

Pengembangan *website* untuk menampung ide kutipan kata-kata bijak yang dapat disebarluaskan

Retno Ariyanti Nurningtias¹, Afika Rianti², Meila Jamilati Dewi³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

¹rartnur@upi.edu, ²afika@upi.edu, ³meila.jamilati@upi.edu

Abstract- *Opinions are something that must be said and shouldn't be silenced. Therefore, opinions need to be expressed, including quotes. But there are still many people who have difficulty especially in finding the appropriate quote. In line with the results of the study showed that as many as 75% of respondents experienced difficulties. The method used in this research is design thinking with a survey as a data collection technique. The total of respondents taken there are 32 with details of 30 are students and the remaining 2 are not. To overcome this problem, the researchers provide a solution, namely by designing and developing the Sampan Kutipan website. Respondents gave a positive response to the website to be developed. This website will be able to accommodate the idea of quoting wise words that can be disseminated. This website has been designed according to response suggestions such as ease of use and an attractive appearance. The goal is to make it easier for people to express their opinions. We hope that this solution can be useful for others so that there are no longer limitations on the right to speak.*

Keywords- *Opinion, Quotes, Design Thinking.*

Abstrak- Pendapat merupakan sesuatu yang harus diungkapkan dan tidak seharusnya dibungkam. Oleh karena itu, pendapat perlu diutarakan termasuk juga kutipan. Namun masih banyak orang yang mengalami kesulitan terutama dalam menemukan kutipan yang sesuai. Senada dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 75% responden mengalami kesulitan. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking* dengan survei sebagai teknik pengumpulan datanya. Jumlah responden yang diambil ada 32 dengan rincian 30 merupakan pelajar dan 2 sisanya bukan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti memberikan solusi yaitu dengan merancang dan mengembangkan *website* Sampan Kutipan. Responden memberikan respon positif terhadap *website* yang akan dikembangkan. *Website* ini nantinya dapat menampung ide kutipan kata-kata bijak yang dapat disebarluaskan. *Website* ini telah dirancang sesuai dengan saran respon seperti kemudahan dalam menggunakan serta tampilan yang menarik. Tujuannya adalah supaya dapat memudahkan orang dalam menyampaikan pendapatnya. Harapannya solusi ini dapat bermanfaat bagi sesama sehingga tak ada lagi keterbatasan hak berbicara.

Kata kunci- Pendapat, Kutipan, Design Thinking.

I. PENDAHULUAN

Pendapat merupakan sesuatu yang berasal dari dalam pikiran diri sendiri yang bermula dari angan dalam hati. Karena sifatnya privat, tidak semua orang bisa mendengar apalagi memahami. Oleh karena itu, seseorang perlu menyampaikan pendapat supaya apa yang dia pikirkan bisa tersampaikan. Kemampuan menyampaikan pendapat adalah keinginan seseorang untuk mengungkapkan sesuatu berdasarkan pengetahuan dan pemikiran yang dimilikinya [1]. Selain itu kemampuan ini dinilai sangat penting. Bahkan salah satu kecakapan komunikasi yang harus dibangun sejak awal adalah Memiliki kemampuan mengelola dan menggunakan teknologi serta sumberdaya digital lainnya dalam mengungkapkan ide dan pendapat [2]. Perlu di garis bawahi, bahwa mengungkapkan ide dan pendapat itu diperlukan. Meskipun demikian, tidak semua orang dapat menyampaikan pendapatnya dengan mudah. Beberapa orang menganggap menyampaikan pendapat pada orang lain merupakan suatu yang rumit. Dengan

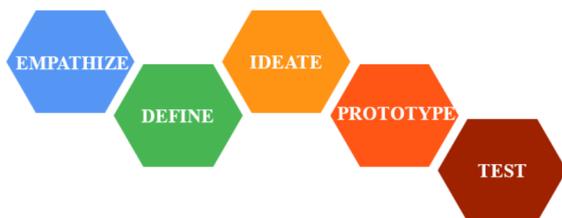
alasan kurang dapat mengekspresikan diri menjadi masalah yang sama hampir di setiap orang. Jika pun berhasil, pendapat yang dikemukakan pun terkadang bisa saja salah satu tidak sesuai dengan apa yang ingin diungkapkan. Oleh karena itu, perlu alternatif lain dalam menyampaikan pendapat. Sebagai contoh adalah menulis. Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tanpa bertatap muka dengan orang lain [3]. Kadang melalui tulisan, pikiran yang terlintas dapat dirangkai menjadi rangkaian kata yang sesuai dan dapat dipahami dengan lebih mudah.

