

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Universitas merupakan satu bentuk perguruan tinggi yang melaksanakan kegiatan perkuliahan, seminar, penelitian, pengabdian dan lainnya. Salah satu output dari kegiatan proses implementasi pendidikan akademik adalah dokumen akademik, baik dalam bentuk dokumen konvensional dan juga dokumen digital. Dokumen pada universitas dapat berupa materi kuliah, modul pelatihan, paper, jurnal dan dokumen penelitian.

Menurut (Paul Ayris, 2008) dalam *paper Managing and Sharing Research Resources*, universitas harus dapat mempublikasikan dokumen akademik dan dokumen penelitian untuk menampilkan kualitas penelitian pada universitas. Publikasi dokumen akademik dan penelitian dapat dilakukan universitas dengan memberikan layanan *open access repository*.

*Open access repository* merupakan *online storage* untuk setiap orang yang memiliki akses internet, pengguna internet dapat membaca *asset* yang tersimpan pada *open acces repository*. *Open acces repository* dapat mengubah cara membaca pengguna dan mendorong peneliti untuk mempublikasikan riset yang dilakukan di universitas.

Pentingnya membangun *open access repository* sejalan dengan surat publikasi karya ilmiah yang diterbitkan pada <http://dikti.go.id>, sebagai syarat kelulusan mahasiswa program S1 harus menerbitkan makalah di jurnal ilmiah.

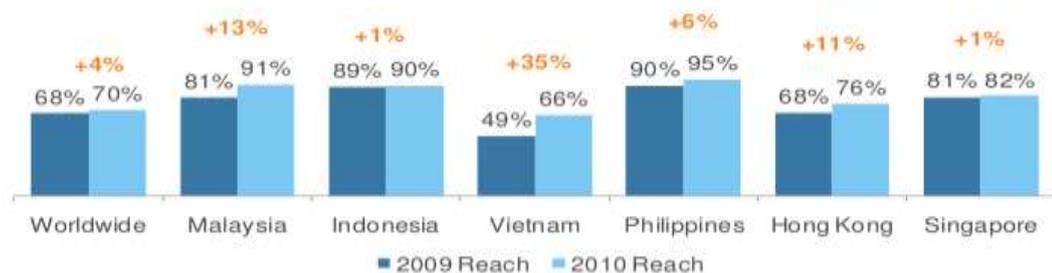
Selain kewajiban publikasi makalah karya tulis ilmiah, perkembangan teknologi *social networking sites* dan *social computing* dapat mendorong publikasi dokumen pada universitas (Paul Ayris, 2008).



*Open repository acces* dapat digunakan untuk mengelola *asset* kekayaan intelektual dalam universitas diungkapkan oleh (Alan McCord , 2002) pada *paper Overview of Digital Asset Management Systems*. Faktor utama diperlukannya pengelolaan *asset* di universitas adalah:

- *improve on-line asset delivery ,*
- *support real-time capture of perishable intellectual property ,*
- *extend library collections ,*
- *improve administrative processes,*
- *enhance institutional image.*

Di Indonesia, *trend* teknologi *internet* saat ini adalah penggunaan jejaring sosial. Melalui artikel yang diterbitkan *comScore*, Indonesia termasuk salah satu dari tiga negara lain di asia tenggara yang memiliki akses terbesar ke jejaring

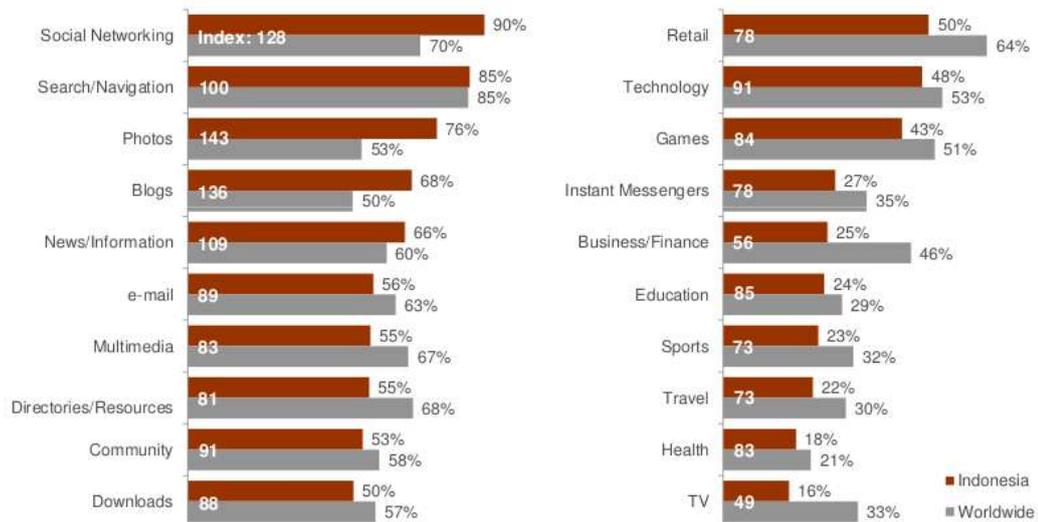


Gambar 1 Negara pengguna *facebook* di asia (*comscore.com*, 2011)

sosial *facebook* dalam dua tahun terakhir.

