

ANALISA PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL DENGAN METODE ONE STOP SERVICE DALAM PROGRAM PENDAFTARAN MAHASISWA BARU PADA GENERASI-Z

Arihta Tarigan^{1*} , Edward Sutanto²

^{1,2}Program Studi Bisnis Digital, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas Bunda Mulia

*Email koresponden : atarigan@bundamulia.ac.id

Diterima 06 Januari 2023, Disetujui 21 Maret 2023

Abstrak

Dari data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia pada tahun 2020, jumlah perguruan tinggi swasta yang ada di Indonesia mengalami penurunan sebanyak 1.73% dari jumlah perguruan tinggi swasta pada tahun 2019. Hal tersebut membuktikan bahwa perguruan tinggi juga berdampak efek pandemi Covid-19 yang mengakibatkan berkurangnya jumlah perguruan tinggi swasta yang ada di Indonesia. Walaupun jumlah perguruan tinggi swasta mengalami penurunan, Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, jumlah mahasiswa di Indonesia sebanyak 8.956.184 orang pada tahun 2021 dimana hal tersebut mengalami kenaikan sebanyak 4.1% dibandingkan tahun sebelumnya. Pada masa pandemi Covid-19, perguruan tinggi dituntut mengembangkan dan menerapkan metode dengan sistem daring dalam kegiatan pendaftaran mahasiswa baru. Ditambah karakteristik dari Generasi Z yang mampu beradaptasi terhadap perubahan teknologi dengan cepat, hal ini menjadi kesempatan perguruan tinggi untuk mengembangkan teknologi yang memudahkan Generasi Z dalam proses pendaftaran mahasiswa baru.

Kata Kunci : Internet, Website, Gen Z, Teknologi Finansial, Teknologi CloudComputing

Abstract

According to the data from the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia in 2020, the number of private universities in Indonesia has decreased by 1.73% from the number of private universities in 2019. This proves that universities are also impacted by the effects of the COVID-19 pandemic, which resulted in a reduction in the number of private universities in Indonesia. Even though the number of private universities has decreased, the Central Statistics Agency (BPS) notes that the number of students in Indonesia is 8,956,184 in 2021, which has increased by 4.1% compared to the previous year. During the COVID-19 pandemic, universities were required to develop and implement methods with an online system for new student registration activities. The characteristics of Generation Z, who are able to quickly adapt to technological change, present an opportunity for universities to develop technology that makes the process of enrolling new students easier for Generation Z.

Keyword : Internet, Website, Gen Z, Teknologi Finansial, Teknologi CloudComputing

PENDAHULUAN

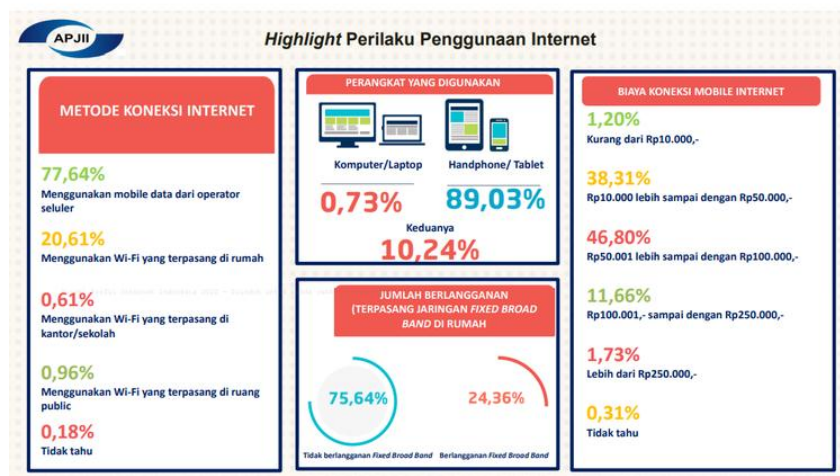
Munculnya internet sebagai teknologi yang berkembang sangat pesat membuat banyak pengguna memanfaatkan internet untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, baik untuk mencari sebuah informasi, media sosial, media hiburan, dan lain-lain. Tidak hanya itu, cloud computing adalah salah satu teknologi yang mengalami perubahan yang luar biasa dimana terkait dengan pengembangan teknologi internet dan bisnis karena cloud computing dapat meningkatkan teknologi bisnis digital yang ada di Indonesia. Apalagi Generasi Z yang memiliki karakteristik yaitu *Tech Savvy* atau mahir teknologi dimana mereka lahir dan hidup di zaman teknologi sehingga mereka cepat sekali dalam beradaptasi dengan berbagai perkembangan teknologi dan membutuhkan proses yang cepat dalam menggunakan teknologi.

Dalam hal ini, maka teknologi bisa diadopsi oleh Universitas dalam menjaring mahasiswa baru sehingga menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat, jumlah mahasiswa di Indonesia sebanyak 8.956.184 orang pada tahun 2021 dimana hal tersebut mengalami kenaikan sebanyak 4.1% dibandingkan tahun sebelumnya. Sebagai contoh Generasi Z yaitu mahasiswa yang ada di Indonesia membutuhkan kemudahan terutama pada teknologi finansial untuk memudahkan proses

mulai dari transaksi pembayaran hingga cicilan dapat dilakukan dengan mudah.