Pendapat yang selanjutnya diungkapkan menjadi sebuah pernyataan dari pikiran seseorang selanjutnya dapat didokumentasikan dalam tulisan dan kemudian menjadi suatu kutipan. Kutipan adalah gagasan, ide, pendapat yang diambil dari berbagai sumber. Proses pengambilan gagasan itu disebut mengutip [4]. Kutipan ditulis seseorang setelah memperoleh kerangka berfikir

yang bagus dan jelas. Kutipan biasa didapati dari seorang ahli, namun bukan berarti orang yang tak berpengalaman tidak boleh membuat kutipan. Semua orang mempunyai hak sama terutama dalam menyampaikan pendapat termasuk membuat kutipan. Sebuah kutipan bagi penulis sendiri berfungsi sebagai bahan bukti penunjang dari suatu aktivitas perbuatan atau hasil karyanya. Kutipan tersebut dapat menjadi penguat dari pendapat sang penulis. Akan tetapi, karena adanya keterbatasan seperti platform penyampaian kutipan, orang merasa malas untuk mengungkapkan apa yang ada di pikiran mereka. Berdasarkan permasalahan diatas, kami berupaya memberikan solusi yaitu *website* Sampan Kutipan. Sampan Kutipan merupakan kepanjangan dari "Sampaikan dengan Kutipan". *Website* ini dirancang khusus untuk membuat kutipan sesuai dengan keinginan penulis sebagaimana *website font generator* yang digunakan untuk mengedit juga membuat desain. Dengan adanya *website* ini, diharapkan mampu membantu orang-orang dalam menyampaikan pendapatnya melalui tulisan kutipan yang menarik. Berhubungan dengan hal di atas, maka kami penulis jurnal telah melakukan penelitian. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan mengembangkan *website* Sampan Kutipan.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk melakukan perancangan dalam penelitian ini adalah metode design thinking. Design thinking adalah sebuah metode pendekatan pada proses desain yang menawarkan solusi dalam memecahkan sebuah masalah [5]. Metode ini terdiri dari 5 tahapan seperti ditunjukkan gambar 1 dibawah yaitu *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* [6].



Gambar 1. Proses tahapan design thinking [7]

Pada tahap pertama yaitu tahap *emphasize* lebih ditekankan terhadap penggalan informasi lebih lanjut. Tahap ini dilakukan dengan pengumpulan data yaitu melalui survey melalui google form. Jumlah responden pada survei ini adalah sebanyak 32 responden yang terdiri dari 30 pelajar dan dua lainnya bukan pelajar yang diambil secara acak. Selanjutnya tahap *define* yaitu berfokus pada pendefinisian masalah dimana hal itu telah dirangkum berdasarkan respon dari responden. Yang ketiga yaitu tahap *ideate* dimana peneliti diminta untuk memberikan solusi dari permasalahan yang telah

disebutkan. Selanjutnya adalah *prototype* yaitu tahapan dimana prototipe dibuat sebagai bentuk sampel atau gambaran dari ide. Terakhir adalah tes dimana pengujian dilakukan untuk mengetahui kekurangan ataupun apapun yang perlu diperbaiki. Peneliti menganggap metode ini tepat karena pendekatan metode pada design thinking terdiri dari tahapan yang diperlukan. Pendekatan *Design Thinking* digunakan untuk menyelesaikan sebuah permasalahan dengan melakukan pemfokusan terhadap kebutuhan pengguna, pendekatan ini dilakukan dengan memberikan ide-ide yang berupa solusi dari permasalahan serta kebutuhan setiap pengguna dan mengimplementasikannya ke aplikasi yang akan dibangun, metode ini dirasa dapat menyesuaikan serta memahami kebutuhan pengguna dengan melihat beberapa kebutuhan serta kesulitan mereka yang bervariasi dengan memahami permasalahan pengguna itu sendiri [8],[9],[10].

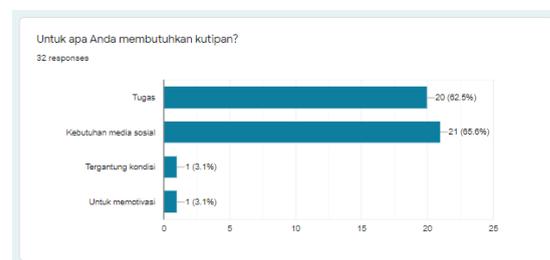
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti akan memaparkan hasil *survey* dan analisis yang telah dilakukan. Dimulai dari adanya kesulitan dalam menyampaikan kutipan. Berikut adalah diagram lingkaran hasil *survey*.