Berdasarkan kategori situs yang terbesar diakses oleh pengguna internet di Indonesia adalah jejaring sosial, *search engine* dan *photo sharing*. Dibandingkan

negara lain, 90% pengguna internet di Indonesia mengakses situs jejaring sosial,



Gambar 2 Kategori jenis situs populer di Indonesia (comscore.com. 2011)

85% *search engine* dan 76% *photo sharing*.

Menurut (Kirsi Silius) dalam jurnal *Evaluating the Quality of Social Media in an Educational Context* menyebutkan situs jejaring sosial dapat menjadi *trend* sebagai sarana bertukar informasi karena memiliki beberapa karakteristik:

- Kemudahan layanan,
- keleluasaan berhubungan dengan pengguna lain dalam sistem,
- kemudahan proses panduan untuk mendapatkan informasi,
- tersedia layanan untuk mempublikasikan konten bersama pengguna lainnya,
- keleluasaan pengguna dalam memilih konten yang akan ditampilkan,
- struktur aplikasi jejaring sosial mudah dipahami,

- keleluasaan pengguna untuk beraksi dengan nama *anonymous*,
- kemungkinan menghubungkan konten dalam jejaring sosial ke sistem lain.

Melihat keperluan universitas untuk memfasilitasi *open repository acces* untuk mengelola *asset*, diperlukan sistem dengan metode yang diharapkan dapat menunjang kebutuhan pengelolaan *asset*. Terdapat metode yang dapat memenuhi kebutuhan mengelola *asset*, yaitu model DAMS (*Digital Asset Management System*).

*Digital Asset Management System* (DAMS) merupakan model sistem pengelolaan *asset* yang memiliki fokus utama sebagai *media catalogues* dan *asset repositories*. Terdapat berbagai fungsi utama dari DAMS yaitu: *Assets Organizing*, *Assets Manipulating*, *Searching Assets*, *Assets Verification*, *Assets Delivery*, *Assets Security* dan *Backup*.

Melihat fenomena *social media* seperti yang diungkapkan dan kebutuhan *open acces repository* di atas, penelitian ini akan mengambil judul **“Pengembangan Social Media berbasis Digital Asset Management System Untuk Sharing Informasi”**.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, masalah dalam penelitian ini difokuskan sebagai berikut: “*Bagaimana Membangun Social Media berbasis Digital Asset Management System untuk Sarana Sharing Informasi ?*”.

Fokus masalah dalam penelitian ini selanjutnya diarahkan menjadi pertanyaan – pertanyaan penelitian berikut:

- a. Bagaimana desain pengembangan *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System* ?
- b. Bagaimana implementasi *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System* untuk proses pengelolaan *asset* ?
- c. Bagaimana tanggapan dari penggunaan *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System* ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Tujuan Umum

Mengembangkan *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System* untuk *Sharing Informasi*.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

- a. Membuat desain pengembangan *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System*.

- b. Melakukan implementasi *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System*.
- c. Mengkaji tanggapan *user* dari penggunaan *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System*.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Menghasilkan produk berupa *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System* untuk *Sharing Informasi*,
- b. Menghasilkan suatu bahan kajian lanjut, untuk pengembangan *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System*.

#### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini akan dilakukan di Program Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia, dengan menggunakan *asset* yang digunakan media pendidikan akademik dari berbagai sumber. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai Juni 2012, dengan area penelitian mengenai pengembangan *Social Media* berbasis *Digital Asset Management System*. Penelitian ini merupakan penelitian pendahuluan untuk mencari suatu bentuk model, sehingga belum mencakup proses pengukuran pengaruh model terhadap perubahan kegiatan pengelolaan konten digital.

Pengembangan model terdiri dari tiga tahap, yaitu studi pendahuluan, pengembangan dan pelaksanaan uji coba. Untuk pelaksanaan uji coba merupakan

uji simulasi di Ilmu Komputer FPMIPA UPI menggunakan sistem yang dikembangkan.

