

WORKING PAPERS

WORKING PAPERS

LABORATORIUM SOSIOLOGI
FISIP UNIVERSITAS ATMA JAYA
YOGYAKARTA

Volume 8 Nomor 2, Juni 2021
ISSN: 1907-5979

RANCANGAN APLIKASI TEPUS STORY DALAM MEMBANGUN PENDIDIKAN TEPUS

Margareta Mega Hendarsi
Yonathan Bimo Satrio

ISSN: 1907-5979



9 771907 597009

LABORATORIUM SOSIOLOGI
FISIP UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
Jalan Babarsari No. 6, Yogyakarta, Indonesia
Kode Pos 55281, Kotak Pos 1086
Telp. +62-274-487711 ext. 4420, Fax. +62-274-487748
Website: <https://fisip.uajy.ac.id/>

Jalan Babarsari No. 6, Yogyakarta, Indonesia
Kode Pos 55281, Kotak Pos 1086
Telp. +62-274-487711 ext. 4420, Fax. +62-274-487748
Website: <https://fisip.uajy.ac.id/>

working papers

LABORATORIUM SOSIOLOGI
FISIP UNIVERSITAS ATMA JAYA
YOGYAKARTA

Volume 8 Nomor 2, Juni 2021
ISSN: 1907-5979

Ketua:

Kristian Tamtomo

Dewan Redaksi:

Andreas Susanto

V. Sundari Handoko

Suryo Adi Pramono

Bambang K. Prihandono

Lucinda

Y. Kunharibowo

St. Nindito

Aryo Lukisworo

Jl. Babarsari No. 6, Yogyakarta 55281.

Telp. +62-274-487711 ext. 4420, Fax. +62-274-487748

Website: <https://fisip.uajy.ac.id/>

Tentang Laboratorium Sosiologi

Laboratorium Sosiologi Universitas Atma Jaya Yogyakarta didirikan pada tahun 1998. Gagasan yang mendasarinya adalah keinginan menerapkan dan mempraktekkan penelitian.

Secara institutional, Laboratorium Sosiologi adalah organisasi di bawah Program Studi Sosiologi yang berfungsi sebagai pendukung proses dan fungsi belajar-mengajar, penelitian dan pengabdian. Praktek dari ketiga fungsi ini adalah berbagai kerja seperti pengumpulan data, praktek penelitian, diskusi, pelatihan mahasiswa dan penerbitan.

Rancangan Aplikasi Tepus Story dalam Membangun Pendidikan Tepus

Margareta Mega Hendarsi dan Yonathan Bimo Satrio

Program Studi Sosiologi

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Abstrak

Kondisi pendidikan di Tepus, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki kekurangan dalam bentuk fasilitas. Misalnya bangunan sekolah yang tidak memiliki atap, lantainya hancur, sedikitnya kursi dan meja murid yang tersedia di dalam kelas. Selain itu terdapat kekurangan SDM (Sumber Daya Manusia) karena guru tidak rutin hadir saat mengajar di sekolah. Kurikulumnya masih ketinggalan dengan kurikulum di kota dan mendapatkan buku bekas dari donatur. Kebanyakan murid di Tepus tidak memiliki semangat belajar, yang disebabkan keterbatasan ekonomi orang tua dan beberapa murid di Tepus merasa tidak memerlukan pendidikan karena mereka akan meneruskan pekerjaan orang tua sebagai petani dan peternak. Sedangkan pendidikan sangat penting saat ini tidak hanya dalam pengembangan kemampuan intelektual dan pengetahuan, tetapi juga efektif dalam perkembangan untuk membangun karakter anak-anak. Dalam kaitannya dengan Indonesia Emas 2045, pendidikan merupakan media untuk mempersiapkan generasi emas, tidak hanya mentransfer ilmu saja, tetapi nilai-nilai pada karakter individu yang berbasis tiga aspek, yaitu nilai kejujuran, kebenaran dan keadilan. Oleh karena itu, harus ada upaya mem-

perbaiki kondisi pendidikan di Tepus. Sudah ada gerakan dari komunitas yang memberikan pendidikan informal untuk anak SD, dengan melakukan pelayanan *bimbel* pelajaran sekolah dan moral yang bernama Tepus Story. Komunitas ini melaksanakan kegiatannya menggunakan aplikasi *WhatsApp* (WA) sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan *volunteer*, donatur dan untuk mengetahui kabar murid-murid di Tepus. Sedangkan di luar negeri sudah lebih maju dalam menggunakan aplikasi untuk mengorganisir *volunteer*, donatur dan murid-murid. Salah satu contoh adalah *Via Volunteer-South Africa*. Maka dari itu kami mengusulkan dan merancang Tepus Story menggunakan aplikasi berbasis *Web Site*. Dalam penggunaan aplikasi ini terdapat tiga fitur. Fitur pertama adalah fitur anak yang melayani berbagai opsi permainan, opsi PR (Pekerjaan Rumah) untuk mengawasi belajar murid-murid dari jauh karena kegiatan Tepus Story hanya dilakukan seminggu sekali, dan opsi galeri untuk menceritakan kegiatan Tepus Story. Kedua fitur donatur menyediakan tempat pendaftaran bagi donatur Tepus Story dan daftar donatur. Ketiga terdapat fitur *volunteer* yang menjadi tempat mendaftarkan diri bagi orang yang tertarik menjadi *volunteer* dan ada *list volunteer* yang sudah terdaftar dalam fitur tersebut. Terakhir fitur Pengurus yang berisi, konfirmasi donatur sehingga pengurus dapat mengontrol donasi yang masuk, *list* ulang tahun guna mengetahui ulang tahun anak-anak yang akan dirayakan, selanjutnya pengurus juga dapat menginput data siswa, *volunteer* dan donatur. Dengan aplikasi tersebut dapat mengatur kegiatan Tepus Story menjadi efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Tepus.