Gambar 2. Jumlah responden yang mengalami kesulitan

Berdasarkan hasil pada gambar 2 diatas diketahui bahwa sebesar 75% responden masih mengalami kesulitan dalam membuat kutipan yang sesuai. Kemudian penelitian dilakukan lebih lanjut yaitu untuk mengetahui alasan mengapa orang membutuhkan kutipan. Berikut adalah hasilnya.

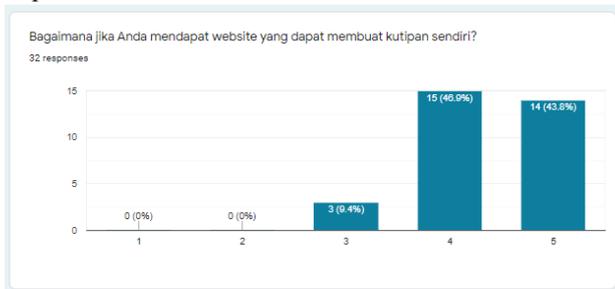


Gambar 3. Alasan orang membutuhkan kutipan

Berdasarkan data yang diperoleh pada gambar 3 di atas, hasil menunjukkan sebagian besar respon responden yaitu sebesar 65,6% membutuhkan kutipan untuk kebutuhan media sosial. Selanjutnya diikuti untuk keperluan tugas sebesar 62,5% dan sisanya menggunakan

kutipan untuk memotivasi diri. Dari penjelasan di atas, maka diketahui bahwa kutipan itu penting. Oleh karena itu perlu sesuatu untuk mempermudah dalam menyampaikan kutipan.

Berhubungan dengan masalah diatas, penulis memberikan solusi yaitu dengan merancang dan mengembangkan *website* Sampan Kutipan. Sebelum dirancang, peneliti telah mengajukan pertanyaan terhadap responden terkait antusias mereka.



Gambar 4. Antusiasme responden

Berdasarkan gambar 4 di atas, respon yang diberikan responden sangat baik. Banyak dari memberikan respon nilai 4 dan 5. Persentasenya adalah 4 sebesar 46,9% dan nilai 5 sebesar 43,8%. Sisanya atau 3 responden terakhir memberi nilai 3. Kemudian di akhir angket, responden diminta untuk memberikan saran terkait *website* yang akan dikembangkan yaitu Sampan Kutipan. Berikut adalah ringkasan hasil yang didapat.

Tabel 1. Saran responden

Saran	Jumlah	Persentase
Tampilan menarik	4	12,50 %
Mudah digunakan	3	9,375 %
Desain modern	3	9,375 %
Mudah diakses	2	6,250 %
Beragam bahasa	2	6,250 %
Dapat disimpan dan dipublikasikan	1	3,125 %
Memberikan pelatihan gratis	1	3,125 %
Dll	16	50 %
Total	32	100 %

Tabel diatas menunjukkan saran serta persentase yang diperoleh. Kebanyakan responden menginginkan tampilan menarik dengan persentase 12,5%. Kemudian diikuti dengan *user friendly* atau kemudahan dalam menggunakan dengan persentase sebesar 9,375% yang juga memiliki persentase yang sama dengan desain modern. Selanjutnya urutan saran terbanyak lainnya ada pada kemudahan dalam mengakses dan pilihan bahasa dengan persentase sebesar 6,25% dan sisanya kebanyakan hanya dengan persentase sebesar 3,125% yang berarti jawaban yang diberikan adalah respon tunggal atau tidak ada yang menjawab sama karena persentase 3,15% sama dengan respon dari satu orang. Saran yang diberikan pastinya bukan tanpa alasan. Pengalaman dapat menjadikan alasan mengapa mereka dapat mengatakan hal yang demikian.

Saran tersebut kami jadikan evaluasi untuk pembuatan *website*.

Berikut ditunjukkan pada gambar 5 adalah prototipe dari *website* Sampan Kutipan yang akan dikembangkan.



Gambar 5. Halaman awal

Pada halaman awal disajikan beberapa mengenai *website*. Isinya mengenai gambar-gambar kutipan yang dapat di download langsung, melihat beberapa kategori yang tersedia, mengetahui bagaimana cara membuat kutipan langsung pada web, dan membuat akun.



Gambar 6. Halaman create account

Halaman selanjutnya ditunjukkan pada gambar 6 di atas adalah *Create Account*. Di halaman ini terdapat kolom dimana *User* diminta memasukkan data berupa *Username*, *Email*, dan *Password*.



