

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Office of International Affairs (OIA) atau Kantor Urusan Internasional (KUI) Universitas Gadjah Mada (UGM), selanjutnya disingkat OIA UGM adalah salah satu unit di UGM yang bidang kerjanya adalah melingkupi semua hal yang berkaitan dengan internasional dan melayani semua mobilitas internasional keluar dan masuk UGM. Mobilitas keluar meliputi tugas belajar atau studi, penelitian dan kunjungan yang dilakukan segenap civitas akademika termasuk pimpinan universitas, sedangkan mobilitas ke dalam oleh orang asing dapat berupa kegiatan studi, penelitian, kerja atau kunjungan, dengan persentase terbanyak adalah mahasiswa asing yang melakukan kegiatan studi.

OIA UGM mengelola rata-rata 1.000-2.000 mahasiswa asing setiap tahunnya, sementara aplikasi yang masuk lebih dari itu, sehingga harus senantiasa berkembang meningkatkan pelayanan dan kinerjanya agar calon dan atau mahasiswa asing terpuaskan kebutuhan akademik dan non-akademiknya, apalagi OIA UGM merupakan perintis bagi OIA perguruan tinggi di Indonesia, yang menjadi acuan awal bagi pembentukan maupun operasional kegiatannya.

Selama ini calon atau mahasiswa asing mendapatkan informasi tentang UGM dan tata cara admisi atau pendaftarannya melalui konsultasi melalui *e-mail*, telpon, tatap muka dan sms, buku saku serta menjelajah situs atau internet. Namun saat ini tuntutan masyarakat telah berkembang, seiring dengan kemajuan teknologi yang

begitu pesat dimana dunia hanya dalam genggam tangan, tidak hanya sekedar mendapatkan informasi, namun kecepatan dan kemudahan mendapatkan informasi merupakan suatu kebutuhan. Hal tersebut begitu mudah didapatkan melalui *gadget* atau *smartphone*, sehingga banyak orang atau institusi yang menyampaikan atau mencari informasi melalui perangkat tersebut.

Gadget atau *smartphone* memiliki beberapa *platform* sistem operasi, seperti IOS untuk produk apple, windows phone dan yang paling banyak digunakan adalah *smartphone* berbasis android, karena selain mudah dan *user friendly* bagi pengguna, juga bersifat *open source* dan *freeware* bagi siapa saja untuk membuat atau membangun aplikasi di android.

Berdasarkan penelusuran, sejauh ini belum ada *mobile application* berbasis android untuk *smartphone* yang menyajikan informasi tentang UGM maupun pendaftaran bagi mahasiswa asing terutama dalam bahasa Inggris. Seperti ECC UGM adalah aplikasi untuk karir alumni, even dan lowongan kerja. Simulasi UM UGM 2017 merupakan simulasi tes masuk UGM, UGM Bookstore berisi info layanan dan buku-buku dijual terbitan UGM Press, mLibrary UGM digunakan untuk mendapatkan informasi atau meminjam buku di Perpustakaan UGM, UGM Event berisi kompilasi kegiatan UGM dari berbagai akun sosial media, Berita UGM hanya memuat berita-berita tentang peristiwa seputar UGM, Siaga UGM diperuntukkan untuk civitas akademika UGM mengirimkan informasi keselamatan diri dalam keadaan darurat, Gamada Maps untuk membantu mahasiswa baru mengetahui lokasi-lokasi keperluan mahasiswa di sekitar kampus UGM, TAGAMA menyampaikan informasi seputar prestasi akademik dan nonakademik

mahasiswa UGM dan Vokasi Info Center (VIC) merupakan aplikasi yang menampilkan info-info terbaru di UGM seperti karir, lowongan kerja, expo, even, dsb., dan terintegrasi dengan seluruh *website* dan media sosial di lingkungan UGM.