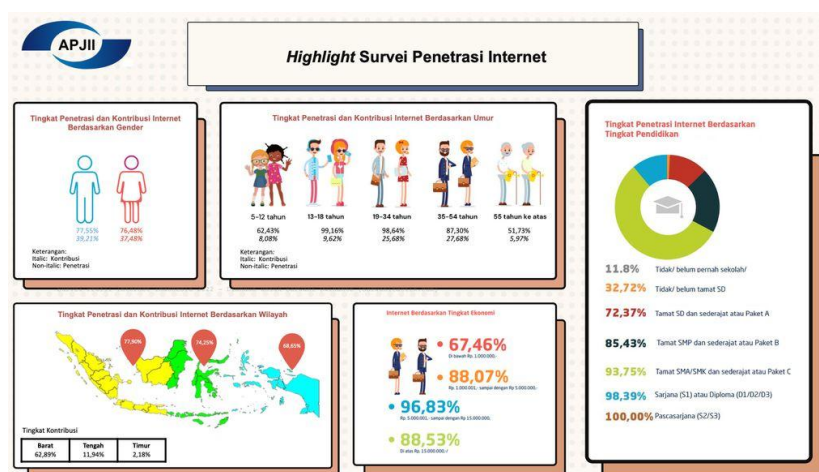
Atas dasar itulah penelitian ini dilakukan untuk dapat meningkatkan minat Generasi Z dalam mencari informasi dan melakukan pendaftaran mahasiswa baru secara daring dengan proses yang cepat dan terukur. Dengan dikembangkannya inovasi teknologi dengan pemanfaatan media digital, maka proses penerimaan mahasiswa baru diharapkan dapat dilakukan dengan metode *one stop service*. Metode One stop service dalam penerimaan mahasiswa baru merupakan metode dimana calon mahasiswa melakukan pendaftaran dalam satu tempat secara daring dan keseluruhan proses ada didalam aplikasi tersebut, dimana proses pendaftaran, proses tes online, lihat hasil tes, dan pembayaran ada dalam satu aplikasi. Dengan metode *one stop service* tersebut diharapkan alur pemrosesan data menjadi lebih terstruktur dan membantu tim penerimaan mahasiswa baru dalam pengklasifikasian data.

Dari gambar 1 dapat dilihat bahwa pengguna internet 89,03 % dilakukan menggunakan media handphone / tablet, dan hanya 24,36 % yang terpasang jaringan *broad band* di rumah. Dari seluruh pengguna internet di Indonesia ada 77,64% nya menggunakan *mobile data* dari operator seluler, artinya para penggunaan internet di Indonesia lebih banyak dilakukan melalui media digital handphone dan juga dapat melakukan akses tidak hanya saat berada di dalam rumah.



Gambar 1. Hasil Survey APJII 2022

Sumber : Perilaku pengguna internet Indonesia pada periode 2021 hingga kuartal I-2022.(APJII).



Gambar 2. Hasil Survey APJII 2022

Sumber : Highlight Survei Penetrasi Internet 2022.(APJII)

Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa penetrasi penggunaan internet 2021 – 2022 jika diklasifikasikan berdasarkan rentang usia, maka 99,16 % berada direntang usia 13 sampai dengan 18 tahun. Rentang usia tersebut jika kita berpatakan terhadap tahun berjalan sekarang yaitu 2022, maka rentang usia tersebut merupakan rentang usia untuk generasi Gen Z. Menurut penelitian Stillman (2017), Gen Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1995 sampai dengan 2012, generasi ini juga disebut generasi net atau generasi internet. Rentang usia 18 tahun merupakan rentang usia

rata – rata untuk siswa/i menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Atas atau sederajat.

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut :

- Apakah calon mahasiswa menyetujui proses pendaftaran mahasiswa baru dilakukan secara daring ?
- Apakah calon mahasiswa menyetujui proses pendaftaran mahasiswa baru dilakukan menggunakan media aplikasi *mobile* ?

- c. Apakah calon mahasiswa menyetujui semua proses dilakukan dalam satu aplikasi (*one stop service*)
- d. Apakah calon mahasiswa menyetujui proses tes seleksi penerimaan mahasiswa baru dilakukan secara daring ?
- e. Apakah calon mahasiswa menyetujui proses pembayaran pendaftaran dilakukan secara daring dan dalam aplikasi atau program yang sama dengan proses pendaftaran ?
- f. Apakah calon mahasiswa menyetujui proses seleksi dilakukan dalam waktu yang singkat ?
- g. Apakah calon mahasiswa menyetujui proses seleksi dapat dilakukan tanpa harus datang ke lokasi lingkungan Universitas ?
- h. Apakah calon mahasiswa menyetujui didalam aplikasi pendaftaran mahasiswa baru berisi informasi lengkap terkait program studi yang terdapat dalam lingkungan Universitas ?
- i. Apakah calon mahasiswa menyetujui didalam aplikasi pendaftaran mahasiswa baru berisi informasi lengkap terkait rincian biaya yang harus dikeluarkan untuk menjadi mahasiswa baru dan biaya yang akan dikeluarkan sampai dengan semester akhir ?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di bahas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Program pendaftaran mahasiswa baru yang sesuai dengan karakter calon mahasiswa baru, dimana pada penelitian

berfokus kepada Gen-Z. Dimana peneliti manargetkan 120 calon mahasiswa baru Gen-Z dalam penelitian ini.