Gambar 7. Halaman login

Setelah itu terdapat halaman login, seperti ditunjukkan gambar 7 di atas. Halaman login dapat diakses setelah *User* mempunyai akun. Hal ini berguna untuk

memudahkan *User* untuk mengakses *website* lebih dari sekali. Halaman login pun hanya membutuhkan masukkan Email dan Password.



Gambar 8. Halaman kategori

Selain dari yang disebutkan tadi, terdapat juga halaman kategori seperti ditunjukkan gambar 8 di atas. Di halaman ini tersimpan banyak contoh dari kutipan yang telah dikelompokkan berdasarkan kategorinya. *User* dapat memilih salah satu kategori yang ingin ditampilkan.



Gambar 9. Halaman edit kutipan

Setelah akun berhasil diakses, user dapat membuat kutipan sendiri dengan menginput teks dan menyesuaikan dengan keinginan seperti ditunjukkan gambar 9 di atas. Terdapat beberapa fitur seperti jenis *font*, mengubah ukuran *font*, mengubah warna *font*, properti yang dapat digunakan, dan *background* yang dapat disesuaikan. Hasil pembuatan kutipan akan muncul pada *preview*. Ketika *user* merasa sudah sesuai dengan keinginan, gambar dapat disimpan langsung pada perangkat atau diunduh (*download*). Namun ketika kutipan dirasa tidak sesuai, gambar dapat langsung dihapus.

IV. PENUTUP

Pendapat merupakan sesuatu yang harus diungkapkan dan tidak seharusnya dibungkam. Oleh karena itu, pendapat perlu diutarakan termasuk juga kutipan. Namun, beberapa orang masih mengalami kesulitan dalam menyampaikannya, juga dalam menemukan kutipan yang sesuai. Sebanyak 75% dari respon mengaku masih mengalami kesulitan. Oleh karena itu, tim peneliti telah

menemukan solusi yang mana solusi ini juga dibuat berdasarkan pertimbangan dari para responden. Solusi yang diberikan adalah merancang dan mengembangkan *website* Sampian Kutipan. *Website* ini dapat menampung ide kutipan kata-kata bijak yang dapat disebarluaskan. Tujuannya adalah supaya dapat memudahkan orang dalam menyampaikan pendapatnya. Harapannya solusi ini dapat bermanfaat bagi sesama sehingga tak ada lagi keterbatasan hak berbicara. Saran dari peneliti adalah dengan senantiasa mendengarkan dan memahami lebih dalam tentang keperluan dan keinginan dari *user* sehingga *website* yang akan dibuat dapat berguna.

V. REFERENSI

- [1] Widyaningrum, Ratna, and Ema Butsi Prihastari. "Implementasi model pembelajaran talking chips disertai media fotonovela untuk meningkatkan sikap peduli lingkungan dan kemampuan menyampaikan pendapat mahasiswa." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 8.1 (2018): 22.
- [2] Zubaidah, Siti. "Mengenal 4C: Learning and innovation skills untuk menghadapi era revolusi industri 4.0." *2nd Science Education National Conference*. Vol. 13. 2018.
- [3] Lazulfa, Indana. "Keterampilan Berbahasa: Menulis Karangan Eksposisi." (2019).
- [4] Rafika, Ageng Setiani, Hanifah Yunan Putri, and Fitroh Diah Widiarti. "Analisis Mesin Pencarian Google Scholar sebagai Sumber Baru untuk Kutipan." *Journal Cerita* 3.2 (2017): 193-205.
- [5] Amalina, Sabika, et al. "Rancang Purwarupa Aplikasi UniBook Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking." *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*. 2017.
- [6] Razi, Aria Ar, Intan Rizky Mutiaz, and Pindi Setiawan. "Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer." *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan* 3.02 (2018): 219-237.
- [7] Fauzi, Ahmad Hadi, and Iwan Sukoco. "Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa." *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi* 2.1 (2019): 37-45.
- [8] Hikmawan, Rizki, et al. "Development of Ikgai instructional method to cultivate computational thinking of millennial generations." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1318. No. 1. IOP Publishing, 2019.
- [9] Werdiningsih, Titi, M. Bruri Triyono, and Nur Wachid Abdul Majid. "Interactive multimedia learning based on mobile learning for computer assembling subject using the principle of multimedia learning (Mayer)." *International Journal of Advanced Science and Technology* 28.16 (2019): 711-719.
- [10] Hendawati, Y., et al. "Contextual teaching and learning of physics at elementary school." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1318. No. 1. IOP Publishing, 2019.