

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi informasi telah mengubah banyak aspek kehidupan kita, termasuk dalam dunia pendidikan. Konsep *Smart campus* atau kampus pintar adalah kampus yang memadukan, mengkombinasikan, menggabungkan dan mengimplementasikan proses belajar mengajar dengan menggunakan teknologi informasi. Sehingga semua sistem yang menunjang proses belajar mengajar juga menggunakan teknologi (Sevima, 2020).

Di dalam konteks *Smart Kampus*, sangat penting untuk mengumpulkan umpan balik atau *feedback* dari mahasiswa terkait berbagai acara yang diadakan di kampus. Prosedur dapat dianggap adil apabila memenuhi kriteria konsistensi, minimalisasi bias, informasi yang akurat, bersifat memperbaiki, mengedepankan etika dan bersifat etis (Chandra, 2019). Situasi dapat mempengaruhi jalannya komunikasi karena situasi dapat mempengaruhi perilaku pihak yang berkomunikasi sehingga pada waktu berkomunikasi dengan pihak lain tidak hanya harus mempertimbangkan isi dan cara penyampaian, tetapi juga situasi ketika komunikasi akan disampaikan (Hassa & Lina, 2009). Informasi yang dihasilkan sesuai kebutuhan dan mempunyai manfaat untuk penerimanya. Tetapi relevansi informasi setiap orang berbeda-beda tergantung kebutuhan (Hamdani, 2020).

Universitas Teknokrat Indonesia adalah salah satu Universitas Swasta Terbaik di *ASEAN* yang belum memiliki *website* interaktif berupa *feedback* acara. Hasil pada penelitian sebelumnya yang berjudul Analisis Kepuasan Pelanggan Pada Grage Hotel Bengkulu yaitu Kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan di Grage Hotel Bengkulu sudah sesuai dengan etika bisnis Islam yaitu jujur dalam memberikan pelayanan yang memang dijanjikan di awal penyewaan (Sulung, 2019). Penggunaan *website* interaktif atau *media* interaktif sebagai alat untuk mengumpulkan dan menganalisis *feedback* acara menjadi penting dalam konteks *Smart Kampus*. Hal ini mengakibatkan acara yang telah dilaksanakan kampus belum mendapatkan umpan balik baik berupa *feedback* yang baik dan *feedback* yang kurang baik sehingga belum adanya evaluasi yang melibatkan mahasiswa

dengan meminta *feedback* acara dari mahasiswa. Multimedia berjenis interaktif dengan fitur *feedback* ini memanfaatkan saran komputer (Alfiansyah, 2022). Selanjutnya hanya perlu memilih perangkat lunak aplikasi yang sudah disalin sebelumnya pada desktop komputer dan otomatis maka akan muncul halaman interaktif dengan fitur *feedback* acara, karena format file yang telah digunakan sudah berbentuk (.exe) maka tidak perlu lagi menginstall terlebih dahulu (Alfiansyah, 2022). Mahasiswa memiliki suara dan merasa dihargai oleh kampus dan hal ini meningkatkan rasa keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan kampus dan meningkatkan motivasi belajar. Dengan memahami kebutuhan mereka, kampus dapat menyelenggarakan acara yang lebih sesuai dan menarik bagi mahasiswa sehingga meningkatkan kepuasan bagi mahasiswa dan partisipasi mahasiswa. *Website* interaktif ini merancang website berupa *feedback* acara dan difokuskan pada berbagai aspek acara seperti kualitas acara, pengalaman peserta, pembelajaran yang diperoleh, organisasi dari pelaksanaan acara, serta kualitas yang diberikan.

Pengembangan *website interaktif* untuk pengumpulan dan analisis *feedback* acara di dalam Konteks *Smart* Kampus akan memberikan manfaat yang baik dan *signifikan*. *Website* interaktif dibuat untuk meningkatkan pengalaman peserta sehingga penyelenggara acara dapat memahami preferensi, harapan, dan kebutuhan peserta sehingga mengambil tindakan yang sesuai sehingga menciptakan pengalaman yang positif dan berharga bagi peserta. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *Website* interaktif Untuk Pengumpulan dan Analisis *Feedback* Acara Dalam Konteks *Smart* Kampus”**. Dengan demikian, pengembangan *website* interaktif untuk pengumpulan analisis *feedback* acara dalam konteks *Smart* Kampus merupakan langkah penting dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa serta untuk meningkatkan efektivitas sebagai penyelenggara acara yang ada di kampus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengumpulkan umpan balik atau *Feedback* dari mahasiswa terkait berbagai acara yang diadakan kampus dalam konteks *Smart Kampus*, mengingat bahwa tidak adanya *feedback* tersebut menjadi masalah dalam meningkatkan kualitas acara, mengevaluasi kepuasan peserta dan mengambil langkah-langkah perbaikan yang diperlukan.”

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi penelitian ini agar tidak menyimpang, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hanya berfokus merancang *website* interaktif berupa *feedback* acara dalam konteks *Smart Kampus*.
2. *Feedback* acara akan difokuskan pada berbagai aspek acara, seperti kualitas acara, pengalaman peserta, pembelajaran yang diperoleh, organisasi dan pelaksanaan acara, serta kualitas pelayanan yang diberikan.

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk menerapkan pentingnya *website feedback* acara untuk meningkatkan pengalaman peserta. Dengan mengumpulkan *feedback*, penyelenggara acara dapat memahami preferensi, harapan, dan kebutuhan peserta, dan mengambil tindakan yang sesuai untuk menciptakan pengalaman yang lebih positif dan berharga bagi peserta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan oleh penulis adalah :

1. Dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa terkait acara yang diadakan di kampus agar mahasiswa dapat berperan aktif dalam proses evaluasi dan perbaikan.

Meningkatkan kualitas acara yang informasinya diperoleh dari *feedback* mahasiswa melalui *website* interaktif dapat membantu kampus dalam merencanakan acara yang lebih relevan dengan minat mahasiswa.