Aplikasi android dari luar UGM pun belum ada yang menyajikan panduan admisi bagi mahasiswa asing, panduan ijin belajar dan panduan *staying legally* di Indonesia, apalagi dalam bahasa Inggris. Seperti aplikasi Panduan Kegiatan Akademik Universitas Gunadharma hanya berisi info kegiatan akademik dan fasilitas kampus, SIA STMIK GI MDP menyajikan materi perkuliahan, info nilai, jadwal, tugas, pengumuman dan forum, aplikasi SIG UNDIP lebih menekankan geografis berwujud peta kampus dan lokasi gedung selain ada data dosen serta info fakultas dan jurusan, AKAKOM Mobile berisi informasi dasar statuta AKAKOM berupa profil, program studi, kegiatan mahasiswa, Penerimaan Mahasiswa Baru dan kontak, dan aplikasi Penerimaan Mahasiswa UNNES merupakan aplikasi berisi informasi tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Negeri Semarang dan informasi singkat tentang fasilitas kampus.

Perlu diketahui juga bahwa prosedur dan persyaratan orang asing untuk menjadi mahasiswa di Indonesia tidak hanya berupa prosedur dan persyaratan bersifat akademik yang dibutuhkan dalam proses penerimaan mahasiswa baru suatu institusi pendidikan, melainkan juga ada prosedur dan persyaratan ijin belajar dan ijin tinggal (*staying legally*) yang harus dipenuhi dan dilakukan oleh orang asing agar dapat belajar atau studi di Indonesia. Dengan kata lain, calon mahasiswa asing yang lolos secara akademik oleh suatu institusi pendidikan di Indonesia belum tentu

dapat belajar atau studi di Indonesia jika permohonan Ijin Belajar dan Ijin Tinggalnya tidak disetujui oleh Pemerintah Indonesia melalui institusi terkait.

Apalagi jika dibandingkan dengan birokrasi untuk studi di negara lain, prosedur dan persyaratan untuk studi di Indonesia cukup rumit, bahkan itu juga menjadi pertimbangan bagi sebagian calon mahasiswa asing untuk memilih tidak belajar di Indonesia. Sebagai gambaran bahwa untuk studi di Indonesia calon mahasiswa asing harus melakukan pendaftaran atau aplikasi minimal 6 bulan sebelumnya, proses seleksi akademis biasanya memakan waktu 1-2 bulan, selanjutnya proses aplikasi Ijin Belajar di Kementerian Ristek dan Dikti memakan waktu 2 bulan, kemudian proses Otorisasi Visa di Dirjen Imigrasi Jakarta sekitar 1-2 bulan, aplikasi visa di KBRI/KJRI sekitar 1 bulan. Dan setelah sampai di Indonesia harus segera lapor ke Imigrasi lokal dalam waktu 7 hari sejak tanggal kedatangan untuk memproses KITAS (Kartu Ijin Tinggal Terbatas) sekitar 1-2 bulan, setelah KITAS jadi kemudian melapor ke POLDA untuk mendapatkan STM (Surat Tanda Melapor) sekitar 2-4 minggu, dan terakhir adalah melapor ke Pemda setempat untuk mendapatkan SKTT (Surat Keterangan Tempat Tinggal) sekitar 2-4 minggu. Jika hendak meninggalkan Indonesia, orang asing harus ke kantor imigrasi lokal untuk mendapatkan ERP (Exit Reentry Permit), MERP (Multiple ERP) atau EPO (Exit Permit Only).

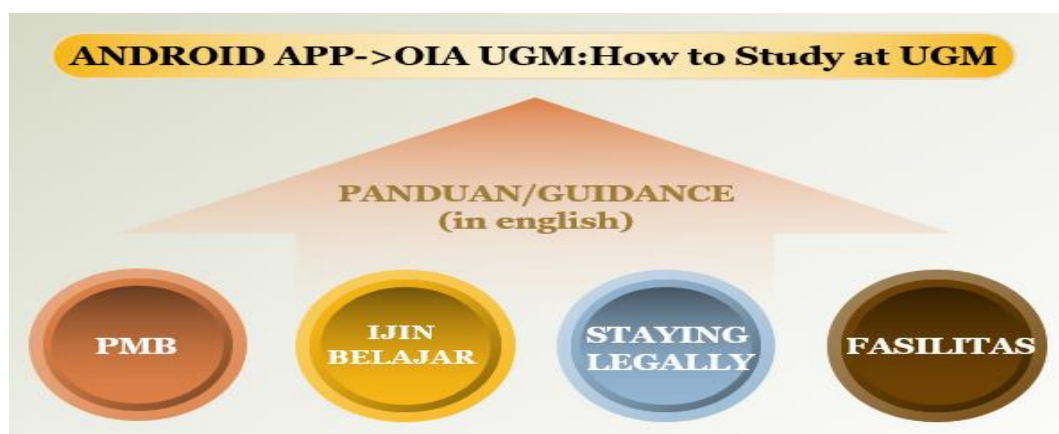
Dapat dibayangkan bahwa prosedur yang banyak dan memakan waktu serta persyaratan yang cukup banyak membuat orang asing setiap saat harus melihat prosedur dan persyaratan jika dibutuhkan, hal tersebut akan lebih mudah dilakukan jika mereka mendapatkan informasi tersebut langsung melalui *smartphone*-nya.