2. Program pendaftaran mahasiswa baru yang memberikan efektifitas kepada Universitas, dimana dengan meningkatnya jumlah siswa-siswi SMA sederajat setelah era Covid-19.
3. Program pendaftaran mahasiswa baru yang memberikan efisiensi dalam biaya operasional. Dengan meningkatnya jumlah siswa-siswi SMA sederajat maka biaya operasional yang dibutuhkan juga akan lebih besar apabila proses dilakukan secara offline, dimana dibutuhkan alat tulis dan juga soal tes yang lebih banyak, serta dibutuhkan formulir pendaftaran yang lebih dalam proses registrasi pendaftaran.

KAJIAN TEORI

Internet

Internet berkembang pesat sejak diperkenalkan ke publik dunia dalam presentasi di *International Computer Communication Conference (ICCC)* pada bulan Oktober 1972, internet telah mengalami perkembangan pesat. Awalnya, jaringan ARPANET hanya terdiri dari beberapa node (Advanced Research Projects Agency Network). Penggunaan internet diperkirakan telah melampaui 100 juta pengguna pada Januari 1997. Jumlah pengguna diperkirakan meningkat dari 418 juta pada tahun 2000 menjadi 945 juta pada tahun 2004 (Pendit, 2005: 104). Kemudian, menurut sebuah website bernama *Internet World Data*, diketahui bahwa jumlah pengguna internet di

seluruh dunia per bulan April 2008 melebihi 1.407.724.920. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat dunia semakin menerima dan membutuhkan keberadaan internet sebagai sarana komunikasi. dan komunikasi semakin diterima dan dibutuhkan oleh masyarakat dunia.

Website

Pada dasarnya web diartikan sebagai suatu hyperlink bahasa HTML (*hypertext markup language*) yang akan berpindah dari satu alamat ke alamat lainnya. Komunikasi Website atau situs web dapat didefinisikan sebagai “kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi tekstual, gambar, gambar bergerak, animasi, suara, dan/atau kombinasi statis atau dinamis dari semua ini, membentuk rangkaian bangunan yang saling berhubungan, masing-masing terhubung ke beberapa halaman terkait (Hikmah Baitul A, dkk 2015:1).

Generasi Z

Menjadi generasi penerus generasi sebelumnya, Generasi Z didefinisikan sebagai periode antara tahun 1995 hingga 2010 di mana satu generasi mengalami ketertinggalan. (Bencsik, Jubasz, Hortvatb-Csikos, 2016). selalu online hampir terus menerus dengan perangkat teknis. Mereka lebih sabar dan pintar dari pendahulunya dan terus mencari tantangan dan dorongan baru. Mereka tidak mengantisipasi perubahan terus menerus dan, berkat munculnya Internet, mereka memiliki banyak informasi, tetapi hanya sampai batas saat ini. Mereka beralih ke Internet untuk mencari solusi atas masalah mereka. (Tari,

2011). Keterampilan digital generasi ini membuat hidup mereka mandiri dalam mencari informasi. Untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan revolusi industri 4.0 maka paradigma saat ini terjadi perubahan besar dalam paradigma proses pendidikan.

Teknologi Financial

Fintech pada dasarnya mengacu pada inovasi teknologi (*technology innovation*), gangguan proses (*process disruption*) dan perubahan layanan (*service transformation*). Inovasi teknologi biasanya memicu pembangunan, pertumbuhan ekonomi dan perubahan industri. Ketika sebuah teknologi baru memasuki suatu industri, ini menunjukkan bahwa laju perubahan teknologi telah semakin cepat dan maju seiring kemajuannya, dan dampaknya lebih bervariasi. Gangguan proses mengacu pada penerapan inovasi teknis yang secara tidak langsung mengganggu proses lembaga keuangan tradisional. Sektor keuangan harus mampu mengembangkan strategi organisasi layanan keuangan yang lebih efektif, dengan memanfaatkan pesatnya perkembangan inovasi fintech saat ini. Dengan pendekatan fintech menjadi model baru dalam dunia bisnis. Sektor keuangan sepenuhnya menyatu dengan layanan keuangan, arus utama produk dan layanan sepenuhnya digital dan melalui platform teknologi. Pertukaran layanan adalah layanan keuangan yang beroperasi dengan cara baru. Di masa lalu dan sekarang, lembaga keuangan tradisional terutama bertanggung jawab atas pemrosesan transaksi cek bank, penundaan transfer dana ke pelanggan untuk transaksi pembayaran

elektronik, proses pembukaan rekening bank dan perantara yang lambat, perdagangan mata uang asing (valuta) dan pengiriman uang ke luar negeri (Gomber, Peter; Kauffman, Robert J; Parker, Chris; Weber, 2018).

Teknologi Cloud Computing

Di era digital saat ini, banyak bisnis online yang sangat membutuhkan produk atau layanan mereka yang lebih luas, yang memaksa mereka untuk mempelajari teknologi terbaru, cara praktis terbaru untuk bisnis online menggunakan komputasi awan (cloud computing). Layanan cloud mengacu pada layanan host apa pun yang disediakan melalui Internet. Layanan ini seringkali mencakup server, database, perangkat lunak, jaringan, analitik, dan fungsi komputasi lainnya yang diakses melalui cloud (Abadi, 2009). Komputasi Awan adalah penyediaan layanan komputasi, terutama server, penyimpanan, basis data, jaringan, perangkat lunak, analitik, dan kecerdasan buatan, dibandingkan melalui Internet. Nama layanan cloud terinspirasi oleh simbol cloud yang sering digunakan untuk menggambarkan Internet dalam diagram alur, layanan ini menawarkan lebih banyak inovasi dengan sumber daya yang cepat, fleksibel, dan skala ekonomi (Gill et al., 2019). Pengguna layanan dapat mengakses file dan program yang disimpan di cloud dari mana saja, sehingga tidak perlu dekat dengan perangkat keras fisik. Dulu, dokumen (file) yang dibuat oleh pengguna harus disimpan di hard drive fisik, drive USB, atau disk (Shawish and Salama, 2014). Tanpa perangkat keras apa pun, file sama sekali tidak dapat diakses di luar