Kata kunci: *aplikasi pendidikan, pendidikan informal, pendidikan komunitas*

Rancangan Aplikasi *Tepus Story* dalam Membangun Pendidikan Tepus

1. LATAR BELAKANG

Kondisi pendidikan di Tepus, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta, memiliki kekurangan dalam bentuk fasilitas. Misalnya bangunan sekolah yang tidak memiliki atap, lantainya hancur, sedikitnya kursi dan meja murid yang tersedia di dalam kelas. Selain itu terdapat kekurangan Sumber Daya Manusia (SDM) karena guru tidak rutin hadir saat mengajar di sekolah. Kurikulumnya masih ketinggalan dengan kurikulum di kota dan mendapatkan buku bekas dari donatur. Serta kebanyakan murid di Tepus tidak memiliki semangat belajar, yang disebabkan keterbatasan ekonomi orangtua dan beberapa murid di Tepus merasa tidak memerlukan pendidikan karena mereka akan meneruskan pekerjaan orangtua sebagai petani dan peternak. Sedangkan pendidikan sangat penting saat ini tidak hanya dalam pengembangan kemampuan intelektual dan pengetahuan, tetapi juga efektif dalam perkembangan

untuk membangun karakter anak-anak. Salah satu kelompok relawan muda yang berinisiatif mengambil langkah untuk memberikan kontribusi di Tepus, dengan membentuk komunitas yang bernama Tepus Story. Perkumpulan ini dibentuk oleh Tutut dan Tathya yang merasa terpanggil setelah satu bulan melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Tepus dan bersinggungan langsung dengan anak-anak SD, mereka sadar atas kurangnya pendidikan di Tepus. Sehingga mereka kembali mengajar bimbel untuk anak SD. Dalam kaitannya dengan Indonesia Emas 2045, pendidikan merupakan media untuk mempersiapkan generasi emas, tidak hanya mentransfer ilmu saja, tetapi nilai-nilai pada karakter individu yang berbasis tiga aspek, yaitu nilai kejujuran, kebenaran dan keadilan. Oleh karena itu, harus ada upaya memperbaiki kondisi pendidikan di Tepus.

Tepus Story hadir dengan mengambil langkah pendidikan non-formal guna membangun ketahanan pribadi bagi anak-anak SD. Komunitas ini aktif berkegiatan setiap hari minggu dengan beranggotakan sekelompok mahasiswa, baik pendatang maupun mahasiswa asli Yogyakarta.

Kegiatan yang dilakukan oleh Tepus Story yakni dengan mengajak anak-anak untuk belajar, bernyanyi dan bermain.

Komunitas ini melaksanakan kegiatannya menggunakan aplikasi *WhatsApp* (WA) sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan *volunteer*, donatur dan untuk mengetahui kabar murid-murid di Tepus. Sedangkan di luar negeri sudah lebih maju dalam menggunakan aplikasi untuk mengorganisir *volunteer*, donatur dan murid-murid. Salah satu contoh adalah *Via Volunteer-South Africa*.

Maka dari itu kami mengusulkan dan merancang, Tepus Story berinovasi menggunakan aplikasi berbasis *Web Site*. Dalam penggunaan aplikasi ini terdapat tiga fitur. Fitur pertama adalah fitur anak yang melayani berbagai opsi permainan, opsi Pekerjaan Rumah (PR) untuk mengawasi belajar murid-murid dari jauh karena kegiatan Tepus Story hanya dilakukan seminggu sekali, dan opsi galeri untuk menceritakan kegiatan Tepus Story. Kedua fitur donatur menyediakan tempat pendaftaran bagi donatur Tepus Story dan daftar donatur. Ketiga terdapat fitur *volunteer* yang menjadi tempat mendaftarkan diri bagi orang yang

tertarik menjadi volunteer dan ada *list volunteer* yang sudah terdaftar dalam fitur tersebut. Terakhir fitur Pengurus yang berisi, konfirmasi donatur sehingga pengurus dapat mengontrol donasi yang masuk, *list* ulang tahun guna mengetahui ulang tahun anak-anak yang akan dirayakan, selanjutnya pengurus juga dapat menginput data siswa, *volunteer* dan donatur. Dengan aplikasi tersebut dapat mengatur kegiatan Tepus Story menjadi efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Tepus.