Oleh karena itu, perlu ada adanya suatu aplikasi *mobile* berbasis android dalam bahasa Inggris yang dapat membantu orang asing untuk belajar di Indonesia, sehingga penulis melakukan penelitian untuk membuat aplikasi OIA UGM: Panduan Studi di UGM bagi Mahasiswa Asing (*Guidance to Study at UGM for Foreign Students*).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada dan dengan menggunakan pendekatan berdasarkan kebutuhan obyek (mahasiswa), maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan berikut ini:

- a) bagaimana membangun suatu aplikasi yang mudah diakses dari mana saja oleh calon mahasiswa asing yang akan belajar di UGM atau Indonesia?
- b) bagaimana membuat aplikasi yang berisikan atau memuat informasi dan panduan atau *guidance* tentang prosedur dan persyaratan pendaftaran atau admisi mahasiswa baru, ijin belajar, ijin tinggal (*staying legally*), program-program studi yang ditawarkan dan fasilitas yang tersedia?
- c) Bagaimana membuat aplikasi tersebut dalam bahasa Inggris agar dapat lebih mudah dipahami dan diimplementasikan oleh calon mahasiswa asing?



Gambar 1.1. Bagan Rumusan Masalah

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini adalah membuat aplikasi yang:

1. ditujukan untuk orang asing yang akan atau sedang studi atau belajar di Indonesia dengan status sebagai calon atau mahasiswa asing;
2. menyajikan informasi dan panduan dalam bahasa Inggris;
3. berisi tentang prosedur dan persyaratan pendaftaran atau admisi mahasiswa baru, ijin belajar, ijin tinggal (*staying legally*), program-program studi yang ditawarkan dan fasilitas yang tersedia untuk mahasiswa asing.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. memudahkan calon atau mahasiswa asing untuk memahami tentang Panduan Studi di UGM, Ijin Belajar dan Ijin Tinggal di Indonesia karena disajikan dalam bentuk bahasa Inggris;
2. memudahkan calon atau mahasiswa asing mendapatkan informasi secara lebih cepat hanya dari *smartphone* pribadinya, karena disajikan dalam bentuk aplikasi mobile berbasis android;
3. meningkatkan efisiensi waktu dan efektivitas kerja staf admisi OIA UGM, karena tidak perlu menjelaskan berulang-ulang suatu informasi atau prosedur, sehingga waktunya dapat digunakan untuk yang lain.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Memberi kemudahan bagi pengguna, terutama orang asing untuk mendapatkan informasi panduan belajar di UGM dan Indonesia

2. melengkapi aplikasi yang dibuat kalangan akademisi tentang panduan studi, ijin belajar dan ijin tinggal dengan menggunakan bahasa pengantar Bahasa Inggris;
3. membantu staf admisi/OIA/UGM untuk menjelaskan panduan belajar di UGM dan Indonesia kepada orang asing

1.6. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Memuat beberapa hal seperti Latar Belakang Masalah yang berisi argumen atau alasan berdasarkan fakta atau sumber-sumber penelitian sebelumnya, sehingga perlunya dibuat penelitian tentang aplikasi OIA UGM ini. Uraian dimulai dengan hal yang unik, fakta, masalah dan pendapat yang mendasari penelitian. Diuraikan juga alasan-alasan teoritis dan praktis perlunya penelitian ini dilakukan dan bagaimana masalah tersebut dipecahkan.