komputer asalnya. Dengan munculnya cloud, hanya sedikit orang yang khawatir kehilangan atau merusak hard drive atau drive USB mereka lagi. Dengan layanan cloud, dokumen tersedia di mana saja, karena informasi disimpan di cloud. Infrastruktur *cloud* mencakup komponen perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk implementasi model komputasi *cloud* yang benar, komputasi *cloud* juga dapat dianggap sebagai komputasi tambahan atau komputasi on-demand (Budiyanto, 2012). *Cloud* bisa bersifat pribadi atau publik, *cloud* publik berbagi layanan dari semua orang di Internet. Sedangkan private cloud adalah jaringan pribadi atau pusat data yang menyediakan layanan host ke banyak orang dengan pengaturan akses dan hak akses tertentu. teknologi cloud bertujuan untuk menyediakan akses yang mudah dan terukur ke sumber daya dan layanan komputasi (Vecchiola et al., 2011). Dengan teknologi cloud ini diharapkan dapat mengembangkan program pendaftaran siswa baru yang akan memudahkan pendaftaran calon siswa secara cepat dan efisien.

Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian, peneliti juga menggunakan studi literatur terhadap penelitian terdahulu. Penelitian sejenis dalam pengembangan program pendaftaran mahasiswa baru, sehingga dalam penelitian ini diharapkan memberikan pengembangan dan penambahan yang menjadi kekurangan dan saran pengembangan pada penelitian terdahulu. Dengan menggunakan teknologi yang sekarang sedang berkembang seperti

Website, Internet, Cloud Computing dan *Financial Technology* maka diharapkan program yang dihasilkan dari analisa penelitian ini akan menjadi program pendaftaran mahasiswa baru yang dapat diterima calon mahasiswa baru dan memberikan kemudahan dalam proses pendaftaran, proses seleksi dan proses pembayaran pada sisi pendaftar atau calon mahasiswa baru.

Dalam sisi Universitas maka diharapkan dapat membantu memberikan efektifitas dan

efisiensi dalam hal biaya operasional pelaksanaan penerimaan mahasiswa baru yang dilaksanakan. Maka penelitian mengembangkan penelitian terdahulu dengan mengacu ke beberapa penelitian terdahulu yang sesuai dengan tema penelitian peneliti dalam proses pengembangan program pendaftaran mahasiswa baru dalam lingkungan Universitas. Maka penelitian yang diambil sebagai studi literaturpun peneliti mengacu terhadap penelitian dalam lingkungan Universitas.

Tabel 1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Judul	Peneliti	Tahun	Hasil
1.	Program Aplikasi Ujian Online Berbasis Web	Sabar Rudiarto, Arihta Tarigan	2013	Berikut ini adalah saran penulis untuk memperbaiki dan memperkaya fitur aplikasi ujian online ini : <ol style="list-style-type: none"> 1. Agar informasi yang ditampilkan lebih menarik, aplikasi ini dapat ditambahkan fasilitas-fasilitas seperti forum , fasilitas upload dan download modul pembelajaran, serta fitur forget password. 2. Dalam pengembangan aplikasi ujian online dikemudian hari, sebaiknya menggunakan CMS (Content Management System) agar memudahkan dalam pengembangan aplikasi dan merubah struktur model aplikasi. 3. Pada aplikasi ujian online ini hanya digunakan untuk satu dosen saja, diharapkan dalam pengembangan aplikasi ujian online selanjutnya dapat digunakan lebih dari satu dosen agar aplikasi ujian online dapat digunakan berbagai macam mata kuliah. 4. Pada aplikasi ujian online ini hanya terdapat soal-soal pilihan ganda, dan dalam pengembangan berikutnya diharapkan terdapat soal-soal essay dengan form editor text dalam pengerjaan soalsoal ujian. 5. Soal-soal ujian yang ditampilkan sebaiknya dapat berupa file gambar,

				<p>sehingga halaman soal menjadi lebih menarik.</p> <p>6. Pada halaman mahasiswa sebaiknya ditambahkan form email kepada dosen pengajar, sehingga apabila terjadi kesalahan pada aplikasi ujian, mahasiswa dapat langsung memberitahukan masalah tersebut kepada dosen pengajar.</p> <p>7. Sebaiknya ditambahkan fitur chatting, sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif.</p>
2.	Perancangan User Experience Aplikasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Human-Centered Design	Rahmi Rizkiana Putri, Anwar Sodik, Adib Pakarbudi	2020	Berdasarkan analisa hasil dan uji coba yang telah dilakukan menggunakan metode UEQ dan rules of thumbs maka, dihasilkan sebuah kesimpulan bahwa situs web pendaftaran perguruan tinggi X masih terdapat kekurangan dari sisi conventional maupun usual. Sehingga penelitian ini memberikan solusi berupa rancangan mobile web yang user friendly agar para pengguna mendapatkan informasi tentang perkuliahan secara lebih baik dari sebelumnya.
3.	Aplikasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Forecasting	Adam	2022	<p>Dari hasil penulisan dan analisa dari bab-bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan, sehingga penulisan ini dapat lebih bermanfaat. Adapun kesimpulan-kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :</p> <p>1. Proses peramalan jumlah calon mahasiswa baru yang mendaftar pada Fakultas Teknik Informatika Universitas Abdurrabdilakukan dengan cara mengumpulkan jumlah data mahasiswa yang mendaftar pada tahun sebelumnya.</p> <p>2. Peramalan dengan menggunakan metode forecasting dengan $\alpha = 0.1$ yang mempunyai nilai error yang lebih kecil. Sehingga hasil peramalan jumlah calon mahasiswa baru yang mendaftar untuk selanjutnya dapat disimpulkan dari hasil nilai error yang lebih terkecil dari perhitungan keseluruhannya.</p>