Penelitian ini penting untuk diteliti karena terdapat masalah pendidikan di Tepus, padahal pendidikan merupakan hal penting untuk mempersiapkan generasi emas. Tepus Story melakukan kegiatan mengajar bimbil yang dapat mengatasi masalah, tetapi hanya menjangkau sedikit orang sebagai *volunteer* dan donatur, sehingga penelitian ini membuat desain aplikasi Tepus Story untuk membantu komunitas mengatasi masalah pendidikan di Tepus.

2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana aplikasi Tepus Story dalam mengatasi masalah pendidikan di Tepus?

3. MANFAAT

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Untuk meningkatkan pengetahuan, dan wawasan penulis mengenai aplikasi Tepus Story.
2. Desain aplikasi ini untuk mengatasi masalah pendidikan di Tepus.
3. Dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya, yang serupa dengan penelitian ini.
4. Dapat digunakan untuk pertimbangan komunitas Tepus Story, menggunakan ide *design* aplikasi Tepus Story, yang dapat membantu mengorganisir kegiatan komunitas sehingga berjalan dengan efisien dan efektif.
5. Aplikasi Tepus Story dapat membantu mengatasi masalah pendidikan di Tepus.

4. KAJIAN PUSTAKA

4.1 Definisi Aplikasi

Definisi aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu (Noviansyah 2008, p. 56).

Rencananya, aplikasi ini dapat di akses melalui aplikasi *web*, yaitu (www.tepusstory.com) yang didalamnya terdapat fitur Volunteer, Donatur, Anak-anak, dan Pengurus. Fitur-fitur ini dapat diakses oleh pengguna sesuai kebutuhan.

4.2 Generasi Emas

Menurut Kopeuw (2015) ada dua pengertian tentang Generasi Emas. Pertama, generasi emas berkaitan dengan bagaimana keadaan generasi Indonesia ketika berusia 100 tahun merdeka, dan yang kedua adalah generasi emas dalam penjabaran kata "EMAS". Sebagai bangsa yang besar dengan modalitas yang sangat luar biasa; baik

Sumberdaya manusia, sumberdaya alam, sumberdaya kultural, maupun sumberdaya lainnya; sudah saatnya dikelola dan dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya untuk sebesar-besarnya kemakmuran dan kesejahteraan rakyat.

Indonesia memiliki potensi Sumber Daya Manusia (SDM) untuk memajukan negara. Generasi sebagai SDM di Indonesia berperan penting dengan keadaan Indonesia ketika berusia 100 tahun. Tetapi masih terdapat masalah dalam pendidikan di Indonesia. Aplikasi Tepus Story di desain untuk membantu mengatasi masalah pendidikan yang ada di Tepus karena dapat mengorganisir kegiatan bimbel komunitas Tepus Story. Sehingga dapat mencapai Generasi Emas.

4.3 Pembagian Kerja

Penelitian ini akan membahas Aplikasi Tepus Story dalam Membangun Indonesia Emas 2045 yaitu pembagian kerja atau yang lebih dikenal dengan *job description*. Pengertian pembagian kerja (*job description*) menurut beberapa ahli :

- 1) Menurut Hasibuan (2007, p. 33) Pembagian kerja yaitu informasi tertulis yang menguraikan tugas

dan tanggung jawab, kondisi pekerjaan, hubungan pekerjaan, dan aspek-aspek pekerjaan pada suatu jabatan tertentu dalam organisasi.