Selanjutnya adalah Rumusan Masalah yang disusun dengan berbekal latar belakang dan kerangka pikir, sehingga masalah yang diteliti dapat dirumuskan. Masalah yang dirumuskan dibuat jelas dan fokus pada kata kunci utama yang unik, seperti: pengaksesan, panduan dan berbahasa Inggris. Dalam merumuskan masalah, deskripsi lokasi studi terutama keunikannya sudah termasuk dalam pertimbangan, dalam hal ini adalah tempat penulis bekerja, yaitu: OIA UGM. Untuk memperjelas perumusan masalah, pemaparan dibuat berupa beberapa pertanyaan yang hendak dijawab dalam penelitian ini dan tercakup pula pendekatan yang digunakan dalam perumusan masalah. Untuk membantu mengikuti alur pikir secara skematis, maka dibuat bagan alir kerangka proses dan rumusan masalah serta pencapaian tujuan penelitian seperti terlihat pada Gambar 1.1. Bagan Rumusan Masalah.

Kemudian membahas Ruang Lingkup yang berisi uraian yang menjelaskan kompleksitas atau lingkup obyek yang diteliti, aplikasi OIA UGM hanya bersifat informasi dan ditujukan untuk orang asing atau siapa saja yang membutuhkan informasi tersebut dan deskripsi pekerjaan yang akan dilakukan bahwa aplikasi ini akan menggunakan Bahasa Inggris sebagai pengantar dan dibuat per modul.

Tujuan Penelitian juga dijabarkan pada bab ini dengan menjelaskan tujuan yang akan dicapai sebagai upaya pemecahan masalah yang dijelaskan dalam latar belakang. Sedangkan Manfaat Penelitian menjelaskan manfaat atau kegunaan hasil penelitian bagi kepentingan pengembangan ipteks, pertimbangan dalam mengambil kebijakan, kepentingan profesi maupun masyarakat pada umumnya.

Bagian terakhir adalah Sistematika Penulisan yang memuat keterangan masing-masing isi bab secara ringkas. Gambaran umum tiap bab diterangkan pada subbab ini, dengan cara deskriptif, bukan dalam bentuk daftar.

Bab II Tinjauan Pustaka Dan Dasar Teori

Pustaka yang digunakan dalam bab ini ialah acuan primer yang relevan dengan bidang yang diteliti, terkini, dan asli, serta memuat kajian singkat, jelas, dan sistematis tentang kerangka teoretis, kerangka pikir, temuan, prinsip, asumsi, dan hasil penelitian yang relevan yang melandasi masalah penelitian atau gagasan guna menggali pemahaman mengenai masalah penelitian dan pemecahan masalahnya. Memuat lima artikel dengan satu pustaka berasal dari STMIK AKAKOM yang terpublikasikan dalam jurnal atau *proceeding*, publikasi-ilmiah/penelitian dosen, maupun publikasi-ilmiah/skripsi mahasiswa

Sementara Dasar Teori berisi tentang uraian, penjelasan, definisi, pengertian dasar dan istilah, serta ulasan yang didapat dari berbagai sumber atau referensi yang telah dipublikasikan dalam media cetak maupun elektronik (buku teks, artikel, dan lain-lain) yang digunakan untuk memahami definisi, pengertian dasar dan istilah dalam penelitian ini, seperti tentang obyek penelitian, *tools* bahasa pemrograman, *tools* analisis, dsb.

Bab III Metode Penelitian

Bagian ini menyajikan secara lengkap setiap langkah eksperimen yang dilakukan dalam penelitian yang antara lain meliputi: bahan/data, peralatan, prosedur dan pengumpulan data dan analisis dan rancangan sistem.

Bab IV Implementasi Dan Pembahasan Sistem

Pemaparan tentang implementasi sistem penelitian yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen/*tools*/bahasa pemrograman yang dipakai, yaitu berupa potongan program pokok yang dirancang sesuai algoritma atau *flowchart* di bab III. Sementara Uji Coba Sistem merupakan inti penelitian yang sesuai dengan implementasi dan kemudian diadakan pembuktian tentang hasil uji coba dapat dilakukan dengan manual atau dengan *tool* yang ada (kuesioner). Sedangkan Pembahasan Sistem berisi kajian/bahasan tentang hasil pengujian dan dikaitkan dengan penelitian lain/tinjauan pustaka.

Bab V Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan berisi hasil penelitian yang menjawab masalah dan tujuan serta keunggulan dan kelemahan sistem mengacu pada produk lain yang terukur dan dapat dibuktikan, dan saran berisi alternatif pengembangan sistem lebih lanjut.