				3. Dengan adanya penelitian ini, penulis telah merancang suatu aplikasi peramalan jumlah calon mahasiswa baru yang mendaftar dengan menggunakan bahasa pemrograman, sehingga dapat membantu pihak yang bersangkutan untuk mengetahui hasil prediksi jumlah mahasiswa baru yang mendaftar pada tahun selanjutnya.
--	--	--	--	--

METODE

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini didasarkan pada data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari penelitian lapangan termasuk melakukan kuesioner dalam bentuk form online terhadap siswa – siswi SMA sederajat kelas XII. Form kuesioner diberikan melalui guru disekolah yang merupakan target penelitian. Pengisian data kuesioner bukan dalam bentuk keharusan dan paksaan, melainkan sukarela dari masing-masing siswa. Sedangkan data sekunder adalah data yang

didapat dari daftar pusaka dan penelitian sebelumnya yang telah ada. Menurut Sugiyono (2018) terdapat tiga hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu, kualitas instrumen penelitian, kualitas pengumpulan data dan analisis data.

Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2018) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam jawaban setiap instrument, memiliki bobot seperti tabel 1 berikut ini :

Tabel 2. Pemberian skor jawaban kuesioner

No	Pernyataan	Kode	Nilai
1.	Sangat Tidak Setuju	STS	1
2.	Tidak Setuju	TS	2
3.	Tidak Tahu	TH	3
4.	Setuju	S	4
5.	Sangat Setuju	SS	5

Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses percakapan dengan maksud untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian kegiatan, organisasi, motivasi , perasaan dan sebagainya, yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan pada yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan (Bungin,

2001: 108). Wawancara juga dapat dilakukan secara tertutup dengan menggunakan instrumen kuesioner.

Pengujian Hasil Instrumen Penelitian

Untuk melakukan perhitungan / pengukuran menggunakan metode skala likter maka dilakukan perhitungan / pengukuran menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Analisa

data dalam penelitian ini dilakukan dengan dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas secara statistik dengan bantuan aplikasi SPSS. Secara umum Uji Validitas dilakukan untuk mengukur ketepatan setiap item dalam kuisioner (Sugiyono, 2018).

Pada table 3terdapat 125 koresponden yang semuanya mengisi pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, 125 koresponden merupakan siswa-siswi kelas XII dengan tingkat SMA sederajat. Kuesioner diberikan kepada siswa-siswi melalui bantuan dari guru pembimbing masing-masing siswa di sekolah.

Tabel 3. Data Input Instrument

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7
N	Valid	125	125	125	125	125	125	125
	Missing	0	0	0	0	0	0	0

		X1.8	X1.9
N	Valid	125	125
	Missing	0	0

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Berdasarkan hasil instrument kuesioner yang diberikan kepada koresponden maka data yang dihasilkan dari kuesioner menggunakan

metode skla likert diolah dengan menggunakan SPSS dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Pengolahan SPSS Instument X1.1

X1.1

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	1	.8	.8	.8
	TT	18	14.4	14.4	15.2
	S	35	28.0	28.0	43.2
	SS	71	56.8	56.8	100.0
Total		125	100.0	100.0	

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dari table 4, X1.1 merupakan pertanyaan apakah calon mahasiswa menyetujui proses pendaftaran mahasiswa baru dilakukan secara daring?. Maka dari 125 koresponden

menyatakan 28 % setuju dan 56.8 % sangat setuju apabila proses pendaftaran mahasiswa baru dilakukan secara daring.

Tabel 5. Hasil Pengolahan SPSS Instument X1.2

X1.2

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	1	.8	.8	.8
	TS	1	.8	.8	1.6
	TT	16	12.8	12.8	14.4
	S	32	25.6	25.6	40.0
	SS	75	60.0	60.0	100.0
	Total	125	100.0	100.0	

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dari table 5, X1.2 merupakan pertanyaan apakah calon mahasiswa menyetujui proses pendaftaran mahasiswa baru dilakukan menggunakan media aplikasi *mobile* ?. Maka dari 125 koresponden menyatakan 25.6 %

setuju dan 60 % sangat setuju apabila proses pendaftaran mahasiswa baru dilakukan menggunakan media aplikasi berbasis *mobile phone*.

Tabel 6. Hasil Pengolahan SPSS Instument X1.3

X1.3

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	1	.8	.8	.8
	TT	7	5.6	5.6	6.4
	S	30	24.0	24.0	30.4
	SS	87	69.6	69.6	100.0
	Total	125	100.0	100.0	

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dari table 6, X1.3 merupakan pertanyaan apakah calon mahasiswa menyetujui semua proses dilakukan dalam satu aplikasi (*one stop service*)?. Maka dari 125 koresponden

menyatakan 24 % setuju dan 69.6 % sangat setuju apabila semua proses dilakukan didalam satu aplikasi (*one stop service*).