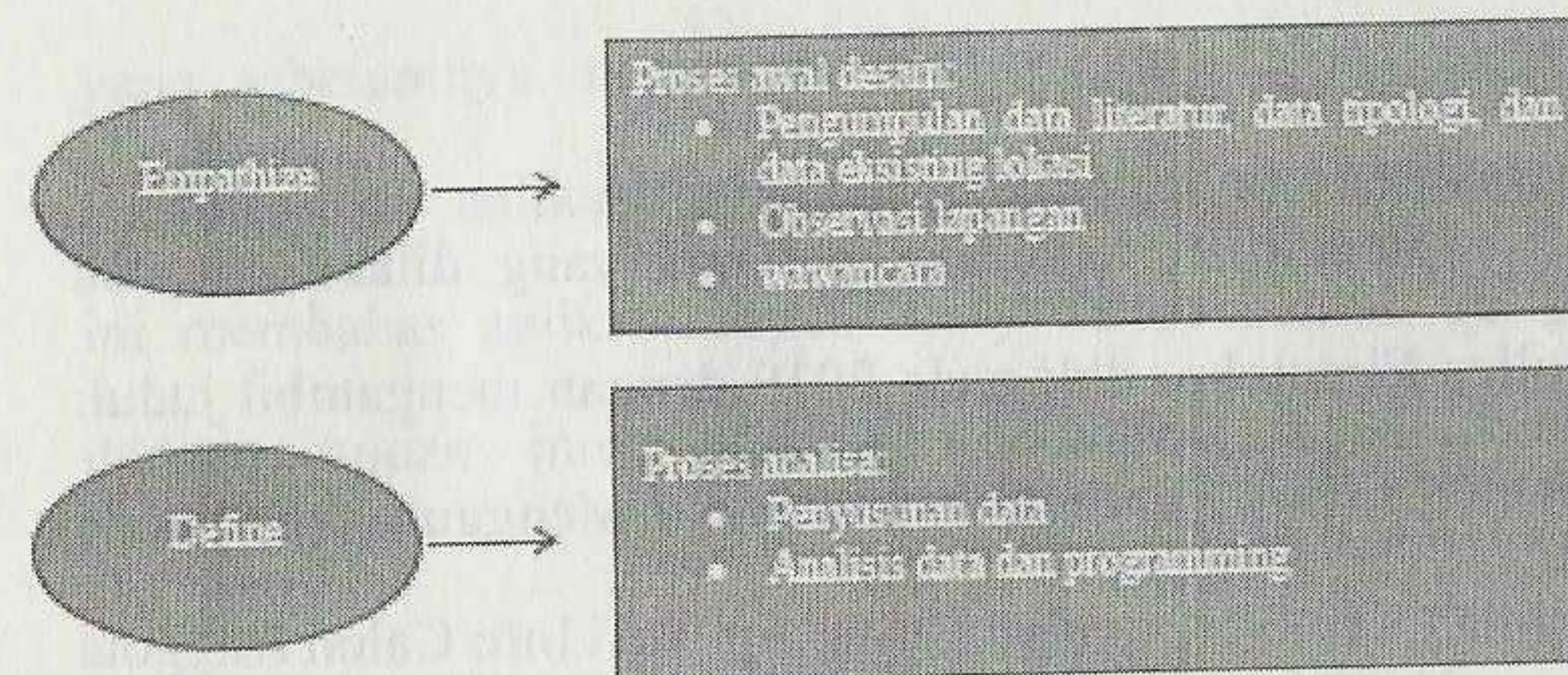
- 2) Menurut Rivai (2004, p. 125) Pembagian tugas adalah hasil analisis pekerjaan sebagai rangkaian kegiatan atau proses menghimpun dan mengolah informasi mengenai pekerjaan.
- 3) Menurut Pophal (2008, p. 8) “Pembagian kerja adalah rekaman tertulis mengenai tanggung jawab dari pekerjaan tertentu. Dokumen ini menunjukkan kualifikasi yang dibutuhkan untuk jabatan tersebut dan menguraikan bagaimana pekerjaan tersebut berhubungan dengan bagian lain dalam perusahaan”.

Aplikasi Tepus Story membantu komunitas Tepus Story dalam melakukan pembagian kerja. Aplikasi ini mengorganisir dengan fitur-fitur. Misalnya pertama fitur anak, memberikan Pekerjaan Rumah (PR) kepada anak dan memantau anak dengan memeriksa pekerjaannya.

