

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Soft skill adalah suatu kemampuan, bakat, atau keterampilan yang berkaitan dengan kecerdasan emosional, kepribadian seseorang, hubungan sosial, kemampuan berkomunikasi, kebiasaan pribadi, serta *optimisme* yang mencirikan kemampuan seseorang yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi antar manusia serta dapat mempengaruhi prospek karir[8]. *Soft skill* merupakan kemampuan yang tidak bisa terlihat secara nyata atau tidak berbentuk. Oleh karena itu *soft skill* dilakukan dengan cara non teknis. *Soft skill* dapat dikatakan sebagai ketrampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*Interpersonal skills*) dan ketrampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*Intrapersonal skills*) yang mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. Pengembangan *soft skill* dapat dilakukan melalui proses pembelajaran dan kegiatan kemahasiswaan atau biasa disebut ekstrakurikuler[8].

Menurut sebuah survei yang dilakukan oleh NACE (National Association of Colleges and Employers) pada tahun 2011 menunjukkan ada lima keahlian kerja *soft skills* yaitu kemampuan bekerja dalam tim, komunikasi verbal, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan memperoleh dan mengolah informasi, kemampuan untuk membuat rencana dan membuat prioritas (Koncz, 2011). Perguruan tinggi dituntut untuk mampu mengikuti perubahan yang terjadi dalam dunia kerja saat ini. Salah satu perguruan tinggi yang ada di Indonesia mulai mengembangkan kegiatan *soft skill*, yaitu Universitas Kristen Krida Wacana yang memulai kegiatan *soft skill* ini dengan menggunakan pendekatan *seven vectors* dari Athur Chickering[18].

Berdasarkan program pengembangan *soft skill* yang dilakukan oleh Universitas Kristen Wacana dengan menggunakan metode *seven vectors* tersebut. Masih belum mencakup semua aspek yang ada di lingkungan kampus. Metode ini dikerjakan dengan mengadakan kegiatan-kegiatan penunjang *soft skill*, sementara peran dosen belum terlihat apabila menggunakan metode tersebut. Sementara dosen sendiri adalah sosok yang hampir setiap hari berinteraksi langsung dengan mahasiswa. Maka dengan itu peran dosen bisa juga dimanfaatkan untuk turut serta mengembangkan *soft skill* mahasiswa.

Bentuk turut serta dosen dalam pengembangan *soft skill* mahasiswa yaitu dosen dapat melakukan pencatatan kepada para mahasiswa yang melakukan pelanggaran aturan kampus, tidak mampu bekerja dalam tim dengan baik, mengalami gangguan komunikasi verbal, serta kesalahan-kesalahan lain yang dapat menghambat mahasiswa dalam penerapan maupun pengembangan *soft skill*.

Untuk membantu dosen dalam melakukan pencatatan tersebut, kami membuat aplikasi bernama "Sidoma". Sidoma sendiri adalah aplikasi pencatatan dosa mahasiswa dimana dosa yang dimaksud disini adalah berupa pelanggaran aturan kampus, tidak mampu bekerja dalam tim dengan baik, mengalami gangguan komunikasi verbal, serta kesalahan-kesalahan lain. Saat dosen mengetikkan nama mahasiswa yang melakukan kesalahan akan muncul foto mahasiswa tersebut untuk melihat kesesuaian nama dengan foto. Kemudian dosen

pembimbing akademik akan menerima notifikasi berisi kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa yang dibimbing oleh dosen tersebut. Kemudian dosen pembimbing akademik akan memberikan peringatan untuk mahasiswa tersebut atau bisa juga melakukan pembinaan. Supaya mahasiswa tersebut terbiasa dengan aturan-aturan yang ada serta untuk melatih para mahasiswa sebelum mereka memasuki dunia kerja dan melatih mahasiswa untuk mampu menggunakan *soft skill* tersebut dengan tepat. Aplikasi ini menggunakan *realtime database* sehingga informasi yang didapatkan merupakan informasi terbaru.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang implementasi *soft skill* mahasiswa di kehidupan kampus?
- b. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memudahkan dosen dalam turut serta mengembangkan *soft skill* mahasiswa?
- c. Bagaimana membuat aplikasi pencatatan kesalahan yang efektif untuk dosen dan mahasiswa?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan PA.

- a. Sistem pencatatan kesalahan mahasiswa diimplementasikan pada *smart phone* berbasis *Android*.
- b. Mahasiswa hanya bisa melihat laporan kesalahan yang dibuat oleh mahasiswa itu sendiri.
- c. Dosen bisa menginputkan kesalahan semua mahasiswa .
- d. User yang bisa login aplikasi tersebut adalah mahasiswa dan dosen yang dimana email mereka sudah dipakai untuk iGracias.
- e. Aplikasi hanya untuk dosen dan mahasiswa program studi D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Telkom University.
- f. Aplikasi untuk mengidentifikasi mahasiswa yang berpotensi menimbulkan masalah, untuk tindak lanjut dari mahasiswa tersebut diserahkan kembali ke dosen wali.
- g. Presentase kesalahan mahasiswa dihitung setiap satu semester.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- Mengimplementasikan program pengembangan *soft skill* dengan memanfaatkan peranan dosen.
- Merancang aplikasi yang dapat memudahkan dosen dalam pencatatan kesalahan para mahasiswa.
- Mengimplementasikan aplikasi pencatatan kesalahan mahasiswa untuk pengembangan *soft skill*.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian Proyek Akhir yang digunakan dalam membangun aplikasi Sidoma :

1. Tahap Studi Literatur

Dalam mendapatkan solusi akan perumusan masalah yang telah disusun sebelum ini, maka tim mencari dari beberapa jurnal dan *papper* mengenai soft skill hingga pentingnya soft skill bagi mahasiswa. Hal ini juga dilakukan untuk meningkatkan soft skill mahasiswa di lingkungan kampus.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan analisis kebutuhan yang diperlukan baik perangkat lunak maupun perangkat keras dalam pembangunan aplikasi.

3. Perancangan

Perancangan aplikasi Sidoma akan dilakukan dalam 2 tahap, yaitu:

- a. Tahap perancangan kebutuhan alur sistem hingga perancangan database.
- b. Tahap perancangan *interface* aplikasi berupa *mockup*.

4. Implementasi

Melakukan implementasi pembangunan aplikasi berdasarkan hasil analisis dan perancangan pada tahap sebelumnya.

5. Pengujian

Melakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat pada tahap implementasi.

6. Pembuatan Laporan

Membuat laporan yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan aplikasi tersebut serta hasil analisis.

1.6 Pembagian Tugas

Pembagian tugas anggota tim proyek akhir:

a. **Ramadansyah**

Peran : Desainer & Programmer

Tanggung Jawab:

- Merancang tampilan
- Membuat aplikasi
- Perancangan database

b. **Sevia Mega Kusuma Fatimatus Sholehha**

Peran : Programmer & Dokumentasi

Tanggung Jawab:

- Membuat aplikasi
- Membuat dokumen
- Dokumentasi pengujian *White Box* dan *Black Box*
- Membuat Artefak