Tabel 7. Hasil Pengolahan SPSS Instument X1.4

X1.4

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	2	1.6	1.6	1.6
	TS	7	5.6	5.6	7.2
	TT	13	10.4	10.4	17.6
	S	30	24.0	24.0	41.6
	SS	73	58.4	58.4	100.0
	Total	125	100.0	100.0	

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dari table 7, X1.4 merupakan pertanyaan apakah calon mahasiswa menyetujui proses tes seleksi penerimaan mahasiswa baru dilakukan secara daring?. Maka dari 125 koresponden

menyatakan 24 % setuju dan 58.4 % sangat setuju apabila semua proses tes seleksi penerimaan mahasiswa baru dilakukan secara daring melalui aplikasi.

Tabel 8. Hasil Pengolahan SPSS Instument X1.5

X1.5

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TS	5	4.0	4.0	4.0
	TT	4	3.2	3.2	7.2
	S	28	22.4	22.4	29.6
	SS	88	10.4	10.4	100.0
Total		125	100.0	100.0	

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dari table 8, X1.5 merupakan pertanyaan apakah calon mahasiswa menyetujui proses pembayaran pendaftaran dilakukan secara daring dan dalam aplikasi atau program yang sama dengan proses pendaftaran?. Maka dari

125 koresponden menyatakan 22.4 % setuju dan 70.4 % sangat setuju apabila semua proses pembayaran penerimaan mahasiswa baru dilakukan secara daring melalui aplikasi.

Tabel 9. Hasil Pengolahan SPSS Instument X1.6

X1.6

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	1	.8	.8	.8
	TS	2	1.6	1.6	2.4
	TT	6	4.8	4.8	7.2
	S	29	23.2	23.2	30.4
	SS	87	69.6	69.6	100.0
Total		125	100.0	100.0	

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dari table 9, X1.6 merupakan pertanyaan apakah calon mahasiswa menyetujui proses seleksi dilakukan dalam waktu yang relative singkat ?. Maka dari 125 koresponden menyatakan 23.2 % setuju dan 69.6 % sangat setuju apabila proses pendaftaran mahasiswa

baru dilakukan dalam waktu yang singkat, sehingga akan membantu calon mahasiswa untuk melakukan proses selanjutnya apabila diterima atau tidak diterima pada saat proses penerimaan.

Tabel 10. Hasil Pengolahan SPSS Instument X1.7

X1.7

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	1	.8	.8	.8
	TS	4	3.2	3.2	4.0
	TT	14	11.2	11.2	15.2
	S	29	23.2	23.2	38.4
	SS	77	61.6	61.6	100.0
Total		125	100.0	100.0	

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dari table 10, X1.7 merupakan pertanyaan apakah calon mahasiswa menyetujui proses

seleksi dapat dilakukan tanpa harus datang ke lokasi lingkungan Universitas ?. Maka dari 125

koresponden menyatakan 23.2 % setuju dan 61.6 % sangat setuju apabila dalam proses penerimaan mahasiswa baru, calon mahasiswa dapat melakukan pendaftaran tanpa harus

mengunjungi atau datang ke lingkungan Universitas untuk melakukan proses pendaftaran mahasiswa baru.

Tabel 11. Hasil Pengolahan SPSS Instument X1.8

X1.8

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	STS	1	.8	.8	.8
	TT	4	3.2	3.2	4.0
	S	31	24.8	24.8	28.8
	SS	89	71.2	71.2	100.0
Total		125	100.0	100.0	

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dari table 11, X1.8 merupakan pertanyaan apakah calon mahasiswa menyetujui didalam aplikasi pendaftaran mahasiswa baru berisi informasi lengkap perihal program studi yang ada di lingkungan Universitas ?. Maka dari 125 koresponden menyatakan 24.8% setuju dan 71.2 % sangat setuju apabila didalam aplikasi

penerimaan mahasiswa baru berisi informasi lengkap perihal program studi yang ada didalam lingkungan Universitas, sehingga mampu membantu calon mahasiswa baru dalam menentukan program studi yang akan dipilih dalam proses pendaftaran.

Tabel 12. Hasil Pengolahan SPSS Instument X1.9

X1.9

		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	TT	4	3.2	3.2	3.2
	S	29	23.2	23.2	26.4
	SS	92	73.6	73.6	100.0
Total		125	100.0	100.0	

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dari table 12, X1.9 merupakan pertanyaan apakah calon mahasiswa menyetujui didalam aplikasi pendaftaran mahasiswa baru berisi informasi lengkap terkait rincian biaya yang harus dikeluarkan untuk menjadi mahasiswa baru dan biaya yang akan dikeluarkan sampai dengan semester akhir ?. Maka dari 125 koresponden menyatakan 23.2 % setuju dan 73.6 % sangat setuju apabila dalam aplikasi penerimaan mahasiswa baru terdapat informasi lengkap perihal rincian biaya yang harus dibayarkan dalam proses penerimaan

mahasiswa baru dan selama menjadi mahasiswa.

Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validasi data dilakukan untuk mengukur instrumen yang digunakan apakah valid dalam pengumpulan data penelitian. Jika suatu instrumen tidak valid dan reliabel, maka data yang diperoleh dari instrumen tersebut tidak mampu mengukur variabel penelitian secara akurat. Sehingga, kesimpulan penelitian yang dihasilkan menjadi tidak sesuai dengan

kenyataan yang sebenarnya / tidak akurat. Menurut V. Wiratna Sujarweni (2014 : 192), jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ product moment maka soal butir kuesioner dinyatakan valid, sementara jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ product moment maka soal butir kuesioner dinyatakan tidak valid. Dalam uji validitas nilai Corrected Item – Total Correlation disebut juga sebagai nilai r_{hitung} . Nilai r_{tabel} product moment dicari

pada distribusi nilai r_{tabel} statistik yang didasarkan pada oleh nilai df (degree of freedom) dalam penelitian. Rumus $df = n - 2$, dimana pada penitian ini nilai $n = 125$, maka $df = 125 - 2$, maka $df = 123$. Jika mengacu pada nilai r_{tabel} product moment untuk nilai $n = 123$ pada signifikan 5 %, maka nilai r_{tabel} sebesar 0.195.

Tabel 13. Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Variable			
No Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel} 5% (123)	Kriteria
1	0.650	0.195	Valid
2	0.699	0.195	Valid
3	0.857	0.195	Valid
4	0.528	0.195	Valid
5	0.788	0.195	Valid
6	0.853	0.195	Valid
7	0.710	0.195	Valid
8	0.789	0.195	Valid
9	0.796	0.195	Valid

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Dalam hasil pengolahan menggunakan bantuan aplikasi SPSS dengan melakukan pengujian instrumen dalam penelitian, maka dapat dilihat pada tabel 12, dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrument yang digunakan dalam penelitian dinyatakan valid.

Dalam uji reliabilitas menggunakan instrument yang sudah dinyatakan valid, dimana sudah diuji pada tahap uji validitas. Menurut Jonathan Sarwono (2015 : 249) menyatakan, butir soal dinyatakan reliabel jika memiliki nilai Cronbach's Alpha If Item Deleted ≥ 0.80 .

Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1.1	36.34	22.693	.650	.915
X1.2	36.31	22.055	.699	.912
X1.3	36.12	22.477	.857	.904
X1.4	36.42	22.166	.528	.929
X1.5	36.15	21.969	.788	.906
X1.6	36.15	21.662	.853	.902
X1.7	36.33	21.496	.710	.912
X1.8	36.09	22.903	.789	.908
X1.9	36.04	23.668	.796	.910

Sumber : Pengolahan Data (2022)

Berdasarkan hasil dari Item-Total Statistics pada tabel 13 diketahui nilai Cronbach's Alpha If Item Deleted untuk seluruh (9) butir soal ≥ 0.80 , dengan demikian maka disimpulkan bahwa butir - butir soal dinyatakan reliabel.

Implikasi Penelitian

Suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan maka kesimpulan yang ditarik tentu mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya. sehubungan dengan hal tersebut maka implikasinya adalah sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh hasil penelitian dimana calon mahasiswa mengharapkan proses pendaftaran mahasiswa baru secara *online* dan didalamnya mencakup semua proses, mulai dari pendaftaran, proses seleksi, dan proses pembayaran.
2. Universitas akan mendapatkan efektifitas pada proses pendaftaran mahasiswa baru, dimana proses dilakukan secara otomatisasi oleh system sehingga proses berjalan dengan cepat dalam aplikasi.
3. Universitas akan memperoleh efisiensi dalam proses pendaftaran mahasiswa baru, dimana proses dilakukan secara online yang tidak membutuhkan seperangkat alat tulis dan juga soal ujian dalam proses pelaksanaannya.
4. Dari hasil penelitian ini, maka didapatkan hasil yang juga dapat dikembangkan kembali untuk penelitian selanjutnya agar

mendapatkan hasil yang sesuai dan dapat diimplementasikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka penulis dapat simpulkan bahwa :

- Calon mahasiswa menyetujui proses pendaftaran mahasiswa baru dilakukan secara daring.
- Calon mahasiswa menyetujui proses pendaftaran mahasiswa baru dilakukan menggunakan media aplikasi *mobile*.
- Calon mahasiswa menyetujui semua proses dilakukan dalam satu aplikasi (*one stop service*)
- Calon mahasiswa menyetujui proses tes seleksi penerimaan mahasiswa baru dilakukan secara daring.
- Calon mahasiswa menyetujui proses pembayaran pendaftaran dilakukan secara daring dan dalam aplikasi atau program yang sama dengan proses pendaftaran.
- Calon mahasiswa menyetujui proses seleksi dilakukan dalam waktu yang singkat.
- Calon mahasiswa menyetujui proses seleksi dapat dilakukan tanpa harus dating ke lokasi lingkungan Universitas.
- Calon mahasiswa menyetujui didalam aplikasi pendaftaran mahasiswa baru berisi informasi lengkap terkait program studi yang terdapat dalam lingkungan Universitas.
- Calon mahasiswa menyetujui didalam aplikasi pendaftaran mahasiswa baru

berisi informasi lengkap terkait rincian biaya yang harus dikeluarkan untuk menjadi mahasiswa baru dan biaya yang akan dikeluarkan sampai dengan semester akhir.

- Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya, dimana proses ujian online dikembangkan untuk dapat dijadikan sebagai proses seleksi penerimaan mahasiswa baru.
- Penelitian ini masih belum mengimplementasikan forecasting analisa dalam data pendaftaran, tetapi penelitian ini sudah mengembangkan proses menggunakan model CMS dalam proses penggunaan aplikasi.

