat untuk meningkatkan interaksi sosial selama pembelajaran jarak jauh.

#### **I.6 Metodologi Penelitian**

Dalam metodologi penelitian akan dijelaskan lebih lanjut mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam melakukan penelitian. Tahapan ini akan digambarkan pada *flowchart* pada Gambar I. 7. Berikut merupakan uraian dari setiap tahapan.

1. Penentuan Topik Skripsi  
Pada tahap ini merupakan tahap pertama dalam penelitian. Dari topik yang telah ditentukan akan menjadi dasar dari penelitian berlangsung. Pada penelitian ini, topik yang dipilih adalah perancangan alat bantu untuk meningkatkan interaksi sosial mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh.
2. Studi Pendahuluan  
Pada tahap studi pendahuluan ini dilakukan pencarian informasi untuk mendapatkan kondisi terkini mengenai interaksi antar mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh berlangsung.
3. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi tentang masalah yang ada yaitu proses interaksi sosial selama pembelajaran jarak jauh berlangsung. Kemudian dilakukan juga wawancara dengan mahasiswa baik mahasiswa yang memilih metode pembelajaran jarak jauh maupun mahasiswa tingkat pertama di tahun 2020/2021 yang belum merasakan pembelajaran tatap muka.



Gambar I.7 Metodologi Penelitian

4. Studi Literatur  
Setelah mendapatkan rumusan masalah, pada tahap studi pustaka ini pengumpulan referensi yang berhubungan dengan penelitian. Hal ini akan digunakan sebagai dasar dari penelitian.
5. Empati (*Empathize*)  
Tahap empati merupakan proses untuk observasi proses interaksi sosial antar mahasiswa selama pembelajaran jarak jauh berlangsung yang dapat dilakukan dengan melakukan wawancara. Tahap empati ini memiliki banyak metode dan untuk penelitian ini menggunakan *ask 5 whys*, *peer observation peer*, *explorative interview*, dan *empathy map*.
6. Penjelasan Masalah (*Define*)  
Setelah mendapatkan hasil tahap empati, dilanjutkan dengan penjelasan masalah dan penetapan kebutuhan yang diperlukan untuk merancang solusi. Dalam tahapan ini juga memiliki metode dan metode yang dipilih adalah *how might we question*.
7. Ideasi (*Ideate*)  
Tahap Ideasi merupakan tahap pembuatan gagasan ide-ide dari kebutuhan yang diperlukan. Ideasi dapat dilakukan dengan banyak metode ideasi dan dalam penelitian ini menggunakan *brainwriting* dengan metode 6-3-5 dan *voting* sehingga menemukan solusi yang inovatif
8. Pembuatan Prototipe (*Prototype*)  
Tahap ini merupakan tahap dimana ide-ide tersebut akan dituangkan menjadi produk ataupun solusi nyata. Dala pembuatan prototipe ini dilakukan dengan dua kategori dimana pertama dibuat dalam bentuk *low fidelity* dan *high fidelity*.
9. Pengujian (*Test*)  
Setelah alat bantu telah dibuat, maka dilakukan sebuah pengujian dengan *problem owner* sehingga mendapatkan *input* yang supaya alat bantu dapat sesuai dengan kebutuhan. Tahap pengujian ini menggunakan prototipe kategori *high fidelity*
10. Analisis  
Tahap analisis dilakukan baik dari hasil dari pengujian prototipe maupun dari keseluruhan pengerjaan yang telah dilakukan.

11. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian akan disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah dan juga saran untuk mahasiswa atau tempat kuliah dan penelitian-penelitian selanjutnya.

**I.7 Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini yang dibagi menjadi lima bagian. Sistematika ini akan membantu dalam pemahaman penelitian. Kelima bagian tersebut adalah pendahuluan, tinjauan pustaka, pengumpulan dan pengolahan data, analisis, serta kesimpulan dan saran yang akan dijelaskan sebagai berikut.

**BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian pertama ini akan membahas mengenai latar belakang pengangkatan masalah yang merupakan dasar dilakukannya penelitian, identifikasi dan perumusan masalah untuk mengetahui kondisi aktual, batasan dan asumsi dari penelitian yang akan dilakukan, tujuan dan manfaat dari penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian kedua ini akan membahas mengenai teori yang digunakan untuk menunjang penelitian melalui studi literatur. Teori yang digunakan adalah teori mengenai pembelajaran jarak jauh, interaksi sosial, metode digunakan dalam penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data, dan teori lain yang berkaitan dengan penelitian.

**BAB III PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA**

Pada bagian ketiga ini akan membahas mengenai proses pengumpulan dan pengolahan data. Tahapan dimulai dari melakukan tahapan empati yaitu observasi awal setelah mengumpulkan data-data yang terkait dapat terlihat kebutuhan untuk menanggulangi masalah tersebut dengan jelas masalah dan tahap berikutnya adalah melakukan ideasi untuk mengembangkan gagasan ide yang *out of the box*. Setelah itu setelah mendapatkan ide yang akan dikembangkan maka dibuat prototipe yang ditujukan untuk pengujian untuk mendapat *feedback* dari *problem*

*owner* sehingga alat bantu yang dirancang dapat sesuai dengan kebutuhan dan dapat mengatasi permasalahan dari *problem owner*.

#### **BAB IV ANALISIS**

Pada bagian keempat ini akan membahas mengenai analisis dari hasil perancangan alat bantu dimana analisa akan dimulai dari tahapan awal pengolahan data yang telah dipaparkan pada Bab III hingga analisa dari hasil rancangan alat bantu.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bagian kelima ini akan membahas mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan ini ditujukan untuk menjawab tujuan penelitian dilakukan yang telah dipaparkan pada Bab I beserta hasil penelitian yang telah dilakukan.

Saran akan diberikan berupa perbaikan yang ditujukan bagi penelitian selanjutnya sehingga dapat dilakukan lebih baik lagi kedepannya.