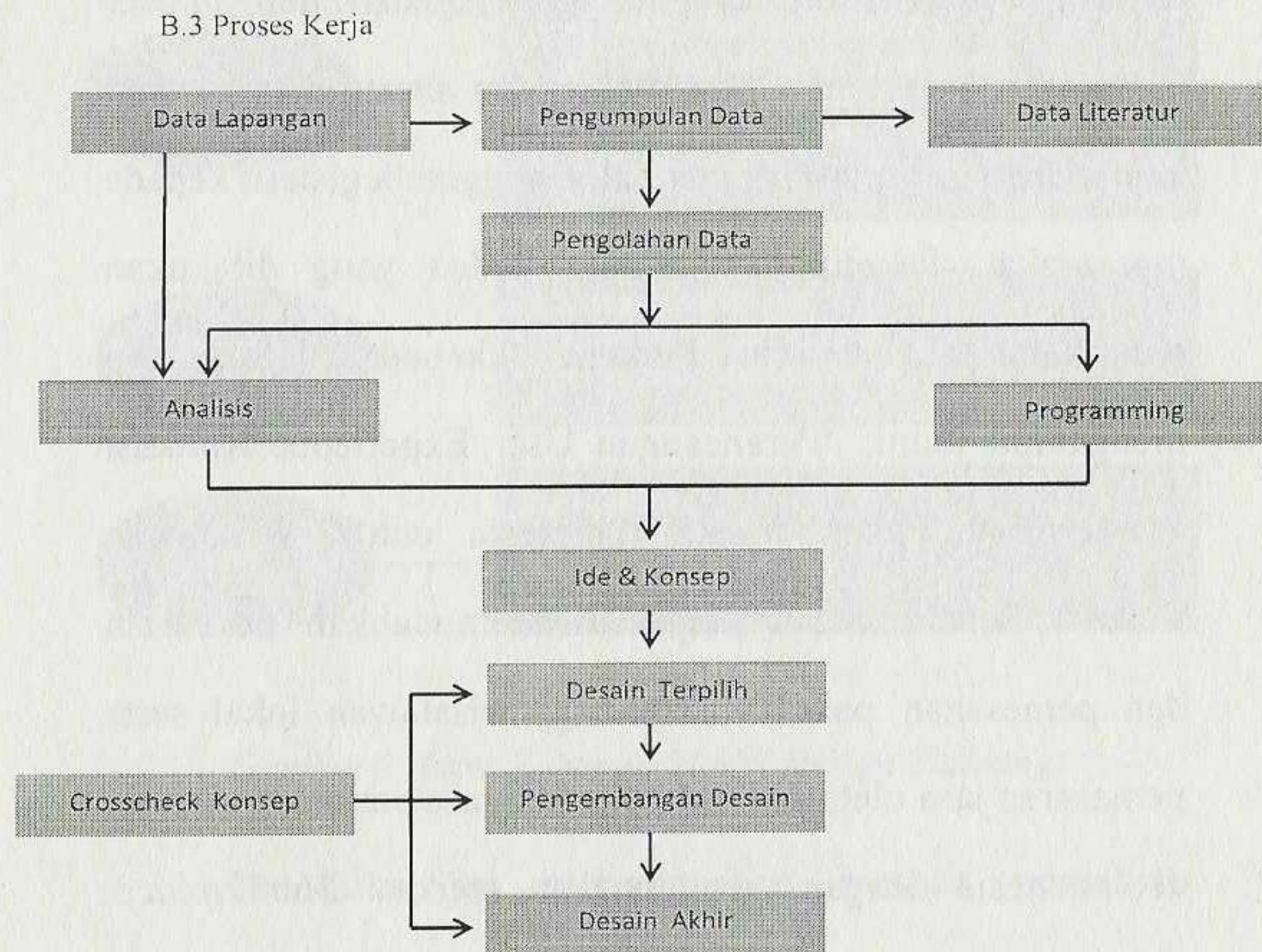
Kedua fitur *volunteer*, menyediakan sarana pendaftaran dan terdapat daftar *volunteer*. Ketiga fitur donatur, dapat mempermudah donatur untuk memberikan bantuan melalui aplikasi. Terakhir fitur pengurus, yang berguna untuk Mengkonfirmasi Kehadiran, List Ulang Tahun, Input Data Siswa, Input Data Volunteer dan Input Data Donatur.

4.4 Model Design Thinking

Proses Desain Pola Pikir Desain Metode yang digunakan dalam proses perancangan ini yaitu metode *design thinking* menurut George Kembel (2009), suatu pendekatan kreatif dengan mengumpulkan informasi dan peluang yang ada untuk *disintesis* menjadi inovasi dan ide karya. Metode desain ini terdiri atas 5 tahapan, yaitu:



5. PROSES KERJA



Gambar 2. Proses Kerja Rancangan Aplikasi.

6. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dan *design thinking* memiliki 5 tahapan yaitu:

1. *Emphatize (Empati)*

Tahapan dimana penulis mengamati aktivitas user dan cara komunitas Tepus Story membagi tugas. Terlibat secara langsung dapat membantu dalam mengungkapkan kebutuhan komunitas Tepus Story dalam bentuk Desain Aplikasi Tepus Story.

2. *Define (Menentukan)*

Pada tahap ini penulis melakukan wawancara untuk menentukan permasalahan yang berfokus pada user secara spesifik dan kebutuhan-kebutuhan *user*.

3. *Ideation (Ide)*

Penulis mengeluarkan pendapat atau ide-ide yang dapat menjadi solusi terhadap permasalahan.

4. *Prototipe*

Mengaplikasikan ide-ide yang sudah dikumpulkan ke dalam bentuk desain aplikasi Tepus Story.

5. Test (uji coba)

Tahapan test adalah peluang untuk memperbaiki solusi kalian dan membuatnya lebih baik lagi. Tahap pengumpulan data kami menggunakan metode desain sprint dimana desain sprint adalah metode membangun konsep produk dalam 6 tahapan yaitu : *understand, define, diverge, decide, prototype, dan validate*.

6.1 Sampel penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2004, p. 47). Tidak semua dari populasi akan diteliti dalam penelitian ini, melainkan hanya diambil sebagian saja melalui sampel. Menurut Sugiyono (2012) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (p. 126). Dalam hal ini penulis mengambil sampel berdasarkan pengamatan di lapangan. Demikian pula Arikunto (2010) Syarat-syarat yang harus dipenuhi dalam menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu (p. 183), yaitu:

1. Semua anggota aktif komunitas Tepus Story.
2. Sudah 2 tahun terlibat dalam aktivitas Tepus Story

Dalam penelitian ini kami mengambil 7 sampel yang terdiri dari 4 pengurus, yaitu Reyka, Eliska, Helena, dan Dwi, serta 3 *volunteer* yaitu Ida, Nining, dan Dea.