Saran

Dari hasil simpulan yang telah diuraikan, maka penulis memberikan saran dalam pengembangan hasil dari simpulan yang telah dijelaskan, adapun saran dari penulis sebagai berikut :

- Pembuatan program pendaftaran mahasiswa baru dengan aplikasi berbasis *mobile phone*.
- Proses pendaftaran dapat dilakukan dimana saja calon mahasiswa baru mendaftar tanpa harus datang ke lingkungan Universitas.
- Proses tes seleksi dapat dilakukan dalam aplikasi yang sama dengan proses pendaftaran dan jadwal seleksi dapat dipilih berdasarkan waktu yang dapat ditentukan oleh calon mahasiswa baru.
- Hasil kelulusan calon mahasiswa baru dapat dilihat saat proses seleksi selesai

dilaksanakan secara daring, sehingga proses penerimaan berjalan dengan cepat dan calon mahasiswa baru tidak lagi mencari kampus lain jika hasilnya sudah dapat diketahui.

- Proses pembayaran pendaftaran dan uang kuliah dapat dilakukan dalam program yang sama, sehingga memudahkan calon mahasiswa baru dalam melihat perkembangan dan prosesnya dalam satu aplikasi.
- Pada program aplikasi terdapat informasi lengkap perihal program studi dan juga informasi biaya yang harus dikeluarkan selama menjadi mahasiswa dan selama proses pendaftaran.

Dalam penelitian ini berfokus kedalam strategi penerimaan mahasiswa baru di era pasca pandemic Covid-19, dimana teknologi lebih dikedepankan dalam membantu aktifitas, dan juga karakteristik dari Generasi Z yang terbiasa terhadap teknologi baik itu mencari informasi ataupun membantu aktifitas mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Laham, M., & Al-Tarawneh, H. (2009). Development of Electronic Money and Its
- Barnes, J. (2003). Establishing meaningful customer relationships: why some
- Brosekhan, A, A. (2015). Consumer Buying Behaviour – A Literature Review.
- Cheema, A. (2006). Malleable Mental Accounting: The Effect of Flexibility on the Justification of Attractif Spending and Consumption Decisions companies and brands mean more to their customers.
- Dedi Riswandi (2019). Transaksi Online (E-Commerce) : Peluang dan Tantangan Dalam Perspektif Ekonomi.

- Ginantra, Ni Luh Wiwik Sri Rahayu dkk. (2020). Teknologi Finansial: Sistem Finansial Berbasis Teknologi di Era Digital
- Gomber, P. (2015). Financial is, underlying technologies, and the FinTech revolution.
- Guadamuz, A. (2009). Electronic Money: A viable payment system?. University of Edinburgh.
- H. Agung and J. F. Andry, "Audit Sistem Informasi Akademik Menggunakan Kerangka Kerja Cobit 5 pada Domain EDM pada Universitas XYZ," *JBASE - J. Bus. Audit Inf. Syst.*, vol. 1, no. 1, pp. 38–49, 2018, doi: 10.30813/v1i1.1143.
- Hassan, A. (2012). The Value Proposition Concept in *Marketing: How Customers Perceive the Value Delivered by Firms*.
- Ihsan, A., Rahman., Muh. Nadjib. (2013). Analisis Tingkat Kemampuan Mengakses Internet dalam Penyelesaian Tugas-tugas Mata Pelajaran di Kalangan Siswa-siswi SMP Negeri 3 Kabupaten Polewali Mandar.
- Kembau, Agung; Mekel, Peggy Adeline (2014). Reference Groups, Family, Roles and Status on Young Consumer Behavior towards Purchase Intentions of Luxury Fashion Brands. *Journal EMBA*, (2/2), June, 1172-1178
- Kim, H, J. (2015). In-House Electronic Money Design Using Mobile Devices. Leiner, B. M., et.al. (2009). A Brief History of the *Internet*. *ACM SIGCOMM Computer Communication Review*.
- Lukum, A. (2019). Pendidikan 4.0 di Era Generasi Z: Tantangan dan Solusinya
- Muttaqin, M. (2022). Teknologi Cloud Computing
- Muzdalifa, Rahma, Novalia (2018). Fintech Dalam Inklusi Keuangan Nasional di Masa Pandemi Covid-19.
- Purnomo, 2008, Metode Observasi
- Putra, I. G. W. S. (2021). Evaluasi Pengaruh Product Quality, Product Innovation dan Marketing Promotion Terhadap Brand Image IKEA. *Digismantech (Jurnal Program Studi Bisnis Digital)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.30813/digismantech.v1i1>
- Rudiarto, Sabar & Tarigan, Arihta. (2013). Program Aplikasi Ujian Online Berbasis Web. Jakarta: Sinaptika 2013 Universitas Mercu Buana.
- Sarwono J., Narimawati S. (2015). Membuat Skripsi, Tesis dan Disertasi dengan Partial Least Square SEM (PLS-SEM). Yogyakarta, Indonesia: Andi.
- Soseco, T. (2016). Effect of E-Money to Economic Performance.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kombinasi (mixed Methods). In *Alfabet*.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2014. Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Tarigan, Arihta & Sadeli, Jimmy & Agung, Halim (2021). MOBILE DIGITAL MONEY IN FINTECH ERA CASE STUDY: T-CASH TELKOMSEL JABOTABEK JABAR. *Digismantech (Jurnal Program Studi Bisnis Digital)*, 2021 - journal.ubm.ac.id.
- Wijaya, K., Supariyanto, R., Istiawan, E. (2020). Implementasi Framework Bootstrap dalam Perancangan Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Quran Al-Ittifaqiah (STITQI) Indralaya Berbasis Web