6.2 Jenis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini berasal dari dua sumber, yaitu:

1. Data primer, adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan baik melalui observasi maupun melalui wawancara dengan pihak informan. Metode pengambilan data primer dilakukan dengan cara wawancara langsung terhadap pengurus dan *volunteer* Tepus Story dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai komunitas ini.
2. Data sekunder, yaitu berupa dokumen-dokumen atau literatur-literatur dari internet, surat kabar,

jurnal dan lain sebagainya. Pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mengambil atau menggunakannya sebagian/seluruhnya dari sekumpulan data yang telah dicatat atau dilaporkan.

6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Menurut Sugiyono (2007) bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi (p. 209). Namun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melalui tiga metode, yaitu:

1. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengamati subjek dan objek penelitian, sehingga peneliti dapat memahami kondisi yang sebenarnya.

2. Wawancara

Esterberg dalam Sugiyono (2007), mendefinisikan wawancara sebagai pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tersebut. Dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang informan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, di mana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi (p. 211). Dalam melakukan wawancara, peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis untuk diajukan, dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan, oleh karena itu jenis wawancara yang digunakan oleh peneliti termasuk ke dalam jenis wawancara terstruktur.

7. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

7.1 *Emphatize (Empati)*

Memahami permasalahan berdasarkan wawancara, kami menemukan beberapa masalah utama pada proses

kegiatan komunitas Tepus Story. Pertama data anak untuk ulang tahun tidak valid jadi komunitas ini memutuskan untuk berhenti mendata. Kedua, sistem pembagian kerja melalui *WhatsApp* (WA) kurang efisien, karena dengan sangat mudah berubah, sehingga kesulitan mengkoordinasi. Ketiga, ketika terjun langsung terjadi kekurangan Volunteer karena adanya ketidakpastian *volunteer* yang ikut atau tidak dan masalah presensi. Keempat, *WhatsApp* (WA) memiliki masa berlaku penyimpanan foto sehingga tidak bisa di simpan kembali.

Kami melakukan wawancara dan observasi kepada *stakeholder* kami yaitu Pengurus dan Volunteer, untuk mengetahui kendala dan masalah yang sering ditemukan dalam pemakaian aplikasi Tepus Story sehingga dapat menjadi acuan bagi kami untuk membuat aplikasi yang dapat bermanfaat. Kami menemukan masalah-masalah yang sering dialami yaitu:



Gambar 3. Permasalahan di Tepus.

Kesimpulannya yaitu dibutuhkan aplikasi Tepus Story, yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, serta dapat diakses dimana, dan kapan saja dengan tampilan yang sederhana.

7.2 Define: Pengalaman Pengurus dan Volunteer

Berdasarkan pengalaman Pengurus dan Volunteer, Tepus Story membutuhkan Aplikasi Tepus Story pertama untuk lebih dikenal dan dibantu masyarakat luas. Kedua, aplikasi dapat menginput data, dapat mengetahui siapa saja donaturnya dan volunteernya, melacak kegiatan apa yang

telah komunitas Tepus Story buat, wadah evaluasi, dan data-datanya pasti aman dalam aplikasi tersebut. Ketiga, pengurus bisa mengakses dalam aplikasi ini. Keempat memberikan tugas Pekerjaan Rumah (PR) kepada anak-anak Tepus.

7.3 Prinsip Desain

Berdasarkan pengalaman pengguna kita dapat menemukan beberapa kebutuhan dan desain yang diinginkan, dan melalui wawancara kami dapat menemukan beberapa kebutuhan pengguna yang telah kami rangkum dalam sebuah bagan di bawah ini:



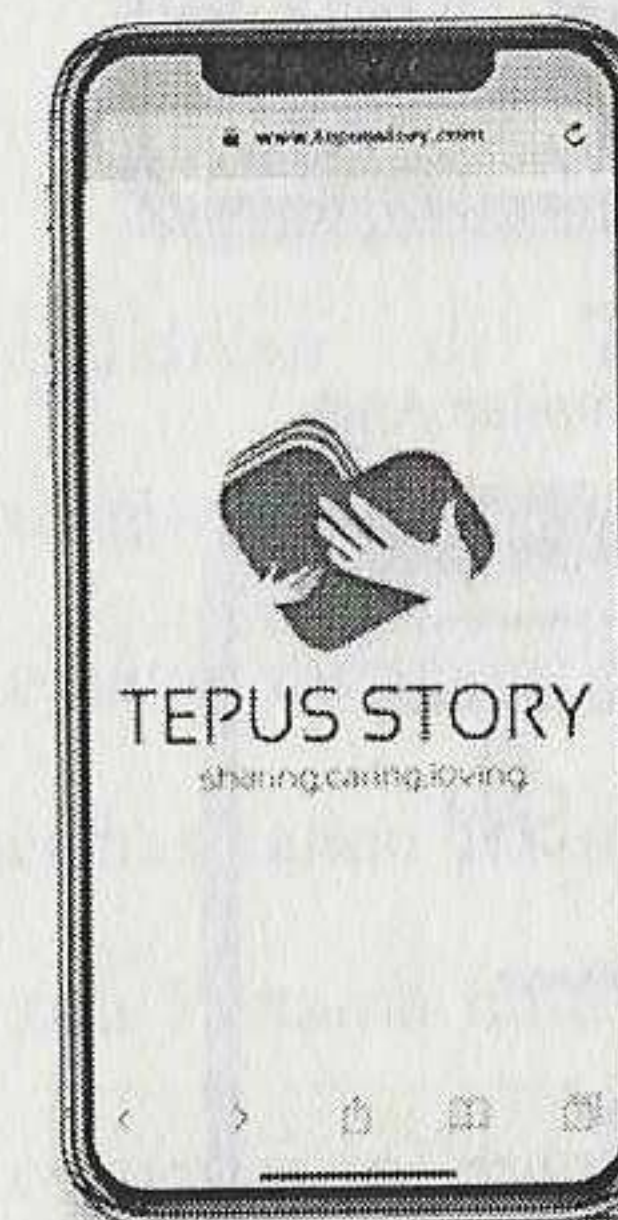
Gambar 4. Kebutuhan dan keinginan User.

7.4 Ideation

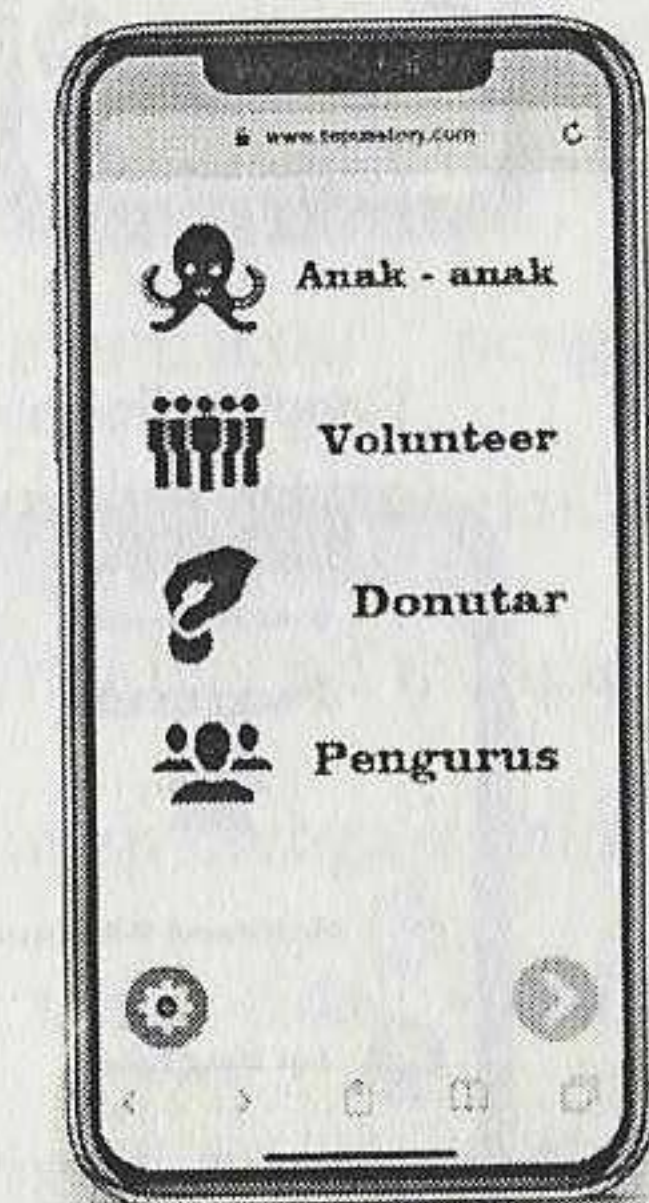
Ide yang akan dibuat dari tahapan *define* sebelumnya adalah mengenai cara menghasilkan aplikasi Tepus Story yang mampu menjawab permasalahan pendidikan di Tepus dan mengorganisir komunitas Tepus Story.

7.5 Prototype

- Tampilan Awal



- Tampilan Home



- Tampilan Volunteer



- Tampilan Donatur



- Tampilan Pengurus



- Tampilan Anak



7.6 Test (Uji Coba)

Berdasarkan hasil wawancara mengenai desain aplikasi Tepus Story, pengurus berpendapat bahwa aplikasi ini bagus terlebih untuk orang yang menjalani komunitas Tepus Story dan untuk penerus selanjutnya. Komunitas dapat melihat listnya dari konfirmasi kehadiran, sehingga kegiatan-kegiatan mengajarbimbel untuk anak Sekolah Dasar (SD) berjalan lancar.

8. KESIMPULAN

Aplikasi Tepus Story ingin mengatasi masalah pendidikan di Tepus, dengan membantu pengurus mengorganisir komunitas Tepus Story yang melakukan kegiatan mengajar bimbel. Namun komunitas ini mengalami permasalahan dalam menjalankan kegiatan mengajar bimbel, yaitu Pertama data anak untuk ulang tahun tidak *valid* jadi komunitas ini memutuskan untuk berhenti mendata. Kedua, sistem pembagian kerja melalui *WhatsApp* (WA) kurang efisien, karena dengan sangat mudah berubah, sehingga kesulitan mengkoordinasi. Ketiga, ketika terjun langsung terjadi kekurangan *volunteer* karena adanya ketidakpastian Volunteer

yang ikut atau tidak dan masalah presensi. Keempat, *WhatsApp* (WA) memiliki masa berlaku penyimpanan foto sehingga tidak bisa di simpan kembali. Oleh karena itu komunitas ini membutuhkan aplikasi yang menyediakan sebagai berikut, pertama untuk lebih dikenal dan dibantu masyarakat luas. Kedua, aplikasi dapat menginput data, sehingga mengetahui siapa saja donatur dan *volunteer*, guna melacak kegiatan apa yang telah kita buat, wadah evaluasi, dan data-datanya pasti aman dalam aplikasi tersebut. Ketiga, pengurus bisa mengakses dalam aplikasi ini. Keempat memberikan tugas Pekerjaan Rumah (PR) kepada anak-anak Tepus.

Aplikasi Tepus Story bertujuan memenuhi kebutuhan Tepus Story dengan tiga fitur. Fitur pertama adalah fitur anak yang melayani berbagai opsi permainan, opsi Pekerjaan Rumah (PR) untuk mengawasi belajar murid-murid dari jauh karena kegiatan Tepus Story hanya dilakukan seminggu sekali, dan opsi galeri untuk menceritakan kegiatan Tepus Story. Fitur Kedua adalah fitur donatur menyediakan tempat pendaftaran bagi donatur Tepus Story dan daftar donatur. Ketiga terdapat fitur *volunteer* yang menjadi

tempat mendaftarkan diri bagi orang yang tertarik menjadi *volunteer* dan ada list *volunteer* yang sudah terdaftar dalam fitur tersebut. Terakhir fitur pengurus yang berisi, konfirmasi donatur sehingga pengurus dapat mengontrol donasi yang masuk, list ulang tahun guna mengetahui ulang tahun anak-anak yang akan dirayakan, selanjutnya pengurus juga dapat menginput data siswa, *volunteer* dan donatur. Dengan aplikasi tersebut dapat mengatur kegiatan Tepus Story menjadi efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Tepus untuk mencapai Indonesia Emas 2045.

Saran

1. Untuk mewujudkan aplikasi Tepus Story dapat bekerja sama dengan ahli Information Technology (IT).
2. Komunitas Tepus Story sebaiknya menggunakan aplikasi Tepus Story untuk membantu pembagian kerja, presensi lebih terorganisir, dapat menyimpan foto, dan banyak yang mengenal Tepus Story.

3. Anak-anak menggunakan aplikasi Tepus Story untuk membantu belajar lebih *efesiensi*, misalnya fitur Pekerjaan Rumah (PR).

REFERENSI

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arrohman, S. (2013). "Konferensi Nasional 'Inovasi dan Technopreneurship' IPB International Convention Center, Bogor, 18-19 Februari 2013," Res. Bus. DIPONEGORO Univ. Dedic. Indones. YOUNG TECHNOPRENEUR TO BUILT UP Bright NATION, no. Mkk 2308, pp. 18-19.
- Firantoko, Y. dkk. (2019). "Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019." <file:///C:/Users/USER/Downloads/4795-1-33529-1-10-20190111.pdf>. (31 July 2019).
- Hasibuan, Malayu S.P. (2007). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Bumi Aksa.
- Kembel, G. 2009. "Tapping In To Creative Potential-George Kembel". <https://youtu.be/fi3csdbShD0>. (Diakses, 31 Juli 2019).

- Kopeuw, P. M. (2015). *Mimpi Memiliki Generasi Emas Sentani*. Jakarta: tp.
- Noviansyah, Eka. (2008). *Aplikasi Website Museum Nasional Menggunakan Macromedia Dreamweaver MX*. Jakarta: STIK.
- Pophal, Lin G. (2008). *Human Resources Book, edisi kedua*. Jakarta: Prenada.
- Prakasa, A.Z dkk. (2018). "Perancangan User Experience Aplikasi Marketplace Paket Wisata Indonesia untuk Wisatawan Lokal." <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jika/article/viewFile/22281/14818>. (Diakses, 31 Juli 2019).
- Ritzer, G. dan D. J. Goodman. (2004). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Prenada Media.
- Rivai. (2004). *Penilaian Prestasi Kerja Teori dan Praktek*. Jakarta: Ganudra Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2004. *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Wirawan, I. (2012). *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.